

Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak dalam Pengenalan Huruf Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning, Make A Match, dan Media Pembelajaran Mekah (Studi Kasus Siswa Kelompok B3 TK Negeri Pembina Martapura)

Maulida ^{1*}, Faqihatuddiniyah ²

^{1,2} Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

* mauliddaaaaaa06@gmail.com

Abstrak

Urgensi penelitian ini terletak pada keterlambatan anak dalam mengenal huruf di usia dini dapat menghambat perkembangan kognitif yang menjadi dasar bagi kemampuan akademik selanjutnya. Tujuan dari penelitian ini adalah agar dapat meningkatkan aspek kognitif anak di B3 Tk Negeri Pembina Martapura melalui penerapan dari kombinasi dua model dan satu media yaitu model *Problem Based Learning*, *Make A Match*, dan Media (Mekah). Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya stimulasi terhadap kemampuan kognitif anak ketika mereka mempelajari huruf-huruf dalam proses pembelajaran. Penelitian mengadopsi pendekatan kualitatif yang menerapkan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Fokus utama dari penelitian ini adalah terdiri dari 13 anak kelompok B3. Di mulai dari observasi, wawancara hingga dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa kegiatan guru, kegiatan anak, dan perkembangan kognitif anak mengalami peningkatan yang signifikan. Aktivitas guru meningkat dari 68,8 % (cukup baik) pada pertemuan pertama menjadi 96,8% (sangat baik) pada pertemuan ketiga. Aktivitas anak meningkat dari 38,5% (hampir tidak ada anak aktif) menjadi 100% (seluruh anak aktif). Perkembangan kognitif anak pun juga meningkat dari 46,2% (mulai berkembang) menjadi 100% (berkembang sangat baik). Penelitian ini menyimpulkan bahwa kombinasi model pembelajaran yang dimanfaatkan secara efektif dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak-anak pada usia dini, khususnya dalam pengenalan huruf.

Keywords: *Kemampuan Kognitif Anak, Pengenalan Huruf, Model Pembelajaran, Problem Based Learning, Make A Match, Media Pembelajaran Mekah*

Pendahuluan

Pendidikan bukan hanya ditujukan untuk orang-orang dewasa, namun juga untuk anak-anak. Aspek penting dalam kehidupan terutama untuk kehidupan anak usia dini adalah aspek Pendidikan (Meliani et al, 2025). Pendidikan ini dimulai sejak kelahiran bayi, dengan mengenalkan mereka kepada individu-individu di sekelilingnya, bunyi-bunyi, objek-objek, serta berinteraksi melalui lelucon dan percakapan agar mereka berkembang menjadi anak yang normal dan sehat (Ningrum et al., 2022). Sesuai dengan bunyi Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan, untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan berikutnya (Khoirunnisa et al, 2024). Salah satu elemen

yang sangat krusial untuk dioptimalkan adalah perkembangan kognitif, karena berperan dalam kemampuan berpikir, memahami konsep, dan menyelesaikan masalah (Khotimah et al, 2023). Piaget, Setiap fase perkembangan kognitif adalah suatu peningkatan dan kemajuan dari fase sebelumnya. Oleh karena itu, teori yang disebutkan tadi, setiap individu akan mengalami perubahan kualitatif yang bersifat stabil, konsisten, dan tidak mengalami lompatan maupun kemunduran. Perubahan-perubahan ini merupakan rangsangan dan efek dari faktor biologis untuk beradaptasi dengan lingkungan (Marinda, 2020).

Kemampuan mengenal huruf merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini. Penguasaan huruf yang baik akan menjadi dasar bagi keterampilan membaca, menulis, dan berpikir logis anak di jenjang pendidikan berikutnya. Namun, berdasarkan pengamatan di Kelompok B3 TK Negeri Pembina Martapura, masih banyak anak yang mengalami kesulitan dalam mengenal huruf secara acak, meskipun mampu menyebutkan huruf secara berurutan. Hal ini mengindikasikan adanya keterbatasan dalam proses pembelajaran yang belum sepenuhnya merangsang perkembangan kognitif anak secara optimal. Kondisi tersebut menuntut adanya pembaruan dalam pendekatan pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru, tetapi mampu meningkatkan partisipasi aktif anak. Penggunaan model *Problem Based Learning* dan *Make A Match*, yang dikombinasikan dengan media pembelajaran kantong huruf (Mekah), menjadi alternatif solusi yang inovatif dan menyenangkan. Pendekatan ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf secara menyeluruh, sehingga mendukung pertumbuhan kognitif anak secara maksimal pada masa usia emas.

Permasalahan ini disebabkan oleh pembelajaran kurang interaktif sehingga komunikasi kebanyakan bersifat satu arah antara guru dengan anak pada saat pembelajaran serta media yang kurang menarik minat belajar anak. Jika perkembangan kognitif anak dalam kelompok B3 mengalami keterlambatan dengan baik dalam mengenal huruf, maka akan berdampak dalam kehidupan sehari-hari mereka, diantaranya aktivitas akademik yang kurang optimal. Berdasarkan pertimbangan tersebut, maka untuk menyelesaikan permasalahan ini diperlukan melalui model dan menambahkan media dalam proses pembelajaran. Adapun solusi pembelajaran yang ingin penulis diterapkan untuk dapat mengembangkan kemampuan aspek kognitif anak usia 5-6 tahun terutama saat mereka mulai mengenal huruf adalah pembelajaran menggunakan kombinasi model *Problem Based Learning*, *Make A Match* dan yang diimplementasikan melalui media pembelajaran kantong huruf (Mekah).

Model *Problem Based Learning* adalah satu diantaranya pendekatan yang dapat dipergunakan dalam prosedur pengajaran dan pembelajaran (Sriyanto et al, 2023). Pendekatan ini juga merupakan salah satu metode pembelajaran yang memanfaatkan sumber belajar sebagai bahan ajar yang dapat mendukung pengetahuan siswa (Gulo, 2021). Model *Make A Match* membuat siswa berpartisipasi aktif di kelas dan melibatkan seluruh siswa untuk melakukannya bermain di kartu yang cocok, engan menggunakan *make a match*, mereka mengatakan bisa memahami konsep kata atau kalimat yang sedang dipelajari dengan lebih baik (Desmiyanti et al., 2020). Media kantong huruf merujuk pada penggunaan sekumpulan kartu berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran mengenal huruf pada proses membaca, menggunakan prosedur mengamati dan memperhatikan bentuk hurufnya serta gambar yang dilengkapi dengan tulisan yang menjelaskan makna dari gambar yang terdapat pada kartu tersebut. Kartu huruf adalah kartu yang memuat abjad, gambar, dan simbol-simbol, yang berfungsi untuk meningkatkan atau membimbing anak dalam memahami simbol-simbol tersebut (Astuti et al, 2021).

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti berminat untuk menyelesaikan masalah melalui penelitian tindakan kelas berjudul, “Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak dalam Pengenalan Huruf Melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning*, *Make A Match*, dan Media Pembelajaran Mekah (Studi Kasus Siswa Kelompok B3 TK Negeri Pembina Martapura) ” hal ini sebab peneliti berharap supaya hal ini bisa meningkatkan aspek kemampuan kognitif dan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik. Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada integrasi tiga pendekatan pembelajaran yang belum banyak dikombinasikan dalam penelitian sebelumnya, yaitu penerapan model *Problem Based Learning*, *Make A Match*, dan penggunaan media pembelajaran kantong huruf secara simultan. Kombinasi ini menghadirkan pembelajaran yang interaktif, problematis, dan berbasis permainan yang menyenangkan, sehingga menjawab permasalahan kurangnya minat belajar dan komunikasi satu arah yang selama ini terjadi. Penelitian ini juga mengangkat pentingnya media konkret yang mudah dibuat namun memiliki dampak besar dalam memfasilitasi anak mengenali huruf secara kontekstual. Selain itu, penelitian ini secara spesifik mengambil studi kasus pada kelompok usia kritis (5–6 tahun) di satuan PAUD yang riil, sehingga temuan dan praktiknya relevan untuk diterapkan di satuan pendidikan sejenis.

Metode

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena yang terjadi di dalam konteks nyata, terutama dalam proses pembelajaran anak usia dini. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk menggali dan mendeskripsikan dinamika yang terjadi dalam lingkungan belajar anak, termasuk interaksi antara guru dan siswa, serta respon anak terhadap metode pembelajaran yang diterapkan. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat memperoleh gambaran yang komprehensif tentang proses dan hasil dari tindakan yang dilakukan dalam rangka meningkatkan kemampuan kognitif anak. Hal yang sudah disebutkan, peneliti memilih jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *classroom action research* (CAR), yang merupakan salah satu bentuk penelitian yang dilakukan oleh praktisi pendidikan di kelasnya sendiri. PTK memiliki karakteristik reflektif, kolaboratif, dan bertujuan untuk memperbaiki praktik pembelajaran secara langsung.

Penelitian ini bersumber dari permasalahan nyata yang ditemukan di lapangan, yakni kebutuhan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal huruf. Permasalahan tersebut kemudian direfleksikan dan dianalisis berdasarkan landasan teoretis yang relevan dan mendalam, sebelum akhirnya tindakan dirancang dan diimplementasikan secara sistematis di lapangan (Muzdalifah et al, 2024). Penelitian ini dilaksanakan di kelompok B3 TK Negeri Pembina Martapura, sebuah lembaga pendidikan anak usia dini yang berada di lingkungan kota Martapura. Pemilihan lokasi penelitian dilakukan secara purposif dengan pertimbangan adanya kebutuhan nyata yang mendesak untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, terutama dalam mengenal huruf sebagai bagian dari kesiapan membaca. Selain itu, TK Negeri Pembina Martapura juga merupakan lembaga pendidikan yang terbuka terhadap inovasi dan pengembangan metode pembelajaran, sehingga menjadi tempat yang tepat untuk penerapan penelitian tindakan kelas.

Subjek penelitian terdiri dari 13 anak yang berada dalam kelompok B3. Dari jumlah tersebut, terdapat 7 anak laki-laki dan 6 anak perempuan, yang seluruhnya merupakan siswa aktif di kelas tersebut. Anak-anak ini berada pada rentang usia yang sesuai dengan tahapan pendidikan anak usia dini dan telah mengikuti kegiatan pembelajaran rutin di kelas. Keberagaman karakter, minat, dan kemampuan anak-anak dalam kelompok ini menjadi latar

belakang penting bagi peneliti untuk merancang strategi pembelajaran yang sesuai dan efektif guna mendukung perkembangan kognitif mereka.

Observasi awal yang dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan menunjukkan bahwa terdapat kebutuhan mendesak untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak, terutama dalam aspek mengenal huruf. Hal ini terlihat dari rendahnya tingkat pengenalan huruf oleh sebagian besar anak dalam kelompok B3. Beberapa anak belum mampu membedakan huruf, mengidentifikasi bunyi huruf, atau menyebutkan huruf dengan benar. Berdasarkan temuan awal tersebut, peneliti menyusun rancangan tindakan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari berbagai sumber, yaitu guru sebagai fasilitator pembelajaran dan pelaksana tindakan, serta anak-anak sebagai subjek utama yang menjadi fokus pengamatan terhadap perubahan dan perkembangan kognitif. Guru berperan penting dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi tindakan yang diberikan kepada anak. Sementara itu, data dari anak-anak diperoleh melalui pengamatan terhadap respon mereka selama proses pembelajaran berlangsung, termasuk bagaimana mereka berpartisipasi, memahami, dan menguasai materi yang diberikan.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini memiliki sifat kualitatif, artinya data berbentuk naratif, deskriptif, dan tidak dinyatakan dalam bentuk angka statistik. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan guru, observasi langsung terhadap kegiatan pembelajaran, serta dokumentasi berupa foto, video, dan catatan harian aktivitas anak. Data tersebut merekam secara rinci aktivitas guru dalam mengajar, serta bagaimana anak-anak menunjukkan perkembangan kognitif mereka, terutama dalam pengenalan huruf. Proses pengumpulan data dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan selama setiap siklus tindakan. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif, yaitu dengan cara menelaah, mengorganisir, dan menginterpretasikan data secara mendalam. Data yang telah dikumpulkan melalui lembar observasi dan dokumentasi dianalisis untuk menemukan pola, tema, serta makna yang berkaitan dengan perkembangan kemampuan kognitif anak. Hasil analisis digunakan untuk mengevaluasi efektivitas tindakan yang telah dilakukan, serta menjadi dasar dalam penyusunan rencana perbaikan pada siklus tindakan berikutnya. Dengan demikian, proses penelitian ini berjalan secara siklikal, reflektif, dan berorientasi pada peningkatan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan.

Hasil

Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan adanya kecenderungan positif dalam peningkatan kualitas pembelajaran selama tiga pertemuan berturut-turut. Data yang dikumpulkan melalui observasi aktivitas guru, partisipasi siswa, dan perkembangan kognitif anak memperlihatkan bahwa setiap pertemuan mengalami perbaikan yang signifikan. Peningkatan ini tampak jelas dalam grafik kecenderungan yang menggambarkan tren naik pada setiap indikator yang diamati. Guru semakin terampil dalam mengelola pembelajaran, peserta didik menunjukkan partisipasi yang lebih aktif dan antusias, serta hasil belajar mereka mengalami peningkatan yang konsisten. Keberhasilan ini mencapai puncaknya pada pertemuan ketiga, di mana seluruh indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya berhasil terpenuhi. Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan yang diterapkan dalam penelitian, termasuk strategi dan media pembelajaran yang digunakan, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan bermakna bagi siswa.

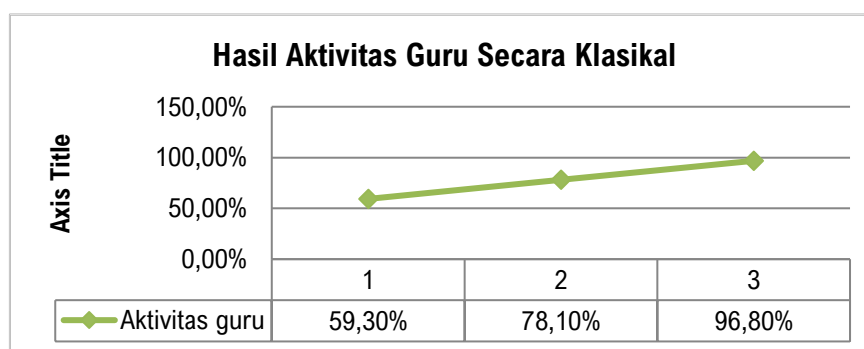
Aktivitas Guru

Aktivitas Guru pada pertemuan 1 sampai 3, seperti yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Table 1. Hasil Aktivitas Guru

Indikator yang diamati	Skor		
	P1	P2	P3
Skor yang diperoleh	19	25	31
Persentase	59,3%	78,1%	96,8%
Kategori	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik

Dilihat melalui tabel tersebut, terlihat dengan jelas bahwa setiap pertemuan menunjukkan perbaikan atau peningkatan yang signifikan.



Gambar 1. Gambar Grafik Aktivitas Guru

Berdasarkan visualisasi grafis, terlihat adanya peningkatan yang konsisten dalam skor aktivitas guru di setiap pertemuan. Dari grafik tersebut membuktikan bahwa skor aktivitas guru selalu meningkat pada setiap pertemuan. Pada pertemuan pertama, mereka memperoleh skor 19 persen 68,8% dengan kategori "Cukup Baik", pertemuan kedua memperoleh skor 25 persen 78,1% dengan kategori "Baik", dan pertemuan ketiga memperoleh skor 31 persen 96,8% dengan kategori "Sangat Baik".

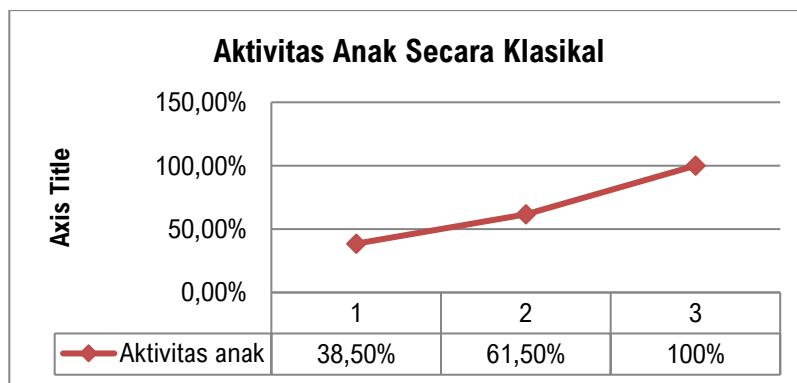
Aktivitas Anak

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di pertemuan 1 sampai 3 data perbandingan dapat dilihat sebagai berikut:

Table 2. Hasil Aktivitas Anak

Skor	Kategori	P1	%	P2	%	P3	%
1.	Kurang aktif	0	0%	0	0%	0	0%
2.	Cukup aktif	8	61,5%	5	38,5%	0	0%
3.	Aktif	5	38,5%	7	53,8%	6	46,2%
4.	Sangat aktif	0	0%	1	7,7%	7	53,8%
Persentase Klasikal (SA + A)		0+5 = 5	38,5%	1+7 = 8	61,5%	7+6 = 13	100%
Kategori Penilaian Klasikal		Kurang aktif		Aktif		Sangat Aktif	

Tabel tersebut, terlihat dengan jelas bahwa setiap pertemuan menunjukkan perbaikan atau peningkatan yang signifikan. Grafik 2 menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam partisipasi anak di setiap sesi yang diadakan oleh pengajar. Terlihat dari tren penurunan pada persentase anak yang termasuk dalam kategori 'kurang aktif' dan 'cukup aktif', sementara jumlah anak yang dikategorikan sebagai 'aktif' dan 'sangat aktif' yang merupakan indikator keberhasilan yang diharapkan terus mengalami peningkatan.



Gambar 2 Grafik Hasil Aktivitas Anak

Pada pertemuan pertama, 38,5% aktivitas anak termasuk dalam kategori "aktif", dengan rincian sebagai berikut: 0% "kurang aktif", 61,5% "cukup aktif", 38,5% "aktif", dan 0% "sangat aktif". Pada pertemuan kedua, terjadi peningkatan, di mana 61,5% anak kini berada dalam kategori "aktif", dengan distribusi: 0% "kurang aktif", 38,5% "cukup aktif", 53,8% "aktif", dan 7,7% "sangat aktif". Kemajuan yang lebih signifikan terlihat pada pertemuan ketiga, di mana 100% anak berhasil mencapai kategori "aktif", dengan pembagian: 0% "kurang aktif", 0% "cukup aktif", 46,2% "aktif", dan 53,8% "sangat aktif". Aktivitas anak dianggap berhasil jika mencapai rentang 82%- 100%. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa partisipasi anak dalam pembelajaran yang menggabungkan model *Problem Based Learning* dan *Make a Match*, serta menggunakan media (mekah), telah mencapai keberhasilan yang terlihat pada tabel atau grafik di atas.

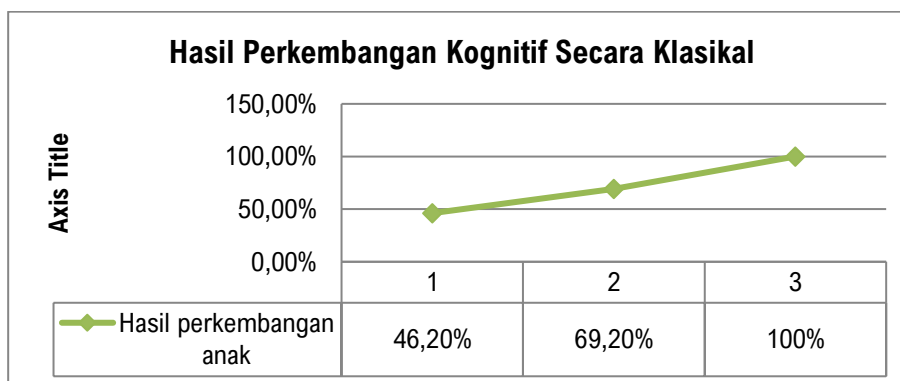
Hasil Perkembangan Kognitif Anak

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang terlaksana pada pertemuan 1 sampai 3, data perbandingan dapat dilihat sebagai berikut:

Table 3. Hasil Perkembangan Kognitif Anak

No.	Kategori	P1	%	P2	%	P3	%
1.	BB + MB	7	53,8%	4	30,8%	0	0%
2.	BSH + BSB	6	46,2%	9	69,2%	13	100%
Jumlah		13	100%	13	100%	13	100%

Melalui tabel tersebut, terlihat dengan jelas bahwa setiap pertemuan meningkat hingga mencapai kategori "sangat aktif."

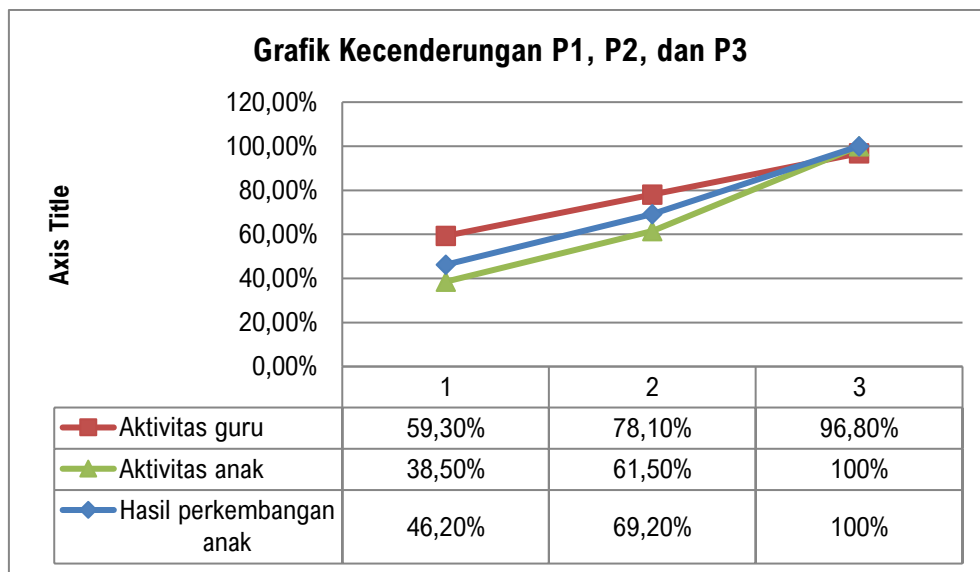


Gambar 3 Hasil Perkembangan Kognitif Anak

Gambar 3 menunjukkan adanya peningkatan yang berkelanjutan dalam perkembangan kognitif semua anak di setiap pertemuan. Pada pertemuan pertama, persentase mencapai

46,2%, yang termasuk dalam kategori "Mulai Berkembang". Kemudian, pada pertemuan kedua, terjadi kemajuan menjadi 69,2%, yang diklasifikasikan sebagai "Berkembang Sesuai Harapan". Puncaknya terjadi pada pertemuan ketiga dengan persentase sempurna 100%, menandakan "Berkembang Sangat Baik".

Berdasarkan hasil observasi hasil perkembangan kognitif anak dalam kegiatan agar mengembangkan perkembangan aspek kognitif pada anak dalam mengenal huruf menggunakan kombinasi model Problem Based Learning, Make A Match dan Media (Mekah) kelompok B3 TK Negeri Pembina Martapura mengalami peningkatan pada setiap pertemuan dan sudah mencapai indikator keberhasilan. Berikut disajikan grafik kecenderungan peningkatan aktivitas guru, aktivitas anak, hasil perkembangan kognitif pada pertemuan ke-1 sampai ke-3 yaitu sebagai berikut :



Gambar 4. Grafik Kecenderungan P1, P2 dan P3

Berdasarkan hasil observasi terhadap aspek kognitif anak dalam kegiatan mengenal huruf, terlihat adanya peningkatan yang signifikan di setiap pertemuan. Hal ini telah mencapai indikator yang ditunjukkan dalam grafik di atas, yang menunjukkan perkembangan positif di semua aspek aktivitas, termasuk kinerja guru, partisipasi anak, dan pencapaian perkembangan kognitif anak. Ini menunjukkan hubungan yang kuat antara ketiga komponen. Selain itu, grafik tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan anak, aktivitas guru, dan hasil perkembangan kognitif anak terkait satu sama lain; semakin efektif aktivitas guru dalam pembelajaran, semakin aktif partisipasi anak dan semakin baik perkembangan kognitif anak.

Pembahasan

Pertemuan pertama, hampir semua anak yang belum sepenuhnya memahami penjelasan yang dijelaskan oleh guru, namun, pada pertemuan kedua dan ketiga, anak-anak mulai dapat menerima materi pembelajaran yang disampaikan. Mereka menunjukkan semangat dan kesungguhan yang tinggi dalam setiap sesi pembelajaran. Seiring dengan meningkatnya kualitas aktivitas guru, anak-anak menjadi semakin aktif, yang pada gilirannya berkontribusi pada perbaikan hasil perkembangan mereka. Hal ini mencerminkan adanya kemajuan, berkat pelaksanaan tahapan pengajaran yang dilakukan oleh guru dengan baik. Guru adalah aktor utama dalam proses pembelajaran, yang bertanggung jawab untuk menerjemahkan strategi menjadi praktik pembelajaran yang nyata dan bermakna bagi siswa (Rezky et al, 2024).

Adanya peningkatan guru tidak dapat dilepas dengan keterampilan guru dalam menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan sintaksis dan prosedur yang benar. Oleh karena itu, selain harus memiliki kreativitas, guru juga harus mampu menggunakan strategi yang tepat, termasuk model, metode, dan media yang dapat mengembangkan kemampuan anak (Sanjani, 2020). Sejalan dengan pernyataan, seorang guru perlu melakukan observasi terhadap anak-anak dan mengidentifikasi perspektif unik masing-masing anak, sehingga ia dapat mengatur hasil observasi tersebut dengan menggunakan strategi dan beberapa media yang teresdia saat pembelajaran (Marinda, 2020). Berdasarkan uraian diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan kombinasi model *Problem Based Learning*, *Make A Match* dan Media Kantong Huruf (Mekah) dapat meningkatkan aktivitas guru saat proses pembelajaran.

Dapat dilihat bahwa aktivitas guru mengalami kenaikan maka aktivitas anak juga meningkat secara signifikan. Aktivitas anak terjadi ketika proses belajar mengajar berfokus ke percakapan diantara guru dan anak, yang berkontribusi pada pembentukan pengalaman dan kemampuan serta meningkatkan kemajuan belajar (Marwiyati et al, 2021). Sementara itu, peneliti menyatakan bahwa kegiatan adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh setiap orang baik di dalam maupun di luar organisasi dapat dikategorikan ke dalam aktivitas organisasi, aktivitas kelompok, dan aktivitas individu (Nurul et al, 2021). Kegiatan berupa kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan baik secara internal maupun eksternal hendaknya sesuai dengan kebutuhan dan minat yang terkait dengan prosedur pembelajaran. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan kombinasi *model Problem Based Learning*, *Make A Match*, dan Media Kantong Huruf (Mekah) dapat meningkatkan aktivitas anak dalam proses belajar mengajar.

Hasil perkembangan kognitif anak meningkat karena guru menerapkan pembelajaran yang berpusat pada anak dalam proses pembelajarannya, baik melalui penggunaan model kombinasi maupun satu model. *Problem Based Learning*, *Make A Match* dan Media Kantong Huruf (Mekah). Kombinasi model tersebut membantu anak untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahamannya sendiri berdasarkan dari apa saja hal yang sudah dipelajari mereka. Perkembangan ini juga didukung oleh peningkatan skor pada lembar penilaian kemampuan kognitif yang menunjukkan bahwa hampir seluruh anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan setelah siklus pembelajaran berlangsung (Krisdayanti et al, 2020; Firdaus et al, 2021). Hasil ini memperkuat pendapat bahwa aktivitas bermain mencari huruf dapat memberikan stimulasi terhadap proses berpikir anak dan memperkuat pengenalan huruf melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna (Retnaningrum et al, 2021). Anak usia dini yang mampu menyebutkan huruf menunjukkan bahwa mereka telah mengalami penguatan dalam aspek memori visual dan auditori (Retnaningrum, 2018).

Melalui penjelasan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa peran guru sangatlah penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran, terutama dalam konteks pendidikan anak usia dini. Guru dituntut untuk memiliki strategi pembelajaran yang tidak hanya efektif, tetapi juga mampu menarik perhatian dan minat anak-anak dalam belajar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan merancang dan menyiapkan model pembelajaran yang inovatif serta media yang menarik, yang mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, khususnya dalam aspek kognitif. Dalam hal ini, penggunaan kombinasi model *Problem Based Learning* (PBL) dan *Make A Match* yang dipadukan dengan Media Kantong Huruf (MEKAH) terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang bagi anak. Model PBL memberikan kesempatan kepada anak untuk berpikir kritis dan menyelesaikan masalah secara mandiri atau berkelompok, sementara *Make A Match*

menumbuhkan semangat kolaborasi dan meningkatkan daya ingat anak melalui kegiatan mencocokkan kartu secara aktif dan menyenangkan. Media Kantong Huruf (MEKAH) sebagai media konkret juga berperan penting dalam membantu anak mengenal huruf dengan cara yang lebih visual dan manipulative (Purwati et al, 2024). Anak tidak hanya melihat huruf, tetapi juga dapat memegang, meraba, dan mengaitkan huruf dengan bunyi atau kata yang mereka kenal dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini mendukung prinsip pembelajaran anak usia dini yang mengutamakan belajar sambil bermain, serta memperhatikan aspek perkembangan motorik, bahasa, dan sosial-emosional secara simultan.

Penerapan strategi tersebut, anak-anak menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi terhadap kegiatan belajar, dan proses belajar mengajar menjadi lebih bermakna. Anak merasa senang, tertantang, dan termotivasi untuk mengenal huruf serta memahami fungsinya dalam komunikasi (Olfah et al, 2024; Zega et al, 2021). Secara bertahap, hasil perkembangan kognitif anak dalam mengenal huruf mengalami peningkatan yang signifikan, yang tercermin dalam keaktifan mereka selama pembelajaran, kemampuan mereka dalam mengenali dan menyebutkan huruf, serta pemahaman dasar terhadap konsep membaca. Oleh karena itu guru perlu terus mengembangkan kreativitas dan kompetensinya dalam memilih serta menggabungkan model pembelajaran dan media yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Pendekatan yang variatif, menyenangkan, dan terarah seperti ini akan memberikan dampak positif tidak hanya pada perkembangan kognitif, tetapi juga pada aspek-aspek perkembangan anak lainnya. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan mampu mencapai tujuan pendidikan anak usia dini secara holistik dan berkelanjutan.

Kesimpulan

Tindakan Kelas yang dilaksanakan pada anak kelompok B3 TK Negeri Pembina Martapura mengenai pengembangan kemampuan mengenal huruf telah menghasilkan temuan yang sangat positif. Studi yang berlangsung selama semester genap tahun ajaran 2024/2025 ini menerapkan pendekatan inovatif dengan mengkombinasikan model *Problem Based Learning* dan *Make a Match*, serta mengintegrasikannya dengan media (Mekah). Analisis terhadap data yang terkumpul menunjukkan bahwa aktivitas guru telah sepenuhnya selaras dengan rencana pembelajaran yang telah disusun, mencapai kategori "Baik Sekali" dalam evaluasi kinerja. Lebih lanjut, tingkat partisipasi anak dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan yang sangat signifikan, dengan 100% peserta menunjukkan keaktifan yang tinggi. Kemampuan kognitif anak dalam mengenal huruf meningkat, dengan semua peserta didik mencapai kategori "Berkembang Sangat Baik," melampaui ekspektasi awal. Hasil ini menunjukkan efektivitas pendekatan pembelajaran yang diterapkan dan membuka peluang untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif.

Acknowledgment

-

Daftar Pustaka

Astuti, A. W., Drupadi, R., & Syafrudin, U. (2021). Hubungan Penggunaan Media Kartu Huruf dengan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(1), 73-81.
<http://dx.doi.org/10.24014/kjiece.v4i1.11958>

- Firdaus, M. K., & Handayani, D. A. P. (2021). Meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini melalui media busy book 3D. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 53-62. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i1.35719>
- Gulo, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 334-341. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.58>
- Khoirunnisa, K., & Faqihatuddiniyah, F. (2024). Mengembangkan Aspek Perkembangan Bahasa Anak Dalam Menenal Huruf Menggunakan Kombinasi Mode Problem Based Learning, Make A Match Dan Media Ular Tangga Kelompok A Tk Insan Azkia Banjarmasin. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 4(3), 27-43. <https://doi.org/10.20527/jikad.v4i3.13379>
- Khotimah, K., & Agustini, A. (2023). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Pada Anak Usia Dini. *Al Tahdzib: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 11-20. <https://doi.org/10.54150/altahdzib.v2i1.196>
- Krisdayanti, P. S., & Kusmariyatni, N. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Minat Baca. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(2), 159-169. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v8i2.24935>
- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa Journal of Gender Studies*, 13(1), 116-152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Marwiyati, S. (2021). Pembelajaran Saintifik pada Anak Usia Dini dalam Pengembangan Kreativitas di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5, 135-149. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.508>
- Meliani, D., Aslamiah, A., & Shin, I. (2025). Mengembangkan Motivasi, Aktivitas, dan Menenal Bentuk-bentuk Geometri Menggunakan Kombinasi Model PjBL, Make a Match di Taman Kanak-Kanak. *Gawi: Journal of Action Research*, 5(1), 42-52. <https://doi.org/10.59329/gawi.v5i1.182>
- Muzdalifah, N., & Novitawati, N. (2024). Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Menenal Benda Berdasarkan Fungsi Menggunakan Model Pbl Dan Metode Tanya Jawab Pada Kelompok A Tk Mekar Sari Balangan. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 4(2), 13-20. <https://doi.org/10.20527/jikad.v4i2.12612>
- Ningrum, N. P. W., Pane, F. M. J., & Yani, S. I. (2022). Pendidikan anak usia dini: perannya dalam membangun karakter dan tumbuh kembang anak usia dini. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 1(1), 59-63. <https://doi.org/10.57251/tem.v1i1.429>
- Nurul Zahriani, J. F., & Wahyuni, N. S. (2021). Upaya Kepala Sekolah Dalam Peningkatan Kinerja Guru Dan Partisipasi Orangtua Terhadap Pelaksanaan Aktivitas Pembelajaran Anak Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Tk Swasta Tunas Bangsa Medan Timur. *Pendalas: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 92-109. <https://doi.org/10.47006/pendalas.v1i1.65>
- Olfah, K., Purwanti, R., & Suriansyah, A. (2024). Meningkatkan Aktivitas Dan Keterampilan Kerja Sama Menggunakan Model Pembelajaran Solid Berbantuan Media Audio Visual Pada Muatan Ips Kelas Iv Sdn Kuin Utara 5 Banjarmasin. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), 435-463. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.3607>

- Purwati, P. D., Fathunnabila, M., Iskandar, S. L., Lutfiani, F. D., Timantiotiningrum, T. P. K., Istigfarin, N. H., ... & Carolin, A. R. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Media Interaktif Berbudaya. Cahya Ghani Recovery.
- Retnaningrum, W. (2018). Peningkatan perkembangan kognitif anak usia dini melalui media bermain memancing. SALIHA: Jurnal Pendidikan Islam, 1(2), 33-51. <https://doi.org/10.54396/saliha.v1i2.12>
- Retnaningrum, W., & Umam, N. (2021). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencari Huruf. Jurnal Tawadhu, 5(1), 25–35.
- Rezky, J., & Faqihatuddiniyah, F. (2024). Mengembangkan motorik halus (menggunting) menggunakan model direct instruction dan media gambar pada tk kelompok b. Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini (JIKAD), 4(1), 40-49. <https://doi.org/10.20527/jikad.v4i1.11743>
- Sanjani, M. A. (2020). Tugas dan peranan guru dalam proses peningkatan belajar mengajar. Serunai: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 6(1), 35-42. <https://doi.org/10.37755/sjip.v6i1.287>
- Sriyanto, A., Siregar, M., & Fatonah, S. (2023). Penerapan pembelajaran cooperative learning tipe Make A Match dalam menstimulasi logic matematika anak usia dini. As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 8(2), 183-192. <https://doi.org/10.32678/assibyan.v8i2.9429B>
- Zega, B. K., & Suprihati, W. (2021). Pengaruh Perkembangan Kognitif Pada Anak. Veritas Lux Mea (Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen), 3(1), 17-24. <https://doi.org/10.59177/veritas.v3i1.101>