**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN**

**MODEL KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH**

**UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PESERTA DIDIK**

**DI TK NURUL FADILAH SUNGGUMINASA KABUPATEN GOWA**

**ARTIKEL HASIL PENELITIAN**



**Oleh:**

**SRI SUFLIATI ROMBA**

**Nomor Pokok: 13B14021**

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**PROGRAM PASCASARJANA**

**PROGRAM STUDI S2 ADMINISTRASI PENDIDIKAN (KEKHUSUSAN PAUD)**

**2015**

**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN**

**MODEL KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH**

**UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PESERTA DIDIK**

**DI TK NURUL FADILAH SUNGGUMINASA KABUPATEN GOWA**

**Sri Sufliati Romba**

**e-mail:** **srisufliati.romba@yahoo.co.id**

***Abstract:*** *The study aims at (1) examining and describing on the implementation of learning and students’ cognitive ability at TK Nurul Fadilah Sungguminasa in Gowa district, (2) describing learning package design of cooperative model of Make a Match type whice is able to improve students’ cognitive ability at TK Nurul Fadilah Sungguminasa in Gowa District, and (3) producing and describing the cooperative learning model of Make a Match type which met the criteria of valid, practical, and interesting in TK Nurul Fadilah Sungguminasa. The type of the study is a Research and Development. The development process of learning package used in this study is Thiagarajan, Semmel & Semmel’s model. The result of the learning package is in forms of daily lesson plan, learning implementation quidance book, and students’ workbook. The conclutions based on the result of data analysis are: (1) the learning process before implementating cooperative model of Make a Match type at TK Nurul Fadilah Sungguminasa is mostly dominated by teacher’s activities. Basically, teachers have adequate ability in conducting the learning procces by combining lecturing methode, demonstration, and assigment although the methods applied are still individualistic, Nine out of seventeen students in Group B at TK Nurul Fadilah Sungguminasa have high cognitive ability and the rest are in medium and low categories. (2) the learning package developed is designed in forms of learning implementation guidance book, daily lesson plan, and student’s workbook whice formulated base on cooperative learning model of Make a Match type to improve students’ cognitive ability at TK Nurul Fadilah Sungguminasa; and (3) the cooperative learning model of Make a Match type developed has met the criteria of valid, practical, and interesting.*

***Key words:*** *learning package, cooperative learning model of Make a Match type, cognitive ability*

**PENDAHULUAN**

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan yang penting untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak. Kemampuan ini berkembang secara bertahap sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf masing-masing individu. Untuk mengembangkan kognitif anak dapat dipergunakan metode-metode pembelajaran yang mampu menggerakkan anak untuk berfikir, bernalar, mampu menarik kesimpulan dan membuat generalisasi. TK Nurul Fadilah Sungguminasa sebagai salah satu lembaga formal pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) ternyata masih menghadapi kendala dalam mengoptimalkan tingkat perkembangan kognitif peserta didik. Pada dasarnya guru memiliki kemampuan yang memadai dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan mengkombinasikan antara metode ceramah, demonstrasi dan penugasan meskipun metode yang dilakukan masih bersifat individualis sehingga kemampuan anak berinteraksi dan bersosialisasi antara sesama teman masih kurang. Namun di sisi lain, kondisi peserta didik yang heterogen dalam segala hal menjadi tantangan tersendiri bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran tidak semua peserta didik terlibat aktif dan bahkan kurang fokus pada pelajaran, mereka masih terlihat sibuk dengan aktifitas yang tidak relevan dengan pembelajaran, seperti mencoret-coret meja, bermain kartu (*quarted*), bercerita dengan teman sebangkunya dan bahkan mondar-mandir di kelas sehingga sesekali guru harus menegur dan terkadang kewalahan untuk memfokuskan konsentrasi peserta didik untuk belajar.

Mencermati permasalahan tersebut, peneliti menawarkan suatu alternatif solusi yakni mengaitkan antara kebiasaan bermain peserta didik di lingkungannya dengan tujuan pembelajaran di sekolah. Alternatif solusi yang dimaksud adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match.* Media yang digunakan dalam penerapan model pembelajaran tersebut yakni berupa kartu-kartu. Kartu yang digunakan dapat didesain sedemikian rupa dan disesuaikan dengan tema pembelajaran dan tingkat perkembangan kognitif anak.

Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match,* peserta didik bisa belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar dengan memanfaatkan kartu-kartu yang disediakan. Salah satu keunggulan teknik ini adalah peserta didik berlomba untuk mencari pasangan kartu sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Untuk melaksanakan pembelajaran dengan model kooperatif tipe *make a match,* diperlukan perangkat yang sesuai dengan model tersebut. Karena pembelajaran ini relatif masih baru di TK sehingga perangkat pembelajaran yang dapat mendukung pelaksanaannya di kelas masih sangat terbatas. Hal ini memberi inspirasi bagi penulis untuk mengembangkan perangkat pembelajaran model kooperatif tipe *make a match*  di Taman Kanak-kanak, khususnya di TK Nurul Fadilah Sungguminasa

**PERANGKAT PEMBELAJARAN**

Perangkat pembelajaran merupakan sekumpulan sumber belajar yang memungkinkan peserta didik dan guru melakukan kegiatan pembelajaran. Ibrahim (2002:3) menyatakan bahwa ibarat pasukan yang akan berperang memerlukan logistik, seorang guru yang akan “bertempur” di dalam kelaspun memerlukan sejumlah piranti/perangkat pembelajaran yang akan membantu dan memudahkan proses mengajar belajarnya dan memberikan pengalaman kepada peserta didik dalam rangka mencapai tujuan yang sudah ditentukan. Usman (2001: 24) menyatakan bahwa perangkat pembelajaran merupakan prasyarat bagi terjadinya interaksi belajar mengajar yang optimal.

Jadi jelas bahwa perangkat pembelajaran akan mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran di kelas. Oleh sebab itu perangkat pembelajaran mutlak diperlukan oleh seorang guru dalam mengelola pembelajaran. Guru akan lebih mudah untuk melaksanakan pembelajaran tentang suatu materi, sedangkan peserta didik akan lebih mudah untuk memahami materi yang mereka pelajari. Dalam implementasinya perangkat pembelajaran terdiri dari berbagai komponen tergantung kepada kebutuhan masing-masing orang (guru). Perangkat pembelajaran yang dimaksud meliputi; Buku Panduan Pelaksanaan Pembelajaran, Rencana Kegiatan Harian (RKH), dan Lembar Kerja Anak (LKA).

**MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH**

Pembelajaran kooperatif berasal dari kata *cooperative learning* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. Anita lie (Isjoni 1999: 16) menyebut pembelajaran kooperatif dengan istilah pembelajaran gotong royong, yaitu sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bekerjasama dengan peserta didik lainnya dalam tugas-tugas yang terstruktur.

Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Ada empat unsur penting dalam pembelajaran kooperatif, yaitu adanya upaya peserta didik dalam kelompok, adanya aturan kelompok, adanya upaya belajar setiap anggota kelompok, dan adanya tujuan yang harus dicapai. Penggunaan pembelajaran kooperatif menurut Slavin (2010:4) untuk meningkatkan pencapaian prestasi peserta didik, dan juga akibat-akibat positif lainnya yang dapat mengembangkan hubungan antar kelompok, penerimaan terhadap teman sekelas yang lemah dalam bidang akademik, dan meningkatkan rasa harga diri.

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994 (Rusman, 2010: 223). Salah satu keunggulan teknik ini adalah Peserta didik mencari pasangan kartu sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini bisa digunakan untuk semua tema dan untuk semua tingkatan usia.

Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada peserta didik. Penerapan metode ini dimulai dari teknik yaitu peserta didik disuruh mencari pasangan kartu sebelum batas waktu yang ditentukan, peserta didik yang berhasil mencocokkan kartunya diberi poin.

Hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut didesain sedemikian rupa, agar anak merasa tertarik di dalam pembelajaran. Rusman (2010:223) mengemukakan langkah-langkah model pembelajaran Kooperatif tipe  *Make a Match* adalah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep baik berupa gambar, tulisan atau topik yang cocok untuk sesi review, setiap kartu berisi soal atau jawaban.
2. Setiap peserta didik mendapat satu kartu.
3. Tiap peserta didik memikirkan soal/jawaban dari kartu yang dipegang.
4. Setiap peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
5. Setiap peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang ditentukan diberi poin.
6. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari kartu sebelumnya.
7. Demikian seterusnya.
8. Kesimpulan.

**PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK**

Menurut Neiser (Syah, 1995:65) istilah kognitif berasal dari kata *cognision* yang padanannya *knowing*, berarti mengetahui. Dalam arti yang luas, *cognition* (kognisi) adalah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan. Pengembangan kemampuan berpikir merupakan aspek pengembangan kemampuan kognitif pada pendidikan anak usia dini. Tujuan pengembangan kemampuan kognitif dalam Depdikbud (2009:4) adalah agar peserta didik mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan yang diperoleh.

Cara mengembangkan kognitif pada anak taman kanak-kanak dapat dilakukan melalui bermain atau permainan. Melalui permainan memungkinkan anak mengeksplorasikan fantasi pikiran anak, bisa menembus keterbatasan yang dilakukan orang tua, teman, dan ketakutan untuk bereksperimen secara kreatif dan bebas memecahkan masalah (Abimanyu: 2005:27).

Guru memberikan penilaian dengan mengacu pada tingkat pencapaian perkembangan. Perkembangan belajar anak didik dihitung berdasarkan indikator aspek perkembangan kognitif peserta didik.

Adapun indikator yang peneliti gunakan di dalam pengembangan perangkat pembelajaran model kooperatif tipe  *make a match* ada 5 indikator perkembangan kognitif sesuai dengan permen 58 tahun 2009 tentang standar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) bahwa tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun terhadap tingkat perkembangan kemampuan kognitif peseta didik antara lain meraka mampu:

1. Memasangkan gambar yang sesuai dengan bentuknya.
2. Mencocokkan jenis pekerjaan dengan tempat bekerjanya melalui maze (mencari jejak) yang lebih kompleks.
3. Mengelompokkan benda/ alat berdasarkan jenis pekerjaan (alat medis, alat pertanian, dll).
4. Menyusun kartu huruf menjadi kata yang bermakna.
5. Memasangkan lambang bilangan dengan banyak benda yang sesuai.

**METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini dikatagorikan dalam penelitian pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model 4-D yang dikemukakan oleh Thiagarajan. Model ini terdiri dari empat tahap yaitu: tahap pendefinisian (*define*), tahap rancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*). Subjek penelitian ini adalah guru (guru model dan observer) dan peserta didik kelompok B di TK Nurul Fadilah Sungguminasa pada tahun ajaran 2014/2015. Adapun teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, angket dan validasi ahli. Seluruh data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif.

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran dan Kemampuan Kognitif Peserta Didik Sebelum Diterapkan Model Kooperatif Tipe *Make a Match* di Tk Nurul Fadilah Sungguminasa Kabupaten Gowa

Berdasarkan hasil observasi awal di TK Nurul Fadilah Sungguminasa ditemukan bahwa proses pembelajaran masih sangat didominasi oleh aktivitas guru. Pada dasarnya guru memiliki kemampuan yang memadai dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan mengkombinasikan antara metode ceramah, demonstrasi dan penugasan meskipun metode yang diterapkan masih bersifat individualis sehingga kemampuan anak berinteraksi dan bersosialisasi antara sesama teman masih kurang.

Dalam proses pembelajaran, guru mengacu pada Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang ada, namun hanya sesekali saja menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA), karena terkadang peserta didik tidak bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas sebagaimana yang termuat dalam LKA tersebut. Aktivitas peserta didik pada umumnya dipengaruhi oleh kebiasaan bermain di lingkungan sekitar rumah mereka, sehingga hampir seluruh peserta didik membawa mainan ke sekolah.

Terkait dengan kemampuan kognitif peserta didik, pada umumnya belum berkembang sesuai indikator yang diharapkan. Mereka sangat bergantung pada bantuan guru dalam menyelesaikan tugas yang diberikan dan cenderung hanya bisa meniru atau mengikuti contoh yang ada sehingga peserta didik masih lemah dalam mengkonstruk pengetahuan berdasarkan pemikirannya sendiri atau dengan sesamanya. Dari 17 orang peserta didik di kelompok B TK Nurul Fadilah Sungguminasa, hanya 9 orang (52,94%) yang memiliki kemampuan kognitif pada kategori tinggi, selebihnya masih berada pada kategori sedang (5 orang atau 29,41%) dan kategori rendah (3 orang atau 17,65%). Kondisi tersebut tentu saja membutuhkan upaya agar kemampuan kognitif peserta didik dapat ditingkatkan.

Oleh karena itu, perlu dikaitkan antara kebiasaan bermain peserta didik di lingkungannya dengan tujuan pembelajaran di sekolah, yakni dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Melalui penerapan model pembelajaran ini,peserta didik bisa belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar dengan memanfaatkan kartu-kartu yang disediakan. Kartu yang digunakan didesain sedemikian rupa dan disesuaikan dengan tema pembelajaran dan tingkat perkembangan kognitif anak sehingga memungkinkan mereka aktif bekerja sama dalam kelompok untuk belajar dan menyelesaikan tugas-tugas akademik.

2. Deskripsi Hasil Rancangan/Desain Perangkat Pembelajaran Model Kooperatif Tipe *Make a Match* di TK Nurul Fadilah Sungguminasa

Perancangan awal merupakan draf perangkat pembelajaran yang meliputi Buku Panduan Pelaksanaan Pembelajaran, Rencana Kegiatan Harian (RKH), dan Lembar Kerja Anak (LKA). Selanjutnya dalam proses pengembangan draft ini disebut draft awal. Draft awal ini kemudian dilanjutkan pada tahap pengembangan untuk divalidasi dan dilakukan revisi. Secara umum hasil perancangan awal/desain Perangkat Pembelajaran Model Kooperatif Tipe *Make a Match* di TK Nurul Fadilah Sungguminasa diuraikan sebagai berikut.

1. Buku Panduan Pelaksanaan Pembelajaran

Buku Panduan Pelaksanaan Pembelajaran dirancang dengan tujuan sebagai acuan dan pegangan bagi guru dalam melaksanakan model pembelajaran sesuai kebutuhan dalan lingkungan belajar anak. Pada Buku Panduan ini dikemukakan pokok-pokok kegiatan guru dan peserta didik selama proses pembelajaran. Adapun komponen buku tersebut terdiri dari; (1) Halaman Judul, (2) Kata Pengantar, (3) Daftar isi, dan (4) Struktur/isi.

Adapun struktur/isi Buku Panduan Pelaksanaan Pembelajaran yang terdiri dari; Bagian A Pendahuluan, Bagian B Petunjuk Pelaksanaan Pembelajaran, dan Bagian C Penutup.

1. Rencana Kegiatan Harian (RKH)

Adapun desain RKH dalam penelitian ini terdiri dari 5 (lima) RKH untuk tema pekerjaan. Setiap RKH dilengkapi dengan skenario pembelajaran yang memuat seluruh aktivitas yang akan dilaksanakan oleh guru sejak menyambut kedatangan peserta didik di sekolah hingga peserta didik akan meninggalkan sekolah untuk setiap harinya. RKH yang dikembangkan mencakup: (1) nama sekolah; (2) kelompok; (3) semester/minggu; (4) tema/sub tema; (5) indikator pencapaian kompetensi; (6) kegiatan pembelajaran; (7) nilai karakter; (8) media, alat dan sumber belajar; (9) teknik; dan (10) penilaian.

1. Lembar Kerja Anak (LKA)

LKA dirancang untuk memberikan kemudahan kepada guru dalam mengakomodir tingkat kemampuan peserta didik dan diharapkan dapat mengembangkan serta memperkuat konsep-konsep yang disajikan. LKA berisi latihan-latihan yang dapat memperdalam pengetahuan dan pemahaman peserta didik mengenai tema pelajaran.

3. Deskripsi Hasil Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Kooperatif Tipe *Make a Match* yang Valid, Praktis, dan Menarik di TK Nurul Fadilah Sungguminasa

* + 1. Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran Model Kooperatif Tipe *Make a Match*

 Validasi ahli dilakukan untuk melihat validitas semua perangkat pembelajaran yang telah didesain pada tahap perancangan. Hasil validasi ahli digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan terhadap perangkat pembelajaran. Nilai validitas seluruh perangkat pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berada dalam batas interval 3,50 ≤ V < 4,50, yang artinya keseluruhannya berada pada kategori valid dengan koefisien rebiabilitas R$ \geq $ 0,75 artinya berada pada kategori reliabel.

* + 1. Hasil Kepraktisan Perangkat Pembelajaran Model Kooperatif Tipe *Make a Match*

 Secara teoritis, hasil penilaian ahli terhadap perangkat pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk tema pekerjaan menyatakan bahwa perangkat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Secara empirik, berdasarkan hasil pengamatan terhadap uji coba implementasi perangkat pembelajaran diperoleh data bahwa setiap aspek pengamatan terlaksana seluruhnya dengan sangat baik. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa guru mampu melaksanakan pembelajaran model kooperatif tipe *make a match* dengan sangat baik sehingga perangkat telah memenuhi kriteria “praktis”.

* + 1. Perangkat Pembelajaran Model Kooperatif Tipe *Make a Match* yang Menarik

Perangkat pembelajaran model kooperatif tipe *make a match* yang menarik diukur berdasarkan respon atau tanggapan seluruh guru (guru model dan observer) yang dilibatkan dalam penelitian ini. Tanggapan tersebut dikumpulkan dengan menggunakan angket respon guru. Dari angket respon guru yang diisi oleh 5 guru setelah diterapkanmodel pembelajaran kooperatif tipe *make a match* di TK Nurul Fadilah Sungguminasa Kabupaten Gowa, maka semua guru (guru model dan observer) yang dilibatkan dalam penelitian ini merespon positif seluruh komponen pembelajaran model kooperatif tipe *make a match*, sehingga dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan “menarik” bagi guru.

**IMPLIKASI PENERAPAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MODEL KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH DI TK NURUL FADILAH SUNGGUMINASA**

 Implementasi perangkat pembelajaran model kooperatif tipe *make a match*  di TK Nurul Fadilah Sungguminasa pada saat pelaksanaan uji coba ternyata tidak hanya memiliki manfaat tunggal saja untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik tetapi secara bersamaan dapat meningkatkan perkembangan fisik, motorik, sosial, emosi dan kepribadian. Hal ini karena dalam implementasinya, peserta didik “belajar sambil bermain” dan “bermain sambil belajar” dengan memanfaatkan kartu-kartu sebagai media pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sesuai dengan tema pembelajaran, sehingga secara perlahan seluruh peserta didik mulai aktif dalam kelompok untuk berlomba menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.

 Terkait dengan tingkat kemampuan kognitif peserta didik di TK Nurul Fadilah Sungguminasa, terjadi peningkatan setelah diterapkan perangkat pembelajaran model kooperatif tipe *make a match* jika dibandingkan dengan sebelum diterapkan dan berada pada kategori “Tinggi“. Dari 17 peserta didik terdapat 13 peserta didik atau 76,47 % berada pada kategori tinggi, 4 peserta didik atau 23,53 % berada pada kategori sedang, dan tidak ada peserta didik atau 0 % berada pada kategori rendah.

Demikian pula dengan aktivitas peserta didik selama penerapan perangkat pembelajaran model kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan aktivitas positif dalam mengikuti pembelajaran. sebaliknya kebiasaan negatif dapat diminimalkan melalui penerapan perangkat pembelajaran tersebut.

**SIMPULAN**

Ada beberapa hal pokok yang menjadi kesimpulan berkaitan dengan uraian di atas, antara lain:

1. Proses pembelajaran sebelum diterapkan model kooperatif tipe *make a match* di TK Nurul Fadilah Sungguminasa masih sangat didominasi oleh aktivitas guru. Pada dasarnya guru memiliki kemampuan yang memadai dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan mengkombinasikan antara metode ceramah, demonstrasi dan penugasan meskipun metode yang diterapkan masih bersifat individualis sehingga kemampuan anak berinteraksi dan bersosialisasi antara sesama teman masih kurang.
2. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini didesain dalam bentuk Buku Panduan Pelaksanaan Pembelajaran, Rencana Kegiatan Harian (RKH), dan Lembar Kerja Anak (LKA) yang diformulasikan berdasarkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik di TK Nurul Fadilah Sungguminasa*.*
3. Perangkat pembelajaran model kooperatif tipe *make a match* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria **valid dan reliabel (**berdasarkan penilaian ahli)**, praktis** (berdasarkan hasil pengamatan terhadap uji coba implementasi perangkat pembelajaran) **dan menarik** (berdasarkan respon guru). Perangkat pembelajaran yang dimaksud terdiri dari Buku Panduan Pelaksanaan Pembelajaran, Rencana Kegiatan Harian (RKH), dan Lembar Kerja Anak (LKA).

**DAFTAR RUJUKAN**

Abimanyu, 2005. *Psikologi Pendidikan.*Materi Perkuliahan Program Diploma PGTK dan PGSD Makassar. FIP UNM Makassar.

Depdikbud, 2009. *Standar Pendidikan AUD*.Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Ibrahim, Muslimin. 2002. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama, Dirjend Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Depdiknas.

Isjoni, 1999. *Model Pembelajaran AUD*.Bandung: Alfabeta.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No.58 Tahun 2009. *Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Non Formal dan Informal Kementerian Pendidikan Nasional.

Rusman, 2010.*Model-Model Pembelajaran ”Mengembangkan Profesionalisme Guru”.* Bandung: Rajawali Pers.

Slavin. Robert E, 2010. *Cooperative Learning (Teori, Riset dan Praktik).*Bandung: Nusa Media.

Syah, Muhibin, 1995. *Psikologi Penddidikan, Suatu Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Usman, Uzer. 2001. *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung: PT Rosda Karya.