
**MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MENGGUNAKAN MODEL
POKEMON PADA KELOMPOK B TK CAHAYA ABADI HULU SUNGAI TENGAH**

Nurul Fauzatun Nisa

Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin

Email: nfauzatunnisa@gmail.com

Ali Rachman

Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin

Email: ali.bk@ulm.ac.id

Abstrak

Latar belakang dari penelitian ini karena rendahnya kemampuan kognitif anak dalam menyesuaikan bilangan dengan lambang bilangan. Dalam mengatasi permasalahan tersebut, maka diperlukan adanya peningkatan menggunakan model POKEMON (*kerjasama kelompok/cooperative learning, make a match, demonstration*). Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan kegiatan guru, kegiatan siswa, dan perkembangan kognitif anak. Pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan dalam penelitian ini, yang mana dilaksanakan dengan 3 kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B TK Cahaya Abadi Hulu Sungai Tengah yang berjumlah 8 anak. Jenis data yang digunakan adalah kualitatif. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui hasil observasi kegiatan guru dan kegiatan anak, serta lembar kerja anak secara berkelompok. Analisis data secara kualitatif kegiatan guru mencapai ≥ 20 dengan kriteria “baik”, kegiatan anak memperoleh ≥ 10 dengan kriteria “aktif”, dan hasil perkembangan kognitif anak mendapat kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan guru pada setiap pertemuan terlaksana dengan sangat baik, sementara itu kegiatan anak mengalami peningkatan menjadi aktif dan sangat aktif, serta perkembangan kognitif juga mengalami peningkatan dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB).

Kata Kunci: *Kognitif, Cooperative Learning, Make A Match, Demonstration.*

Abstract

This research is motivated by the low cognitive abilities of children in matching numbers with number symbols. To overcome this, it is necessary to increase using the POKEMON model (*cooperative learning, make a match, demonstration*). This study aims to describe teacher activities, student activities, and children's cognitive development. This study used a qualitative approach with the type of Classroom Action Research (CAR) which was conducted with 3 meetings. The subjects of this study were children of group B TK Cahaya Abadi Hulu Sungai Tengah, totaling 8 children. The type of data used is qualitative. The data in this study were obtained through observations of teacher activities and children's activities, as well as children's worksheets in groups. Qualitative data analysis of teacher activities reached ≥ 20 with “good” criteria, child activities obtained ≥ 10 with “active” criteria, and children’s cognitive development results received with criteria for developing as expected. The results showed that the activity of the teacher at each meeting had increased with very good results, meanwhile the activities of children had increased to be active and very active, and cognitive development also increased with the Very Well-Developed criteria.

Keywords: *Cognitive, Cooperative Learning, Make A Match, Demonstration.*

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi diperlukan generasi penerus bangsa yang memiliki kemampuan maupun keterampilan seperti berpikir kritis, dapat berkomunikasi baik, memiliki kreativitas, serta mempunyai daya saing yang tinggi. Untuk mencapai tujuan tersebut perlu disiapkan Sumber Daya Manusia yang berkualitas, salah satunya melalui pendidikan sedini mungkin serta memperbaiki dan juga mengembangkan manajemen Pendidikan Anak Usia Dini (Mulyasa, 2012). Aspek perkembangan nilai agama dan moral, aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan bahasa, aspek perkembangan sosial emosional, aspek perkembangan fisik motorik, dan aspek perkembangan seni merupakan aspek yang harus dikembangkan pada anak usia dini (Latif, 2014).

Dari keenam aspek tersebut di atas salah satu hal yang harus dicapai adalah anak dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya, untuk itu diperlukan suatu pembelajaran yang dapat menunjang tercapainya standar kompetensi dalam kurikulum. Kognitif merupakan istilah yang berkaitan dengan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, daya ingat, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, dan merencanakan masa depan, atau semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai, dan memikirkan lingkungan (Desmita, 2017).

Perkembangan kognitif sangat erat kaitannya dengan kecerdasan logika-matematika dan sesuatu yang alami. Stimulus kecerdasan logika-matematika

akan mendorong perkembangan kognitif, terutama dalam kemampuan berpikir logis, mengolah informasi, kemampuan berpikir, memories, penalaran, akuisisi konsep, klasifikasi, pemecahan masalah, dan pemusatan perhatian. Ada tiga tahapan perkembangan kognitif anak usia dini yaitu pengetahuan umum dan sains; konsep bentuk, warna, ukuran, dan pola; konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf. Anak harus mencapai beberapa poin penting dalam konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf antara lain menyebutkan bilangan 1-20, menyesuaikan bilangan dengan lambang bilangan, dan mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan (Setyaningrum, 2014).

Berdasarkan hasil wawancara dan data yang diperoleh bahwa permasalahan yang ditemukan pada proses pembelajaran yaitu masih banyak anak yang belum berkembang sesuai harapan dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, terlihat dari 8 orang anak yang terdiri dari 4 orang anak laki-laki dan 4 orang anak perempuan. Tidak ada anak yang berada pada kriteria Berkembang Sangat Baik, ada 2 anak yang berada pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan, 4 anak berada pada kriteria Mulai Berkembang, dan 2 anak berada pada kriteria Belum Berkembang.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menerapkan pola pembelajaran yang menyenangkan bagi anak dengan bermain sambil belajar agar anak dapat memahami konsep mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dengan tepat, juga memberikan pembelajaran yang menarik bagi anak sehingga dapat lebih bersemangat untuk belajar dalam mencari lambang bilangan yang sesuai dengan bilangan menggunakan model POKEMON, model pembelajaran ini didapat dari kombinasi model

Kerjasama Kelompok (*Cooperative Learning*), *Make A Match*, dan *Demonstration*.

METODE

Berdasarkan masalah yang telah disebutkan diatas, yakni rendahnya kemampuan kognitif anak dalam menyesuaikan bilangan dengan lambang bilangan, maka jenis penelitian yang digunakan untuk memecahkan masalah tersebut ialah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian tindakan dalam bidang pendidikan yang dilaksanakan dalam ruang lingkup kelas dengan tujuan untuk menjadikan lebih baik dan menambah kualitas pembelajaran di dalam kelas (Suriansyah, 2013).

Penelitian tindakan kelas terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap 1 yakni perencanaan, guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran harian (RPPH), membuat lembar observasi untuk mengamati kegiatan guru, kegiatan anak, dan hasil perkembangan kognitif anak, membuat media pembelajaran yang diperlukan, dan membuat format analisis hasil penelitian belajar.

Tahap 2 yakni pelaksanaan merupakan penerapan dari perencanaan yang sudah dibuat yang terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Tahap 3 yakni pengamatan yang berupa dokumentasi pengaruh tindakan kelas yang terkait. Pada tahap 4 yakni refleksi yang mana hasil dari observasi yang telah dilakukan peneliti pada setiap akhir tindakan kelas dikaji ulang untuk mencerminkan perbaikan pembelajaran pada pertemuan berikutnya yang dilakukan oleh peneliti (Arikunto, 2014).

Penelitian ini dilakukan pada anak kelompok B TK Cahaya Abadi Hulu Sungai Tengah pada semester genap tahun pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 8 anak

yang terdiri dari 4 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Data diperoleh dengan 3 cara yaitu, hasil observasi kegiatan guru, hasil observasi kegiatan anak, dan hasil pengembangan kognitif yang didapat dari unjuk kerja dan lembar kerja anak.

Adapun langkah-langkah dalam kegiatan meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mencocokkan lambang bilangan dengan lambang bilangan menggunakan model POKEMON sebagai berikut: Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai; Guru menyampaikan penjelasan tentang materi; Guru membagi anak dalam tiga kelompok dan membagikan lembar yang berisi soal dan kartu yang berisi jawaban; Guru menyampaikan kepada anak bahwa dalam kelompok belajar mereka harus saling bekerjasama; Guru meminta anak bekerjasama dalam kelompok untuk mencari pasangan pada lembar soal dengan kartu; Guru membimbing kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugasnya; Guru memanggil satu kelompok untuk menyampaikan hasil dari mencocokkan kartu; Guru dan anak membuat kesimpulan atau penutup.

Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis, hal ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh kegiatan dalam pembelajaran sehingga menghasilkan suatu kesimpulan dan dapat dipertanggungjawabkan hasilnya. Analisis data pada penelitian ini dilakukan menggunakan analisis kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi kegiatan guru dan observasi kegiatan anak yang diolah secara naratif.

Untuk menentukan keberhasilan kegiatan yang dilakukan, maka dapat dirumuskan indikator-indikator yang digunakan sebagai acuan keberhasilan dalam pengembangan sebagai berikut: aktivitas guru dikatakan berhasil dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan menggunakan model POKEMON

apabila memperoleh skor ≥ 20 (yaitu skor 20-25) dengan kriteria baik

Aktivitas anak dikatakan berhasil pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan menggunakan model POKEMON apabila secara individu anak memperoleh skor ≥ 10 (yaitu skor 10-12) dengan persentase secara klasikal mencapai 63%-100% dengan kriteria aktif.

Capaian perkembangan kognitif anak dikatakan berhasil jika secara individu anak berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dan secara klasikal mencapai 80% dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aktivitas guru dalam mengembangkan kemampuan menyesuaikan bilangan dengan lambang bilangan menggunakan model pokemon pada pertemuan I, II, dan III mengalami kecenderungan pada setiap pertemuannya, untuk melihat gambaran kecenderungan dari hasil observasi guru pada setiap pertemuan dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Hasil Observasi Aktivitas Guru

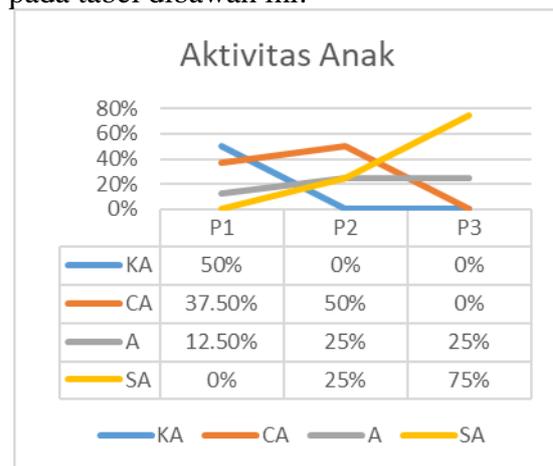
Berdasarkan grafik diatas dapat diketahui bahwa aktivitas guru pada pertemuan I, secara menyeluruh langkah pembelajaran guru belum terlaksana semua dan hanya mencapai skor 14 dengan kriteria cukup baik, dimana masih ada beberapa komponen yang dalam pelaksanaan aktivitasnya kurang maksimal.

Pada pertemuan II secara keseluruhan langkah pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru mencapai skor 24

dengan kriteria “Baik”, pada pertemuan ini telah mengalami peningkatan.

Pada pertemuan III secara keseluruhan langkah pembelajaran yang sudah dilaksanakan guru mencapai skor 30 dengan kriteria “Sangat Baik”.

Aktivitas anak dalam pengembangan kemampuan mencari lambang bilangan yang sesuai dengan bilangan menggunakan model pokemon pada pertemuan I, II, dan III dapat dilihat pada tabel dibawah ini:



Gambar 2. Hasil Observasi Aktivitas Anak

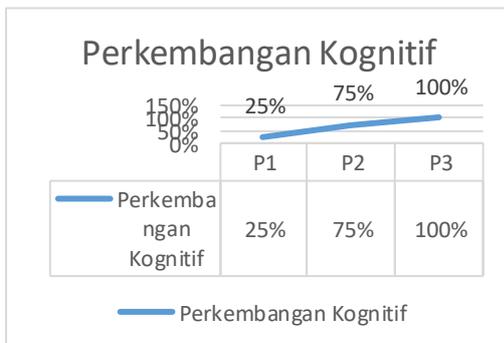
Berdasarkan gambar diatas menunjukkan bahwa persentase yang diperoleh pada setiap pertemuannya selalu mengalami peningkatan pada kriteria sangat aktif, yaitu pada pertemuan I mendapatkan 0% kemudian meningkat pada pertemuan II menjadi 25%, lalu meningkat lagi pada pertemuan III mencapai 75%.

Sedangkan pada kriteria aktif pada pertemuan I hanya memperoleh persentase 12,50%, lalu meningkat pada pertemuan II mencapai 25%, kemudian pada pertemuan III tidak mengalami peningkatan dan tidak juga mengalami penurunan dengan perolehan 25%.

Adapun untuk kriteria cukup aktif pada pertemuan I memperoleh persentase 37,50%, kemudian pada pertemuan II meningkat menjadi 50%, dan mengalami penurunan pada pertemuan III menjadi 0%. Untuk kriteria kurang aktif mengalami

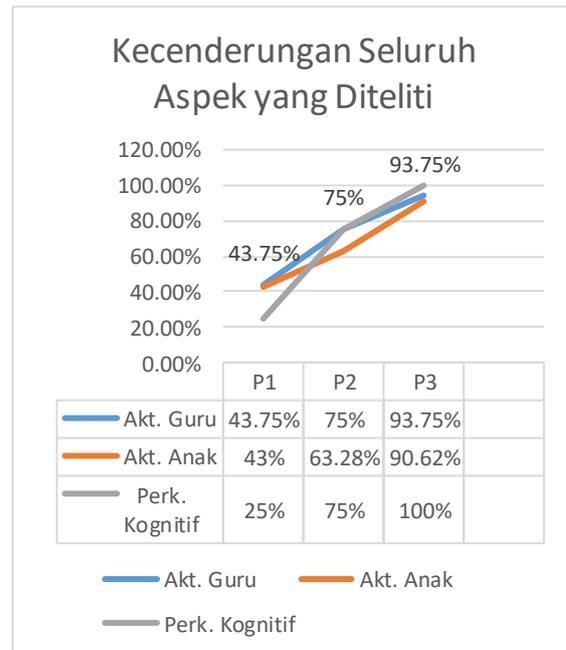
penurunan pada setiap pertemuan, pada pertemuan I memperoleh persentase 50%, kemudian turun menjadi 0% pada pertemuan II dan pertemuan III.

Hasil pengembangan kognitif dalam mencari lambang bilangan yang sesuai dengan bilangan menggunakan model pokemon pada pertemuan I, II, dan III dapat dilihat pada tabel dibawah ini:



Gambar 3. Hasil Perkembangan Kognitif

Berdasarkan grafik diatas dapat diketahui bahwa pada pertemuan I memperoleh 25% dengan jumlah anak yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan ada 2 orang. Pada pertemuan II mendapat perolehan dengan persentase 75% dengan jumlah anak sebanyak 6 orang yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan. Dan pada pertemuan III, perkembangan kognitif anak mencapai 100% yang berarti semua anak telah mencapai kriteria berkembang sesuai harapan.



Gambar 4. Kecenderungan Seluruh Aspek yang Diteliti

Berdasarkan grafik diatas terlihat dari pertemuan I hingga pertemuan III, seluruh aspek yang diukur terdapat peningkatan secara konstan. Setiap aspek saling berhubungan satu sama lain. Dapat diketahui bahwa kegiatan guru memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap aktivitas anak dan juga perkembangan hasil belajar anak. Data diatas menunjukkan adanya optimalisasi peningkatan aspek secara konstan. Grafik kecenderungan diatas juga menunjukkan bahwa aktivitas guru pada pertemuan I berada di angka 43,75% mengalami peningkatan pada pertemuan II menjadi 75%, dan meningkat lagi pada pertemuan III mencapai 93,75%.

Selanjutnya pada aktivitas anak secara klasikal berada pada kriteria sangat aktif mengalami peningkatan yang pada setiap pertemuannya. Hal ini terlihat dari pertemuan I hanya memperoleh 43%, kemudian meningkat pada pertemuan II menjadi 63,28%, dan pada pertemuan III meningkat lagi hingga mencapai 90,62%. Adanya peningkatan aktivitas anak ini tentunya dipengaruhi oleh aktivitas guru dalam mengelola proses pembelajaran

sehingga mampu meningkat disetiap pertemuannya. Selain itu, peningkatan aktivitas ini juga mempengaruhi dalam peningkatan ketuntasan hasil perkembangan kognitif klasikal anak.

Kemudian, pada grafik kecenderungan perkembangan kognitif, pertemuan I memperoleh angka 25%, meningkat pada pertemuan II menjadi 75%, dan pada pertemuan III terjadi peningkatan kembali mencapai 100%. Dapat dilihat dari pencapaian persentase pada kecenderungan yang sudah dijabarkan diatas, maka hipotesis yang sudah dibuat peneliti bahwa “Jika model POKEMON diterapkan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan pada kelompok B TK Cahaya Abadi Hulu Sungai Tengah maka aktivitas anak akan berkembang.”

Pembahasan

Aktivitas guru dalam pembelajaran melalui model POKEMON menunjukkan adanya peningkatan pada setiap pertemuan. Berdasarkan hasil observasi, pertemuan I hanya memperoleh skor 14 dengan kriteria cukup baik, pertemuan II memperoleh skor 24 dengan kriteria baik, dan pada pertemuan III mencapai skor 30 dengan kriteria sangat baik. Hal ini mengindikasikan bahwa aktivitas guru pada setiap pertemuan terus mengalami perbaikan sehingga proses pembelajarannya pun terlaksana dengan baik dan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang sudah direncanakan.

Peningkatan hasil aktivitas guru dalam pembelajaran terjadi karena adanya perbaikan yang telah dilakukan guru pada pertemuan-pertemuan berikutnya, selain itu guru selalu berusaha untuk memperbaiki proses pembelajaran melalui refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan setiap pertemuan sehingga tujuan yang telah dirumuskan dapat tercapai. Hal ini sesuai dengan pendapat (Kunandar, 2012) bahwasannya

proses belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif dan efisien apabila guru mampu menciptakan proses belajar mengajar yang telah direncanakan dengan baik. Selain itu, hal tersebut juga terjadi karena adanya usaha perbaikan pada pertemuan selanjutnya yang diarahkan oleh observer pada saat mengamati proses belajar mengajar.

Efektivitas proses pembelajaran terletak pada saat guru mengajar. Kemampuan seorang guru merencanakan dan membuat berbagai media dan sumber belajar secara bermanfaat, kemampuan mengatur strategi pembelajaran yang tepat, serta kemampuan mengevaluasi proses dan hasil kerja dari para siswa (Sanjaya, 2013). Untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif, guru dapat menyesuaikan kegiatan mengajarnya dengan gaya belajar dan karakteristik siswa. Oleh sebab itu, kualitas atau kemampuan seorang guru akan menentukan keberhasilan dari proses pembelajaran. Pendapat ini juga sejalan dengan (Slameto, 2010) yang mengemukakan bahwa guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing, serta memberi fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan dalam proses pembelajaran. Guru juga secara langsung berinteraksi dengan anak, sepenuhnya mengambil peranan yang sangat penting dalam menunjang proses terlaksananya pembelajaran dan kepala sekolah menjadi pemimpin guru berupaya menyelaraskan antara tujuan guru dengan tujuan yang dibutuhkan pihak sekolah (Asniwati, 2016).

Penelitian yang dilakukan Suriansyah (2014) menyimpulkan bahwa komitmen mempengaruhi hubungan dengan kinerja guru yang berpengaruh komitmen dalam perantara hubungan budaya sekolah dengan kinerja guru dalam pembelajaran terjalannya komunikasi yang dapat meningkatkan kualitas guru dalam bekerja.

Penelitian yang dilakukan oleh Darmiyati (2015) menyimpulkan implementasi model kooperatif dapat meningkatkan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan peningkatan hasil pengebangan anak berdampak pada aktivitas anak yang meningkat pada setiap pertemuan.

Hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa penerapan model POKEMON dalam proses pembelajaran sudah tepat, karena dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Dengan demikian, dalam pembelajaran ini guru telah mampu merancang suatu proses pembelajaran yang sesuai dengan peranannya yaitu fasilitator yang menyajikan materi pembelajaran yang beragam bagi anak. Hasil penelitian ini menggambarkan bahwa aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran semakin baik sehingga mampu memberikan dampak pada keefektifan proses belajar di kelas.

Hal tersebut diperkuat oleh penelitian yang dilakukan Ernawati yang menyimpulkan bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan melalui model *make a match* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan pada setiap pertemuan. Hasil observasi aktivitas anak dalam pembelajaran menyesuaikan bilangan dengan lambang bilangan berkembang dengan baik dan optimal, hal tersebut terlihat dari hasil pada setiap pertemuan.

Perkembangan aktivitas anak pada pertemuan I, II, dan III mengalami peningkatan, baik anak menyimak, melaksanakan pembelajaran, dan menyimpulkan pembelajaran. Belajar merupakan proses yang terus menerus terjadi dalam diri individu yang membaa pada perubahan yang tidak ditentukan oleh faktor-faktor dari luar. Perubahan itu terjadi dalam pandangan hidup, perilaku,

keterampilan, persepsi motivasi, atau gabungan dari unsur tersebut.

Anak merupakan subjek sentra yang memiliki potensi, bakat, dan minat yang harus dikembangkan oleh pihak-pihak lain didalam suasana penuh kasih sayang, aman, terpenuhi kebutuhan dasar, mendapat rangsangan, dan kesempatan serta peluang yang besar dibantu oleh anggota keluarga yang lainnya. Hal tersebut diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Rahman, M. H., & Kencana, R. (2020) yang menyimpulkan bahwa model koooperatif mampu meningkatkan kerjasama anak. Penelitian lain dari Juliani, A., Mustadi, A., & Lisnawati, I. (2021) model *Make A Match* mampu meningkatkan hasil perkembangan anak.

Berdasarkan hasil observasi perkembangan kognitif anak dalam pembelajaran mencari lambang bilangan yang sesuai dengan bilangan menunjukkan adanya peningkatan pada setiap pertemuannya dan pada akhir penelitian sudah mencapai indikator keberhasilan. Hal ini merupakan ketepatan guru dalam memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan anak dalam mengaplikasikan setiap model, metode, dan media agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan optimal. Dalam pelaksanaannya, guru semakin baik dalam memilih strategi pembelajaran, hal tersebut sesuai dengan pendapat (Aslamiah, 2011) dalam mengoptimalkan proses perkembangan anak TK kearah yang tepat dan kondusif, guru TK mempunyai peranan penting dan strategi dalam menumbuhkembangkan strategi pembelajaran yang tepat untuk tingkat perkembangan anak TK, untuk itu guru tidak dapat melakukan pembelajaran di TK dengan satu atau dua metode/strategi saja, tetapi perlu memiliki keaktifan untuk membuat variasi strategi kegiatan pembelajaran. Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses pemberian ilmu atau bisa juga dikatakan sebagai

kerjasama antara guru dengan murid yang terlibat dalam sebuah

Hal tersebut diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Ningsih, S., Kurniah, N., & Delrefi, D. (2016) penerapan metode cooperative learning mampu meningkatkan kemampuan kognitif. Selanjutnya Milliannoor, M. (2017) bahwa penggunaan model make a match dapat meningkatkan hasil perkembangan kognitif anak dalam mencocokkan bilangan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan dapat disimpulkan bahwa kegiatan guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif dalam menyesuaikan bilangan dengan lambang bilangan Menggunakan Model POKEMON pada Kelompok B TK Cahaya Abadi Hulu Sungai Tengah mengalami peningkatan, kegiatan aktifitas anak dalam mengikuti proses kegiatan pengembangan kemampuan kognitif dalam mencari lambang bilangan yang sesuai dengan bilangan mengalami peningkatan pada setiap pertemuannya menjadi aktif dan sangat aktif serta kemampuan kognitif anak dalam mencari lambang bilangan yang sesuai dengan bilangan menggunakan model POKEMON pada Kelompok B TK Cahaya Abadi Hulu Sungai Tengah mengalami peningkatan.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
Aslamiah, A. S. (2011). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Banjarmasin: Comdes.
Asniwati. (2016). Motivasi Kerja Guru Sekolah Dasar Negeri di Kota Banjarmasin. *Jurnal Paradigma*.
Darmiyati, R. K. (2015). Penerapan Model Kooperatif Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Untan*.

Desmita. (2017). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
Ernawati. (2019). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak TK Dalam Materi Konsep Bilangan Melalui Model Make A Match. *Jurnal Penelitian Tindakan Dan Pendidikan*, 5-10.
Kunandar. (2012). *Pembelajaran Yang Efektif dan Menyenangkan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
Latif, M. (2014). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
Milliannoor, M. (2017). Upaya Mengembangkan Kognitif dalam Mencocokkan Bilangan dengan Lambang Bilangan Melalui Model Make A Match di Kelompok B TK. Aisyiyah 6 Banjarmasin. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 2(2), 95-109.
Mulyasa. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
Rangkuti, D. E. (2020). Penerapan Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Konsep Angka di TK/PAUD. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian*, (pp. 77-85).
Sanjaya, W. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
Setyaningrum. (2014). Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini Dengan Perkembangan Kognitif Pada Anak. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 234-249.
Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
Suriansyah, A. (2013). *Panduan Penulisan Karya Ilmiah Program PGPAUD dan PGSD Universitas Lambung Mangkurat*. Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat.
Suriansyah, A. (2014). Hubungan Budaya Sekolah, Komunikasi, dan Komitmen Kerja Terhadap Kinerja Guru Sekolah

Dasar Negeri. *Jurnal Ilmiah Nasional Terakreditasi Cakrawala Pendidikan*, 358.

Suyadi. (2019). Metode Demonstrasi Sebagai Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak. *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 13-24.