

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU BERGAMBAR *MAKE
A MATCH* GEOMETRI UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KOGNITIF BERPIKIR LOGIS ANAK
USIA DINI DI TKIT AL-FARABI
SUNGAL SUMATERA UTARA**



**Oleh:
Nurul Amelia
NIM: 17204030027**

TESIS

Diajukan kepada Program Magister (S2)
Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Untuk Memenuhi Salah satu Syarat guna Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**YOGYAKARTA
2019**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nurul Amelia, S.Pd
NIM : 17204030027
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Konsentrasi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian /karya saya sendiri, kecuali, pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 25 Juli 2019

Saya yang menyatakan,



Nurul Amelia, S.Pd

NIM 17204030027

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nurul Amelia, S.Pd
NIM : 17204030027
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Konsentrasi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian /karya saya sendiri, kecuali, pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 25 Juli 2019

Saya yang menyatakan,



Nurul Amelia, S.Pd

NIM 17204030027

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nurul Amelia, S.Pd
NIM : 17204030027
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Konsentrasi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak menuntut kepada Jurusan Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (atas pemakaian jilbab dalam ijazah strata dua) seandainya suatu hari ini terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan sebenarnya.

Yogyakarta, 25 Juli 2019

Saya yang menyatakan,



Nurul Amelia, S.Pd
Nurul Amelia, S.Pd

NIM 17204030027

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Alamat : Jl. Marsda Adisucipto, Telp (0274) 589621. 512474 Fax, (0274) 586117
tarbiyah.uin-suka.ac.id Yogyakarta 55281

PENGESAHAN

Nomor : B-268/Un.02/DT/PP.01.1/09/2019

Tesis Berjudul : PENGEMBANGAN MEDIA KARTU BERGAMBAR MAKE
A MATCH GEOMETRI UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KOGNITIF BERPIKIR LOGIS ANAK USIA
DINI DI TKIT AL-FARABI SUNGGAL SUMATERA
UTARA

Nama : Nurul Amelia

NIM : 17204030027

Program Studi : PIAUD

Konsentrasi : PIAUD

Tanggal Ujian : 13 September 2019

Telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 20 September 2019

Dekan,

Dr. Ahmad Arifi, M.Ag.
NIP. 19661121 199203 1 002



**PERSETUJUAN TIM PENGUJI
UJIAN TESIS**

Tesis berjudul :PENGEMBANGAN MEDIA KARTU BERGAMBAR
MAKE A MATCH GEOMETRI UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF
BERPIKIR LOGIS ANAK USIA DINI DI TKIT AL-
FARABI SUNGGAL SUMATERA UTARA

Nama : Nurul Amelia
NIM : 17204030027
Prodi : PIAUD
Kosentrasi : PIAUD

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah
Ketua/ Pembimbing : Dr. Sigit Purnama, M.Pd.

Penguji I : Dr. Hj. Maemonah, M.Ag.

Penguji II : Dr. H. Abdul Munip, M.Ag.

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 13 September 2019

Waktu : 09.00-10.15 WIB.

Hasil/ Nilai : 93,67 (A-)

IPK : 3,89

Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian

()

()

()

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
dan keguruan UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Assalamu 'alaikum wr.wb

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**Pengembangan Media Kartu Bergambar *Make A Match* Geometri Untuk
Meningkatkan Kemampuan Kognitif Berpikir Logis Anak Usia Dini
Di TKIT Al-Farabi Sunggal Sumatera Utara**

Yang ditulis oleh:

Nama : Nurul Amelia, S.Pd
NIM : 17204030027
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) UIN Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

Wassalamu 'alaikum wr.wb

Yogyakarta, 17 Agustus 2019

Pembimbing

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Dr. Sigit Purnama, M.Pd
NIP. 19800131 200801 1 005

MOTTO

*Membuat orang lain lebih bermanfaat adalah sama
dengan membuat anda lebih bermanfaat dari
mereka*

*Membuat mereka lebih berprestasi adalah sama dengan
membuat anda lebih berprestasi dari mereka*

(Imam Robandi)¹



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Imam Robandi, *Etos Sakura*, Yogyakarta: Andi Offset, 2010

PERSEMBAHAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
PROGRAM MAGISTER UIN SUNAN KALIJAGA



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Nurul Amelia, Pengembangan Media Kartu Bergambar Make A Match Geometri Untuk Meningkatkan Kognitif Berpikir Logis Anak di TKIT Al-Farabi Sunggal Sumatera Utara, Tesis, Program Magister Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2019.

Penelitian tentang pengembangan media kartu bergambar ini dilatar belakangi oleh penggunaan media hanya berupa majalah yang hanya menampilkan gambar bentuk geometri yang kurang menarik. Selain itu, kekurangan variasi model pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar juga menjadi permasalahan yang mendasar dalam penelitian ini. Melalui kartu bergambar ini anak didik bisa mengenal, menyebutkan dan mengklasifikasikan berbagai bentuk, ukuran dan pola sehingga dapat menjadi stimulus dalam peningkatan kemampuan kognitif berpikir logis pada anak didik. Pengembangan media kartu bergambar ini bertujuan untuk : 1) Mengembangkan produk berupa media kartu bergambar *make a match* geometri. 2) Menjelaskan hasil kelayakan media kartu bergambar *make a match* geometri 3) Mengetahui hasil efektivitas penggunaan media pembelajaran kartu bergambar media kartu bergambar *make a match* geometri.

Penelitian pendidikan dengan jenis penelitian *Research and Development* (RnD) dengan menggunakan dua jenis data yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Pengembangan media pembelajaran ini mengacu pada model Borg and Gall dengan menggunakan enam langkah dalam pengembangannya.

Hasil pengembangan media pembelajaran kartu bergambar ini memenuhi kriteria sangat valid dengan hasil uji sebagai berikut: 1) Ahli materi mencapai tingkat kevalidan 86%, ahli desain media mencapai tingkat kevalidan 92%, ahli pembelajaran mencapai tingkat kevalidan 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media kartu bergambar efektif dan menarik. 2) Penerapan pembelajaran di kelas, hasil *pre-test* anak didik mendapat nilai 60,33 dan hasil *post-test* anak didik mendapat nilai 85,5. Berdasarkan analisis menggunakan uji t menghasilkan *thitung*

17,44 dan t_{tabel} 1,753 yang artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat kemampuan perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat dalam mengenal bentuk geometri anak didik kelompok B TKIT Al-Farabi sebelum dan sesudah menggunakan media kartu bergambar.

Kata kunci : Pengembangan, Media Kartu Bergambar, Make A Match, Geometri, Kognitif Berpikir Logis.



ABSTRACT

Nurul Amelia, Development of Pictorial Card Media Make A Geometry Match to Improve Cognitive Thinking of Logical Children in Tkit Al-Farabi Sunggal North Sumatra, Thesis, Masters Program at the State Islamic University of Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2019

This research on the development of pictorial card media is motivated by the use of media only in the form of magazines which only display images of unattractive geometric shapes. In addition, the lack of variation in learning models in the process of teaching and learning activities is also a fundamental problem in this study. Through this picture card students can recognize, mention and classify various shapes, sizes and patterns so that it can be a stimulus in increasing cognitive ability to think logically in students. The development of this picture card media aims to: 1) Develop products in the form of media picture cards make a match geometry. 2) Explain the results of the feasibility of the media picture card make a match geometry 3) Know the results of the effectiveness of the use of media learning media picture cards make a match geometry.

Educational research with the type of research Research and Development (RnD) using two types of data namely quantitative data and qualitative data. The development of instructional media refers to the Borg and Gall model using six steps in its development.

The results of the development of the pictorial card learning media meet the very valid criteria with the following test results: 1) The material expert reaches 86% validity, the media design expert reaches 92% validity, the learning expert reaches 100% validity. This shows that the pictorial card media is effective and attractive. 2) The application of learning in class, the results pre-test of students got a value of 60.33 and the results post-test of students got a value of 85.5. Based on the analysis using the test t produces t arithmetic 17.44 and t table 1.753 which means t arithmetic $>$ t table. So it can be concluded that there are significant differences in the level of difference ability,

classification, pattern, initiating, planning, and recognizing cause and effect in recognizing the geometrical shapes of students in group B TKIT Al-Farabi before and after using the pictorial card media.

Keywords: Development, Picture Card Media, Make A Match, Geometry, Cognitive Logical Thinking.



KATA PENGANTAR

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya yang tak terhitung banyaknya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Media Buku Bergambar *Make A Match* Geometri Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Berpikir Logis Anak Usia Dini di TKIT Al-Farabi Sunggal Sumatera Utara”. Shalawat dan salam semoga tetap tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun manusia dengan warisan petunjuknya untuk mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat. Penulis menyadari bahwa tanpa dukungan dan bantuan berbagai pihak, maka tesis ini tidak mungkin dapat diselesaikan. Untuk itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat, Bapak/Ibu/Saudara:

1. Prof. Drs. KH. Yudian Wahyudi, M.A., Ph.D, Selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk meningkatkan potensi akademik di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Dr. Ahmad Arifi, M.Ag., selaku Dekan FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan dukungan kepada penulis selama ini dalam proses akademik.
3. Dr. Mahmud Arif, M.Ag, selaku ketua prodi PGRA yang telah memberikan persetujuan dalam pelaksanaan penelitian ini.

4. Dr. Sigit Purnama, M.Pd, yang telah memberikan bimbingan dan masukan dengan penuh tanggung jawab hingga tesis ini dapat diselesaikan.
5. Nur Aisah, S.Pd.I, selaku kepala sekolah TKIT AL-Farabi yang telah memperkenankan untuk melakukan penelitian, serta segenap dewan guru yang telah memberikan data untuk penyusunan tesis ini.
6. Orang Tuaku bapak Wardi dan ibu Asni dan keluargaku terutama kakak-kakakku yang telah menjadi motivator serta penasehat terbaik yang senantiasa dengan ikhlas dan bijaksana memberikan dorongan, kasih sayang serta doa disetiap langkah dan kehidupan penulis.
7. Semua pihak yang ikut bekerjasama dalam penyusunan tesis ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Semoga amal baik yang telah diberikan mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT, dan mendapatkan limpahan rahmatnya. Aamiin.

Yogyakarta, 16 September 2019

Nurul Amelia, S.Pd

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
PERNYATAAN MEMAKAI JILJAB	iv
PENGESAHAN	v
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TESIS	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
ABSTRAK	x
KATA PENGANTAR	xiv
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Pengembangan	10
D. Manfaat Pengembangan	10
E. Asumsi Pengembangan	12
F. Spesifikasi Produk yang dikembangkan	12

BAB II	KAJIAN PUSTAKA.....	14
A.	Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	14
B.	Kajian Teori.....	18
1.	Media kartu Gambar	18
2.	Metode Make a Match	25
a.	Pengertian Model Pembelajaran Make a match	25
b.	Langkah-langkah Model Pembelajaran Make a Match.....	30
c.	Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran.....	32
3.	Geometri Anak Usia Dini	34
a.	Pengertian Geometri.....	34
b.	Bentuk-bentuk Dasar Geometri	37
4.	Kemampuan Kognitif Anak.....	39
a.	Pengertian Kemampuan Kognitif Anak ...	39
b.	Perkembangan Kognitif Anak	42
c.	Aspek Perkembangan Kognitif.....	46
d.	Implikasi Perkembangan Kognitif Anak .	48
5.	Perkembangan Kognitif Berpikir Logis Anak	49
a.	Pengertian Berfikir Logis Anak Usia Dini	49
b.	Upaya Pengembangan Berfikir Logis Anak.....	51
BAB III	: METODE PENGEMBANGAN.....	54
A.	Model Pengembangan.....	54

B. Prosedur Pengembangan	56
C. Data dan Sumber Data	64
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	67
E. Teknik Analisis Data	68
F. Teknik Keabsahan Data	75
G. Sistematika Pembahasan	75
BAB IV HASIL PAPARAN DATA PENELITIAN.....	77
A. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran.....	77
B. Hasil Desain Kartu Bergambar.....	83
C. Hasil Validasi Ahli Isi/Materi Media Pembelajaran	90
D. Hasil Validasi Ahli Desain Media	94
E. Hasil Validasi Guru	99
F. Hasil uji coba media pembelajaran.....	103
G. Analisis Pengembangan Media	111
H. Analisis Efektivitas Media	124
BAB V PENUTUP	128
A. Kesimpulan.....	128
B. Saran.....	129
DAFTAR PUSTAKA.....	131
LAMPIRAN	137
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	170

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi Kisi Pedoman Wawancara.....	67
Tabel. 3.2	Kualifikasi Tingkat Kelayakan.....	70
Tabel. 3.3	Kulaifikasi Tes Kemampuan Kognitif.....	70
Tabel 3.4	Kriteria Penskoran Angket Validasi.....	71
Tabel 3.5	Kriteria Penskoran Instrument Tes Uji Coba Pada Anak.....	71
Tabel 3.6	Indikator Hasil Belajar Anak Didik.....	73
Tabel 4.1	Kualifikasi Tingkat Kelayakan.....	86
Tabel 4.2	Kualifikasi Tes Kemampuan Kognitif.....	87
Tabel 4.3	Kriteria Penskoran Angket Validasi.....	87
Tabel 4.4	Kriteria Penskoran Instrument Tes Uji Coba Pada Anak.....	88
Tabel 4.5.	Instrumen Validasi Materi Kognitif.....	88
Tabel 4.6.	Instrument Validasi Desain Media.....	89
Tabel 4.7	Instrument Validasi Guru Kelas.....	89
Tabel 4.8.	Hasil Validasi Ahli Materi.....	90
Tabel 4.9	Saran Perbaikan Ahli Materi.....	92
Tabel 4.10	Hasil Desain Media Kartu Bergambar.....	95
Tabel 4.11	Saran Perbaikan Ahli Desain Terhadap Media Pembelajaran.....	97
Tabel. 4.12	Hasil validasi ahli pembelajaran.....	100
Tabel 4.13	Saran Perbaikan Ahli Pembelajaran.....	102
Tabel. 4.14.	Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Pre-Test.....	104
Tabel 4.15	Hasil Uji Coba Lapangan Post-Test.....	105
Tabel 4.16	Hasil Normalitas Sebaran Data.....	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model Pengembangan Borg And Gall	56
Gambar 4.1 Desain Kotak Kartu	83
Gambar 4.2 Desain Isi Kartu Gambar	84
Gambar 4.3 Desain Isi Kartu Gambar	84
Gambar 4.4 Isi Kartu	85
Gambar 4.5 Isi Kartu	85
Gambar 4.6 Revisi Pada Bagian Kartu Asli Geometri	93
Gambar 4.7 Revisi Bagian Contoh-Contoh Bentuk Geometri	94
Gambar 4.8 Revisi Bagian Belakang Kartu.....	98
Gambar 4.8 Revisi Font Angka Pada Kartu.....	99
Gambar 4.9 Diagram Pre-test.....	105
Gambar 4.10 Diagram Post-Test.....	106

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	137
Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian	138
Lampiran3 Bukti Konsultasi	139
Lampiran 4 Identitas Subyek Validator Ahli	140
Lampiran 5 Instrumen Validator Ahli Isi/Materi	141
Lampiran 6 Instrumen Validator Ahli Desain Media.....	144
Lampiran 7 Instrumen Validator Ahli Pembelajaran	147
Lampiran 8 Soal Pre-Test	150
Lampiran 9 Soal Post-Test.....	151
Lampiran 10 Hasil Pre-Test.....	152
Lampiran 11 Hasil Post -Test.....	153
Lampiran 12 Hasil Wawancara	154
Lampiran 13 Dokumentasi Foto.....	156
Lampiran 14 Hasil desain media	161
Lampiran 15 RPPH.....	165

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah investasi besar bagi keluarga dan juga bangsa.² Sebab anak adalah generasi penerus keluarga dan bangsa, alangkah bahagianya keluarga yang melihat anak-anak nya berhasil baik dalam bidang pendidikan, keluarga maupun masyarakat. Pendidikan anak usia dini merupakan lembaga yang memberikan layanan pendidikan kepada anak usia dini pada rentangan usia 4-6 tahun. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, PAUD memiliki peran yang cukup besar dalam proses optimalisasi kemampuan anak berikut juga dengan hal-hal penanaman kemampuan kognitif pada anak.

Perkembangan Kognitif anak usia dini yang telah ditetapkan dalam STPPA Permendikbud No 137 tahun 2014.³ Lingkup perkembangan kognitif dibagi menjadi 3, yaitu: pertama, belajar dan pemecahan masalah yaitu mengenal berdasarkan fungsi, menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik, mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari, mengetahui konsep banyak dan sedikit, mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai

² Khadijah, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2015), hlm.4.

³ Permendikbud No 137 Tahun 2014 *Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.

pemecahan masalah, mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu, mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu, memahami posisi/ kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial. Kedua, berfikir logis yaitu mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran, mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya, mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi, mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya, dan mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna. Ketiga, berfikir simbolik yaitu membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, dan mengenal lambang huruf.⁴

Kemampuan pengembangan kognitif anak usia 5-6 tahun bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak, agar dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikannya dan pengetahuan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti.⁵

⁴ *Ibid.*,

⁵ Permendikbud No 137 Tahun 2014 *Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.*

Kemampuan kognitif dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengetahui sesuatu.⁶ Artinya mengerti menunjukkan kemampuan untuk menangkap sifat, arti, atau keterangan mengenai sesuatu serta mempunyai gambaran yang jelas terhadap hal tersebut, perkembangan kognitif sendiri mengacu kepada kemampuan yang dimiliki seorang anak untuk memahami sesuatu. Pengembangan kognitif anak usia 5-6 tahun pada dasarnya dimaksudkan agar anak mampu mengeksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, anak-anak suka sekali membantu meletakkan suatu benda, membawa barang hingga tidak terlihat kaiknya, bereksplorasi dengan beralih alih dari satu tempat ke tempat lainnya.⁷ sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya anak akan memainkan perannya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingannya dan orang lain.

Perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun menurut piaget di usia ini anak sudah dapat mengenal bentuk, ukuran, mengenal objek permanen, membentuk persepsi, anak akan mengeksplor bentuk dengan lebih teliti, mengantisipasi lebih sering, menurut Piaget anak usia 5-6 tahun apabila di beri satu set objek dan disuruh mengumpulkan objek-objek yang mirip pemilahan mereka terbagi tiga, pertama, mereka menyusun tidak berdasarkan

⁶ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), hlm. 31.

⁷ Maria Montessori, *The Absorbent Mind “ Pikiran Yang Menyerap”*, Terj Dariyanto, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), hlm. 279.

kesamaan dan perbedaan objek saja melainkan menjajarkan objek secara spasial, segiempat, lingkaran. Kedua, mengelompokan benda menjadi kelompok kecil tanpa membentuknya secara spasial. Ketiga, anak dapat menunjukkan perbedaan dan persamaan namun belum bisa menjumlahkan secara spontan.⁸

Anak usia 4-6 tahun dalam tingkat pencapaian perkembangan kognitif pada materi mengenal bentuk geometri antara lain sudah —mencipta bentuk geometri, menyebut benda benda yang sesuai dengan bentuk geometri, mencontoh bentuk bentuk geometri, menyebut, menunjukkan dan mengelompok lingkaran, segitiga, segi empat”.⁹ Untuk melakukan pengembangan kognitif berpikir logis anak di PAUD diperlukan model pembelajaran yang cocok dengan masa anak-anak yakni masa bermain untuk itu pembelajaran kognitif dapat dilakukan dengan metode permainan kartu gambar *make a match*. Permainan bagi anak memiliki nilai fungsional penting dan bukan hanya sekedar aktivitas. Bermain bagi anak adalah aktivitas yang bermanfaat untuk masa depan karena dapat membantu perkembangan individu.¹⁰ Guru dapat menggunakannya untuk menyampaikan pembelajaran kepada anak dan hal ini dapat digunakan dalam pengembangan kognitif anak melalui media

⁸ Jean Piaget, Barbel Inhelder, *Psikologi Anak (The Psychology Of The Child)*, Terj. Miftahul Jannah, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), hlm. 37.

⁹ *Ibid.*, hlm. 32.

¹⁰ Jean Piaget, Barbel Inhelder, *Psikologi.....*”, hlm. 70.

kartu gambar berbasis *make a match* atau permainan mencari pasangan dengan kartu gambar

Model pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran tahun 1994 dimana model pembelajaran ini anak didik diajak mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.¹¹ Banyak temuan dalam penerapan media kartu gambar berbasis *make a match*, dimana permainan mencari pasangan bentuk geometri ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif berpikir logis anak, hal ini dapat dilihat pada saat anak mendapatkan kartu yang dipegang yaitu jenis kartu bergambar geometri, lalu anak mencocokkan dan mencari pasangan kartu bentuk sesuai ukuran, jenis, dan bentuknya yang di pegang oleh temannya. Proses pembelajaran lebih menarik dan terlihat sebagian besar anak didik sangat berantusias dalam mengikuti proses pembelajaran, dan keaktifan anak didik tampak sekali saat anak didik mencari pasangan kartu masing masing, hal ini dapat mengembangkan kognitif berpikir logis anak melalui proses mencari pasangan bentuk geometri, mengklasifikasikan sesuai bentuk dan pola. Permainan ini sesuai dengan indikator yang ingin dicapai yaitu memasangkan benda sesuai bentuk ukuran dan jenisnya dan indikator inisiatif, menyebut, menunjukkan dan mengelompokkan bentuk lingkaran, segitiga, segi empat.

¹¹ Kurniangsih, Imas, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*, (Jakarta: Kata Pena, 2016), hlm. 55.

Permasalahan kemampuan berpikir logis seperti mencari berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat dalam materi bentuk geometri juga ditemukan pada anak kelompok B Usia 5-6 tahun TKIT Al-Farabi Tanjung Selamat, Sunggal, Sumatera Utara . Realitas menunjukkan kemampuan tersebut di TKIT Al-Farabi Tanjung Selamat Sunggal masih rendah diketahui dengan anak tidak mengerti bentuk-bentuk sederhana yang ada dilingkungannya. Penyebab dari permasalahan ini diantaranya saat mengajar guru jarang mengenalkan dan menggunakan media pembelajaran. Media yang digunakan hanya media gambar sederhana yang tidak melibatkan anak didik dalam penggunaannya. Guru sudah menerapkan metode diskusi sederhana yang cenderung kurang menarik dan menantang. Anak didik memiliki karakteristik sangat aktif dan senang bermain, tetapi tidak ada penunjang keaktifan tersebut menyebabkan anak didik sering ramai dan bermain sendiri serta kurang memperhatikan pembelajaran. Anak didik terlihat kurang termotivasi, anak didik belum diberi kesempatan secara aktif menggunakan media secara langsung untuk dapat berpikir lebih kreatif dan kritis dalam memecahkan suatu masalah. Sehingga anak didik cenderung kurang tertarik saat pembelajaran berlangsung.

Hasil observasi pada anak usia 5-6 tahun mencakup materi kognitif mencari berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab- akibat materi Mengenal Bentuk

Geometri di TKIT Al-Farabi peneliti melihat masih ada anak yang responsnya masih belum fokus dengan materi yang diberikan oleh guru dan bahkan ada yang lebih memilih bercerita dengan teman sebangkunya dibanding melihat/memperhatikan materi pembelajaran yang diberikan guru.¹² Berdasarkan observasi keadaan ini salah satunya dipengaruhi oleh kurang variasinya guru dalam menggunakan model pembelajaran sehingga penyampaian yang dilakukan apa adanya dan tidak dapat mencapai materi dengan maksimal yang dapat menstimulasi kemampuan kognitif anak maka dari itu media kartu bergambar geometri *make a match* hadir untuk mengisi kekosongan media yang dimiliki guru yang diharapkan dapat membantu proses belajar mengajar

Sedangkan dalam proses pembelajaran selalu melibatkan penggunaan majalah yang terdapat gambar geometri namun tidak menarik dan tidak melibatkan indra anak dalam proses pengenalannya dan buku tulis serta kegiatan menghafal dan mengingat fakta. Penggunaan metode bermain sangat minim dan bukan sebagai inti. Dalam mengenalkan materi bentuk geometri diketahui permasalahannya adalah belum adanya media pembelajaran yang dapat melibatkan anak didik dalam penggunaannya, menarik, menantang dan dapat dimainkan anak didik. Maka peneliti menetapkan suatu alternatif pemecahan

¹² Hasil wawancara dan observasi dengan guru kelas ibu Ani Agustin, guru kelas kelompok B TKIT Al-Farabi Sunggal, pada tanggal 20 Mei 2019 pukul 09.30

masalah dengan mengembangkan media inovatif. Salah satu media pembelajaran inovatif yang dapat mengatasi masalah tersebut adalah dengan mengembangkan media kartu bergambar berbasis *make a match* dalam peningkatan kemampuan kognitif materi bentuk geometri pada anak usia dini.

Berdasarkan pemaparan tersebut, permasalahan timbul media pembelajaran untuk mengenalkan bentuk geometri anak yang dipergunakan oleh guru sangat minim, tidak menarik, dan tidak melibatkan anak secara aktif dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, untuk meningkatkan kognitif berpikir logis anak mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat dalam mengenal bentuk geometri dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif, sehingga kognitif berpikir logis dan keaktifan anak dapat dipacu melalui media kartu bergambar tersebut. Media ini dipilih karena praktis digunakan, dapat menjangkau anak didik seluruhnya dan harga yang lebih ekonomis dibanding media tiga dimensi atau benda nyata. Kartu bergambar dalam penelitian ini adalah alat bantu berbentuk persegi panjang, persegi, lingkaran, segitiga, terbuat dari kertas berwarna. Kartu tersebut berisi gambar dan konsep-konsep yang sesuai dengan materi yang akan di implementasikan dalam model pembelajaran *make a match*. Model pembelajaran ini diharapkan membantu guru dalam mengatasi masalah pembelajaran dikelas. Sehingga diharapkan hasil belajar anak didik dapat meningkat. Peneliti termotivasi untuk melakukan

penelitian pengembangan media pembelajaran dengan tujuan memperbaiki kualitas pembelajarandan memecahkan masalah maka peneliti mengkaji masalah tersebut dengan melakukan penelitian dengan judul —Pegembangan Media Kartu Bergambar *Make a Match* Geometri Untuk Meningkatkan Kognitif Berpikir Logis Anak di TKIT Al-Farabi Tanjung Selamat, Sunggal, Sumatera Utara ”

B. Rumusan Masalah

Dari rangkaian latar belakang tersebut, peneliti menarik beberapa masalah yaitu:

1. Bagaimanakah pengembangan media kartu bergambar *make a match* geometri untuk meningkatkan kognitif berpikir logis anak di TKIT Al-Farabi Tanjung Selamat, Sunggal, Sumatera Utara.dikembangkan?
2. Bagaimanakah kelayakan pengembangan media kartu bergambar *make a match* geometri untuk mningkatkan kognitif berpikir logis anak di TKIT Al-Farabi Tanjung Selamat, Sunggal, Sumatera Utara.dikembangkan?
3. Bagaimanakah keefektifan pengembangan media kartu bergambar *make a match* geometri untuk meningkatkan kognitif berpikir logis anak di TKIT Al-Farabi Tanjung Selamat Sunggal Sumatera Utara dikembangkan.

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, yang menjadi tujuan peneliti adalah

1. Mengembangkan media kartu bergambar *make a match* geometri untuk meningkatkan kognitif berpikir logis anak di TKIT Al-Farabi Tanjung Selamat, Sunggal, Sumatera Utara.
2. Menguji kelayakan pengembangan media kartu bergambar *make a match* geometri untuk meningkatkan kognitif berpikir logis anak di TKIT Al-Farabi Tanjung Selamat, Sunggal, Sumatera Utara.
3. Menguji keefektifan pengembangan media kartu bergambar *make a match* geometri untuk meningkatkan kognitif berpikir logis anak di TKIT Al-Farabi Tanjung Selamat, Sunggal, Sumatera Utara.

D. Manfaat Pengembangan

Pengembangan media kartu bergambar ini diharapkan dapat membantu anak didik dalam proses belajar dan menjadi alternatif pembelajaran materi mengenal bentuk geometri, adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yakni:

1. Secara teoritik, diharapkan dapat menambah khasanah karya ilmiah dalam kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini dan dapat dijadikan referensi atau masukan bagi peneliti lain demi pengembangan pendidikan

khususnya dalam kemampuan kognitif materi bentuk geometri.

2. Adapun manfaat penelitian ini secara praktis adalah:
 - a. Bagi guru, pembelajaran yang diterapkan dapat menjadi sumber belajar dan meningkatkan motivasi, minat serta kemampuan media pemecahan masalah anak didik dalam kemampuan mengenal bentuk geometri Sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif berpikir logis anak, memberikan tambahan wawasan bagi guru tentang pengembangan media kartu gambar *make a match* geometri.
 - b. Bagi anak didik, penelitian ini dapat membantu anak didik untuk mendapatkan pembelajaran yang lebih aktif, mudah dipahami dan menyenangkan karena kartu gambar *make a match* geometri ini diterapkan dengan permainan sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik.
 - c. Bagi peneliti, karena dengan penelitian ini dapat menambah wawasan dan keterampilan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa media kartu gambar *make a match* pada materi mengenal bentuk geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak ketika menjadi pendidik nantinya.

E. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan pada pengembangan media pembelajaran berbasis kartu bergambar *make a match*, antara lain:

1. Media kartu bergambar hanya terbatas pada media visual saja berupa kartu bergambar.
2. Media kartu bergambar hanya terbatas pada materi geometri saja berupa lingkaran, segi tiga dan segiempat
3. Media hanya bisa diterapkan untuk anak kelompok B usia 5-6 tahun.
4. Media kartu bergambar di pilih karena lebih ekonomis dan menjangkau anak didik seluruhnya, namun memiliki kekurangan karena tidak sebaik media tiga dimensi atau benda nyata aslinya.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan adalah berupa media pembelajaran anak usia dini yang peneliti beri nama –Pengembangan Media Kartu Bergambar *Make a Match* Geometri Untuk Meningkatkan Kognitif Berpikir Logis Anak”. Media ini berisikan:

1. Media Pembelajaran yang dibuat berbentuk kartu gambar yang didalamnya memuat berbagai macam bentuk geometri dan contoh bentuk geometri yang sering dilihat anak dalam kehidupan sehari-harinya sesuai dengan indikator yang terdapat dalam kurikulum tentang pengembangan kognitif berpikir logis anak yaitu

mengenal bentuk geometri segitiga, segi empat, persegi panjang dan lingkaran, memasangkan sesuai bentuk, mengurutkan dan lain sebagainya.

2. Media diperuntukkan untuk seluruh anak usia dini dan pendidik di pendidikan Formal namun lebih khusus digunakan untuk materi anak usia 5-6 tahun.
3. Pembelajaran yang terdapat media ini adalah anak diharapkan dapat mengenal bentuk geometri dengan cara menyebut, menunjukan dan mengelompokan contoh bentuk geometri segitiga, segi empat, persegi panjang, dan lingkaran tersebut sesuai dengan pasangannya.
4. Media berisi 4 kartu jawaban dan 20 kartu soal, petunjuk penggunaan media, langkah-langkah permainan *make a match*, dan biografi singkat penulis.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan media dan uji coba terhadap media kartu bergambar *make a match* geometri di TKIT Al-Farabi Tanjung Selamat, Sunggal, Sumatera Utara, dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media buku bergambar didesain dengan menggunakan *Corel Draw* dan proses pengembangannya menggunakan *Corel Draw* dengan mengkonsep gambar-gambar dahulu baik dengan corel maupun mencari referensi via internet, kemudian dilakukan penggambaran ilustrasi yang dioperasikan dengan *Corel Draw* kemudian pembentukan *background* untuk peletakan gambar dan petunjuk penggunaan dari pendesainan setelah pendesainan media buku bergambar selesai, dilakukan pencetakan yang kemudian dibuat sedemikian menarik mulai dengan memilih warna-warna yang cerah, gambar-gambar yang disukai anak, lalu diberikan kepada ahli isi, ahli desain dan ahli pembelajaran untuk mengetahui kelayakan media yang telah dirancang.

Hasil dari ahli isi mendapatkan presentase 86% termasuk dalam kategori valid, dari ahli desain mendapatkan presentase 92% masuk dalam kategori sangat

valid, dan dari ahli pembelajaran mendapat *persentase* 100% masuk dalam kategori sangat valid.

2. Efektivitas media pembelajaran buku bergambar dapat dilihat dari perbedaan nilai pre-test dan post-test siswa dengan perolehan *pre-test* 60,33 dan *post-test* 85,5 yang kemudian dihitung menggunakan uji *t-test* dengan perolehan hasil *t* hitung $> t$ tabel atau $17,44 > 1,753$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima.

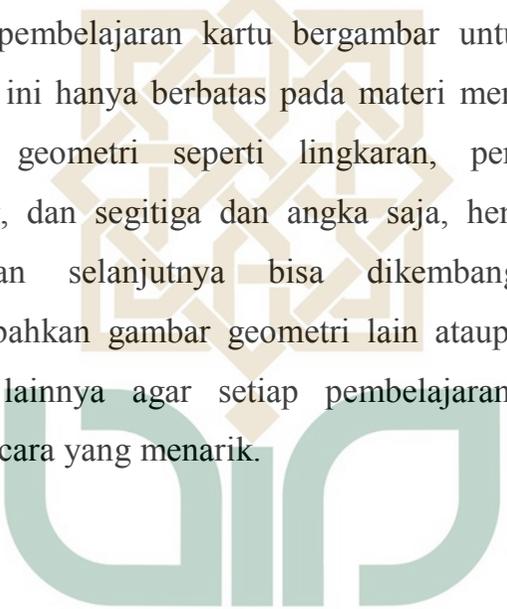
B. Saran

Media pembelajaran berbasis kartu bergambar *make a match* geometri ini diharapkan dapat menjadi penunjang dalam perkembangan kognitif berpikir logis anak di TK/RA. Ada beberapa saran yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran kartu bergambar *make a match* geometri ini. Adapun saran-saran tersebut adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran kartu bergambar *make a match* geometri untuk anak didik di TK/RA ini tentunya memiliki kekurangan dan kelebihan. Oleh karena itu, dalam penggunaan media kartu bergambar ini hendaknya didukung dengan variasi permainan dalam penggunaan kartu dan gambar yang lebih menarik serta dapat menyesuaikan tema, agar siswa lebih termotivasi dalam mengembangkan kemampuan kognitif berpikir logis.
2. Guru yang menggunakan media kartu bergambar *make a match* geometri pada anak didik di TK/RA yang

dikembangkan, sebaiknya mempelajari dan memahami terlebih dahulu bagaimana cara penggunaan kartu yang efektif , pembagian kelompok disesuaikan dengan jumlah anak serta variasi tempat seperti menggunakan kartu ini ditempat *outdoor* agar dalam proses pembelajarannya anak didik merasa senang dan antusias.

3. Media pembelajaran kartu bergambar untuk anak didik TK/RA ini hanya terbatas pada materi mengenal bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, persegi, persegi Panjang, dan segitiga dan angka saja, hendaknya untuk penelitian selanjutnya bisa dikembangkan dengan menambahkan gambar geometri lain ataupun menambah materi lainnya agar setiap pembelajaran disampaikan dengan cara yang menarik.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Triharsono, *Permainan Kreatif dan Edukatif Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Andi, 2013.
- Ahmad Nizar Rangkuti, *Statistic Untuk Penelitian Pendidikan*, Bandung: Citapustaka Media: 2015.
- Arikunto, *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta : Bumi Aksara, 2003.
- Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014.
- Asnawir, M.Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers. 2002.
- Asrul, Sitorus Dkk, *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Memina Sdm Yang Berkarakter*, Medan: Perdana Publishing, 2016.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada, 2017.
- Barep Yohanes, Subanji, Sisworo –Beban Kognitif Siswa Dalam Pembelajaran Materi Geometri Pendidikan Matematika –*Dalam Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan, Pascasarjana-Universitas Negeri Malang* Volume: 1 Nomor: 2 Bulan Februari Tahun 2016 Halaman: 187 195 Eissn: 2502-471x
- <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/download/6121/257>
- Borg And Gall, Dikutip Dalam Sri Sumarni, “ *Pengembangan Model Pendidikan Karakter Berbasis Modal Sosial Bagi Mahaanak Didik Uin Sunan Kalijaga*,” *Disertasi Tahun*

2014, Program Studi Ilmu Pendidikan, Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta, hlm.216.

Burhan Nurgiyantoro, *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*, Yogyakarta : BPFE : 2010, hlm. 487.

Colette Daiuteacarol D.Leeb, —“Studying Cognitive Development In Digital Playgrounds” , *Dalam Journal Elsvier Cognitive Development Volume 49*, January–March 2019, diakses pada <https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2018.11.007>

Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media, 2013

Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.

Dhestha, Hazilla Aliputri, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa *Dalam jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD), Vol.2 No. 1A April 2018*, PGSD - Universitas Kristen Satya Wacana

<http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD/article/view/2351>

Enah Suminah Dkk. . *Kerangka Dasar Dan Struktur Kurikulum 2013*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini . 2015.

George Morrison, *Pendidikan Anak Usia Dini*, Edisi Ke 13, Terj.Yudi Santoso Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016

Hamzah B. Uno, *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2006

- I Gst Ayu Artini, Marhaeni, Implementasi Alat Peraga Bentuk-Bentuk Geometri untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B Tk Lumbung Sari Denpasar, dalam jurnal *e-Journal Program Pascasarjana*, Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Dasar Volume 4 Tahun 2014. Diakses Pada <https://Ejournal.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/Jjpaud/Article/View/1041>
- Imroatus Solichah, *Alat Peraga Untuk Pelajaran Tunarungu*, Jakarta: Media Guru, 2014.
- Ismail Sm, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis Paikem*, Semarang : Rasail Media Group, 2008.
- Isjoni, *Cooperative Learning*, Bandung: Alfabeta, 2012.
- Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, Medan : Media Persada, 2011.
- Jean Piaget, Barbel Inhelder, *Psikologi Anak (The Psychology Of The Child)*, Terj. Miftahul Jannah, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016, Hlm. 70.
- John W.Santrock, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2011.
- Khadijah, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, 2015.
- Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, 2016
- Kurniangsih, Imas, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*, Jakarta: Kata Pena, 2016.
- Kustandi, Cecep Dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*, Bogor: Ghalia Indonesia. 2013

- Lestari, K.W, *Konsep Matematika Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Paud, 2011.
- Maria Montessori, *The Absorbent Mind “ Pikiran Yang Menyerap”*, Terj Dariyanto, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017, hlm. 279.
- Masganti Sit, *Perkembangan Peserta Didik*, Medan: Perdana Publishing, 2010.
- Miftahul Huda, *Model Model Pengajaran Dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2019.
- Muhammad Farooq Joubish, “Cognitive Development In Jean Piaget’s Work And Its Implications For Teachers” Department Of Education, Federal Urdu University, Pakistan, *World Applied Sciences Journal* 12 (8): 1260-1265,
<https://pdfs.semanticscholar.org/4d5b/346602122c634fba7bb9535cd1db18018b48.pdf>.
- Muhammad Wendi, *Memahami Cara Anak - Anak Belajar*, Jakarta: Visi Media, 2013.
- Munadi, Yudhi. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi (GP Press Group), 2013.
- Sudjana Nana , Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2013.
- Ni Made Sri Laksmi, Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Kemampuan Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B” dalam jurnal *e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini*, Universitas Pendidikan Ganesha , Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (Volume 5. No. 1 - Tahun 2017)

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/7677>

Ni Nyoman Parwat, ”*Penerapan Pembelajaran Picture And Picture Berbantuan Media Kartu Angka Bergambar Dapat Meningkatkan Perkembangan Kognitif* “ , Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/1041>

Nur Hayati. *Menstimulasi Otak Kiri Dan Otak Kanan Anak Dengan Flash Card*. Artikel Penelitian. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2011

Permendikbud No 137 Tahun 2014, *Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak*.

Piaget, Vygotsky, Beyond, *Future Issues For Developmental Psychology And Education*, dalam Leslie Smith, Julie (Ed.), New York: Roudledge, 1997

Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*, Jakarta: Prenadamedia group, 2016.

Rusman, *Model-Model Pembelajaran “Mengembangkan Profesionalisme Guru”*. Jakarta: Rajagrafindo Persada. 2011.

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kualitatif Dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2012.

Sujiono, *Anak Dan Kemampuannya Dalam Belajar*. Yogyakarta: Nusa Permai, 2008.

Tukiran Taniredja Dkk, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, Bandung: Alfabeta, 2011.

Wawancara dengan Ibu Ani, Guru Inti Di Kelompok B TKIT Al-Farabi Sunggal, Tanggal 15 Juni 2019, 09.00.

Yaumi, *Kecerdasan Jamak*, Jakarta: Kencana PrenadaMedia Group, 2013 Yogyakarta : Bpef : 2010.

Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks, 2014.

Zaenal Arifin, *Evaluasi Pendidikan*, Bandung : Remaja Rosdakarya, 2009.

