

Peningkatan Pembelajaran Berkesadaran (*Mindful Learning*) Menggunakan Media *Find and Match Box* pada Anak Usia 5–6 Tahun di RA Darul Muttaqien Dumai Riau

Siti Sa'diyah^{1*}, Huda Saifullah Kamalie², Dwi Puji Lestari³

¹⁻³ Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Agama Islam, Universitas
Darunnajah Jakarta

*Corresponding Email: sitisadiyah060@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran berkesadaran (*mindful learning*) merupakan proses pembelajaran yang menekankan perhatian, fokus, rasa ingin tahu, keterlibatan aktif, kemampuan menyelesaikan tugas, dan antusiasme peserta didik selama proses belajar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan *mindful learning* anak usia 5–6 tahun di RA Darul Muttaqien Dumai, Riau. Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media *Find and Match Box* serta mengetahui peningkatan pembelajaran berkesadaran anak setelah penggunaan media tersebut. Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kurt Lewin yang terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan empat pertemuan pada setiap siklus. Subjek penelitian terdiri atas 21 anak kelompok B.1 usia 5–6 tahun, yaitu 10 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara informal dengan guru, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan *mindful learning* anak pada pra siklus sebesar 40,00% dengan kategori Mulai Berkembang (MB), meningkat menjadi 71,92% pada Siklus I dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan mencapai 91,57% pada Siklus II dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Peningkatan dari pra siklus sampai Siklus II sebesar 51,57 poin persentase. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Find and Match Box* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan pembelajaran berkesadaran anak usia dini.

Kata kunci: anak usia dini, *Find and Match Box*, *mindful learning*, media pembelajaran, penelitian tindakan kelas

Abstract

Mindful learning is a learning process that emphasizes children's attention, focus, curiosity, active participation, task completion, and enthusiasm during learning activities. This study was motivated by the low level of mindful learning among children aged 5–6 years at RA Darul Muttaqien Dumai, Riau. The study aimed to describe the implementation of the Find and Match Box learning medium and examine the improvement in children's mindful learning after its implementation. This study employed Classroom Action Research based on Kurt Lewin's model, consisting of planning, action, observation, and reflection. The research was conducted in two cycles, with four meetings in each cycle. The participants were 21 children in Group B.1 aged 5–6 years, consisting of 10 boys and 11 girls. Data were collected through observation, informal interviews with the teacher, and documentation. The data were analyzed using descriptive quantitative and qualitative approaches. The findings showed that the average mindful learning achievement increased from 40.00% in the pre-cycle, categorized as Beginning to Develop, to 71.92% in Cycle I, categorized as Developing as Expected, and reached 91.57% in Cycle II, categorized as Very Well Developed. Overall, there was an increase of 51.57 percentage points from the pre-cycle to Cycle II. These findings indicate that the Find and Match Box can be used as an alternative learning medium to improve mindful learning in early childhood education.

Keywords: classroom action research, early childhood, *Find and Match Box*, learning media, *mindful learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap pendidikan yang memiliki peran penting dalam memberikan dasar bagi perkembangan anak pada jenjang berikutnya. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan upaya pembinaan yang diberikan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan guna membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut. Oleh karena itu, pembelajaran pada anak usia dini perlu dirancang sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, dan tahap perkembangan anak.

Anak usia 5–6 tahun memiliki karakteristik aktif, memiliki rasa ingin tahu tinggi, menyukai kegiatan eksplorasi, dan memperoleh pengalaman belajar secara optimal melalui aktivitas langsung. Pembelajaran yang diberikan kepada anak tidak hanya diarahkan pada penguasaan materi, tetapi juga perlu memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat aktif, mengamati, mencoba, bertanya, dan membangun pemahamannya melalui pengalaman belajar.

Salah satu pendekatan yang relevan dengan karakteristik tersebut adalah pembelajaran berkesadaran atau *mindful learning*. Langer (1997) menjelaskan *mindful learning* sebagai proses belajar yang ditandai dengan keterbukaan terhadap informasi baru, kemampuan menciptakan kategori atau pemahaman baru, serta kesadaran terhadap berbagai perspektif. Pembelajaran berkesadaran mendorong peserta didik untuk tidak menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat secara aktif dalam mengamati, memahami, dan membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman yang diperoleh.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, pembelajaran berkesadaran dapat terlihat dari kemampuan anak dalam memperhatikan penjelasan guru, mempertahankan fokus selama kegiatan, menunjukkan rasa ingin tahu, berpartisipasi secara aktif, menyelesaikan tugas, dan menunjukkan antusiasme dalam kegiatan pembelajaran. Keterampilan tersebut penting dikembangkan sejak usia dini karena menjadi bagian dari pembentukan kebiasaan belajar yang positif.

Hasil observasi awal pada 21 anak kelompok B.1 usia 5–6 tahun di RA Darul Muttaqien Dumai menunjukkan bahwa kemampuan pembelajaran berkesadaran anak masih belum berkembang secara optimal. Rata-rata kemampuan *mindful learning* anak pada tahap pra siklus hanya mencapai 40,00% dengan kategori Mulai Berkembang (MB). Anak masih mudah terdistraksi oleh lingkungan sekitar, kurang memperhatikan penjelasan guru, belum mampu mempertahankan fokus, kurang menunjukkan rasa ingin tahu, serta belum terlibat secara optimal dalam menyelesaikan kegiatan pembelajaran.

Kondisi tersebut juga berkaitan dengan proses pembelajaran yang masih menggunakan lembar kerja sehingga kesempatan anak untuk memperoleh pengalaman melalui aktivitas bermain dan eksplorasi langsung relatif terbatas. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang lebih konkret, menarik, interaktif, dan mampu melibatkan anak secara langsung dalam proses pembelajaran.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Find and Match Box*. Media ini merupakan permainan edukatif berbentuk kotak yang dilengkapi kartu-kartu dan digunakan untuk melakukan kegiatan mencari, mengamati, memilih, menyusun, mengelompokkan, serta mencocokkan objek berdasarkan gambar, huruf, angka, warna, maupun konsep tertentu. Dalam penggunaannya, anak harus memperhatikan instruksi, mengamati karakteristik kartu, mencari pasangan yang sesuai, dan menyelesaikan tugas yang diberikan.

Aktivitas mencari dan mencocokkan memiliki keterkaitan dengan pembelajaran berkesadaran karena mengharuskan anak memusatkan perhatian dan terlibat secara langsung dalam kegiatan. Siregar dan Sit (2025) menunjukkan bahwa kegiatan *make and match* dapat meningkatkan keterlibatan dan kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun. Sementara itu, Apriani (2022) menunjukkan bahwa penggunaan *Find and Match Box* dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik dan mendukung perkembangan anak.

Penelitian Diputera, Zulpan, dan Eza (2024) juga menunjukkan bahwa pembelajaran yang menerapkan prinsip *mindful*, *meaningful*, dan *joyful* dapat mendorong keterlibatan aktif dan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi anak. Jayawardana (2025) mengemukakan bahwa implementasi pembelajaran mendalam pada pendidikan anak usia dini dapat dilakukan melalui aktivitas bermain yang melibatkan perhatian, konsentrasi, eksplorasi, dan partisipasi aktif anak.

Meskipun penelitian sebelumnya telah membahas *mindful learning*, pembelajaran mendalam, metode *make and match*, serta media permainan edukatif, penelitian yang secara

khusus menggunakan media *Find and Match Box* sebagai tindakan untuk meningkatkan *mindful learning* anak usia 5–6 tahun masih terbatas. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan media *Find and Match Box* sebagai media untuk meningkatkan perilaku pembelajaran berkesadaran pada anak usia dini.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media *Find and Match Box* dalam pembelajaran serta mengetahui peningkatan pembelajaran berkesadaran (*mindful learning*) anak usia 5–6 tahun setelah penggunaan media *Find and Match Box* di RA Darul Muttaqien Dumai, Riau.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Desain penelitian mengacu pada model Kurt Lewin yang meliputi empat tahapan pada setiap siklus, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Rustiyarso & Wijaya, 2020).

Penelitian dilaksanakan di RA Darul Muttaqien Dumai, Kota Dumai, Provinsi Riau. Subjek penelitian adalah seluruh anak kelompok B.1 yang berjumlah 21 anak usia 5–6 tahun, terdiri atas 10 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Pemilihan kelompok B.1 didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa kemampuan pembelajaran berkesadaran anak pada kelas tersebut belum berkembang secara optimal.

Penelitian dilaksanakan pada bulan Juli 2026 dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat kali pertemuan. Pelaksanaan setiap siklus diawali dengan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), persiapan media *Find and Match Box*, penyusunan instrumen observasi, pelaksanaan kegiatan pembelajaran, pengamatan terhadap aktivitas anak, serta refleksi untuk menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Media *Find and Match Box* diterapkan melalui kegiatan bermain edukatif. Guru terlebih dahulu memperkenalkan media dan menjelaskan aturan permainan. Anak kemudian melakukan berbagai aktivitas, seperti mencari dan mencocokkan kartu, menyusun huruf menjadi kata, mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah gambar, serta mengelompokkan gambar berdasarkan warna atau karakteristik tertentu.

Teknik pengumpulan data terdiri atas observasi, wawancara informal dengan guru, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati perkembangan *mindful learning* anak selama kegiatan pembelajaran. Wawancara informal digunakan untuk memperoleh informasi dan masukan dari guru mengenai pelaksanaan media dan perubahan perilaku belajar anak. Dokumentasi berupa foto kegiatan, RPPH, hasil karya anak, serta arsip pendukung digunakan untuk melengkapi data penelitian.

Kemampuan pembelajaran berkesadaran diukur menggunakan lembar observasi yang terdiri atas 12 butir pengamatan yang dikembangkan berdasarkan enam indikator, yaitu: (1) memperhatikan penjelasan guru; (2) fokus saat melakukan kegiatan pembelajaran; (3) menunjukkan rasa ingin tahu terhadap media pembelajaran; (4) aktif mengikuti kegiatan pembelajaran; (5) menyelesaikan tugas yang diberikan; dan (6) menunjukkan antusiasme selama kegiatan berlangsung.

Penilaian setiap butir menggunakan skala 1–4, yaitu skor 1 untuk kategori Belum Berkembang (BB), skor 2 untuk Mulai Berkembang (MB), skor 3 untuk Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan skor 4 untuk Berkembang Sangat Baik (BSB).

Persentase pencapaian setiap anak dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = (\text{Skor yang diperoleh} / \text{Skor maksimal}) \times 100\%$$

Selanjutnya, nilai rata-rata kelas dihitung untuk membandingkan perkembangan kemampuan *mindful learning* pada pra siklus, Siklus I, dan Siklus II.

Data kualitatif dianalisis melalui pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Sementara itu, data kuantitatif dianalisis secara deskriptif menggunakan skor, rata-rata, dan persentase. Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 75% anak telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan/atau Berkembang Sangat Baik (BSB).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Kondisi Pra Siklus

Observasi pra siklus dilakukan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan *mindful learning* anak sebelum diberikan tindakan menggunakan media *Find and Match Box*. Hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan pembelajaran berkesadaran anak masih relatif rendah.

Rata-rata kemampuan *mindful learning* anak pada pra siklus sebesar 40,00% dan berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Anak masih mudah teralihkannya oleh lingkungan sekitar, kurang fokus ketika guru memberikan penjelasan, kurang berani bertanya, belum aktif dalam kegiatan, dan beberapa anak masih membutuhkan bantuan dalam menyelesaikan tugas.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya tindakan pembelajaran yang mampu menarik perhatian anak dan memberikan kesempatan kepada mereka untuk terlibat secara langsung melalui kegiatan bermain.

Hasil Siklus I

Pada Siklus I, media *Find and Match Box* mulai digunakan dalam pembelajaran. Anak melakukan aktivitas mengamati, mencari, memilih, menyusun, dan mencocokkan kartu berdasarkan instruksi guru.

Hasil pengamatan menunjukkan adanya perubahan positif selama pelaksanaan Siklus I. Anak mulai menunjukkan ketertarikan terhadap media yang digunakan, lebih memperhatikan penjelasan guru, serta mulai mampu mengikuti instruksi dan menyelesaikan tugas pembelajaran.

Pada akhir Siklus I, rata-rata kemampuan *mindful learning* meningkat menjadi 71,92% dan berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Dengan demikian, terdapat peningkatan sebesar 31,92 poin persentase dibandingkan kondisi pra siklus.

Meskipun mengalami peningkatan, hasil refleksi Siklus I menunjukkan masih terdapat beberapa anak yang mudah kehilangan konsentrasi, memerlukan bantuan dalam menyelesaikan kegiatan, belum percaya diri menggunakan media secara mandiri, dan perlu mendapatkan penguatan secara berulang dari guru.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut, tindakan dilanjutkan pada Siklus II dengan beberapa perbaikan, antara lain memberikan instruksi yang lebih sederhana dan jelas, memperbanyak variasi kegiatan, memberikan kesempatan yang lebih luas kepada anak untuk menyelesaikan tugas secara mandiri, memberikan motivasi dan penguatan, serta mengatur anak dalam kelompok yang lebih kecil.

Hasil Siklus II

Pelaksanaan Siklus II dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi Siklus I. Guru menggunakan media yang sama dengan variasi kegiatan dan tingkat tantangan yang lebih beragam, seperti menyusun huruf menjadi kata, mencocokkan angka dengan jumlah gambar, mencocokkan lambang bilangan, dan mengelompokkan objek berdasarkan warna.

Pada Siklus II, perubahan perilaku belajar anak terlihat semakin jelas. Anak mampu memperhatikan guru dengan lebih baik, mempertahankan fokus selama kegiatan, mengikuti

instruksi, menunjukkan rasa ingin tahu, berpartisipasi secara aktif, serta menyelesaikan tugas dengan lebih mandiri.

Rata-rata kemampuan *mindful learning* pada akhir Siklus II mencapai 91,57% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Nilai tersebut mengalami peningkatan sebesar 19,65 poin persentase dibandingkan Siklus I dan meningkat sebesar 51,57 poin persentase dibandingkan kondisi pra siklus.

Secara ringkas, peningkatan kemampuan *mindful learning* dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Kemampuan Mindful Learning Anak

Tahapan	Rata-rata (%)	Kategori	Peningkatan
Pra Siklus	40,00	Mulai Berkembang (MB)	–
Siklus I	71,92	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	31,92
Siklus II	91,57	Berkembang Sangat Baik (BSB)	19,65
Peningkatan Pra Siklus– Siklus II			51,57

Capaian 91,57% pada Siklus II telah melampaui indikator keberhasilan penelitian sebesar 75%. Oleh karena itu, tindakan penelitian dihentikan pada Siklus II.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Find and Match Box* dapat meningkatkan pembelajaran berkesadaran pada anak usia 5–6 tahun. Peningkatan terlihat pada enam aspek yang diamati, yaitu perhatian terhadap penjelasan guru, kemampuan mempertahankan fokus, rasa ingin tahu, partisipasi aktif, kemampuan menyelesaikan tugas, serta antusiasme selama kegiatan pembelajaran.

Peningkatan tersebut dapat terjadi karena media *Find and Match Box* memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang belajar melalui bermain. Anak tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi secara langsung melakukan aktivitas mencari, mencocokkan, menyusun, mengamati, dan mengelompokkan. Aktivitas tersebut menuntut anak untuk memberikan perhatian terhadap objek dan tugas yang sedang dilakukan.

Temuan tersebut sejalan dengan konsep *mindful learning* Langer (1997), yaitu pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk hadir secara aktif dalam pengalaman belajar, terbuka terhadap informasi baru, serta memperhatikan berbagai kemungkinan yang muncul selama proses pembelajaran. Pada penggunaan media *Find and Match Box*, anak memperoleh kesempatan untuk mengamati perbedaan dan persamaan, mencari alternatif pasangan kartu, serta mengambil keputusan berdasarkan objek yang diamati.

Kegiatan bermain menggunakan media juga dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak. Bentuk media yang konkret, berwarna, dan dapat digunakan secara langsung membuat anak tertarik untuk mengetahui isi dan cara menggunakan media. Rasa ingin tahu tersebut terlihat ketika anak mengamati media, bertanya kepada guru, mencoba menyelesaikan kegiatan, serta mengulang aktivitas ketika mengalami kesulitan.

Hasil penelitian ini mendukung pendapat Suyadi (2019) bahwa bermain merupakan salah satu cara belajar yang efektif pada anak usia dini karena memungkinkan anak bereksplorasi dan memperoleh pengalaman secara langsung. Ketika pembelajaran dirancang dalam aktivitas

bermain, anak tidak merasa terbebani oleh tuntutan akademik dan cenderung lebih aktif mengikuti proses pembelajaran.

Hasil penelitian juga sejalan dengan Diputera et al. (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran berkesadaran dapat dikembangkan melalui pengalaman belajar yang bermakna dan berpusat pada anak. Dalam penelitian ini, keterlibatan langsung melalui kegiatan *Find and Match Box* membantu anak memusatkan perhatian serta berpartisipasi secara aktif.

Temuan tersebut juga mendukung penelitian Jayawardana (2025), yang menunjukkan bahwa prinsip *mindful learning* dalam pembelajaran anak usia dini dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain yang melibatkan perhatian, konsentrasi, eksplorasi, dan keterlibatan aktif anak.

Aktivitas mencari dan mencocokkan dalam media *Find and Match Box* juga memiliki kesamaan dengan kegiatan *make and match*. Siregar dan Sit (2025) menemukan bahwa metode *make and match* dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan keterlibatan anak usia 5–6 tahun. Ketika anak mencari pasangan yang sesuai, mereka perlu mengamati informasi, membandingkan objek, mengingat karakteristik kartu, serta menentukan pilihan yang tepat.

Selain itu, Firdaus dan Ghonim (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan edukatif dapat meningkatkan antusiasme, motivasi, dan partisipasi peserta didik karena mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Kondisi tersebut juga terlihat dalam penelitian ini, ketika anak menunjukkan ekspresi senang, bersemangat menunggu giliran, serta aktif terlibat dalam kegiatan.

Peningkatan yang lebih optimal pada Siklus II juga menunjukkan pentingnya proses refleksi dalam PTK. Pada Siklus I, beberapa kendala masih ditemukan, terutama perbedaan kemampuan anak dalam memahami aturan permainan, mudahnya perhatian anak teralihkan, serta penggunaan media yang harus dilakukan secara bergantian.

Hasil refleksi tersebut digunakan untuk memperbaiki tindakan pada Siklus II. Guru menyampaikan instruksi secara lebih sederhana, memberikan contoh yang lebih jelas, membagi anak ke dalam kelompok lebih kecil, meningkatkan variasi aktivitas, serta memberikan motivasi dan penguatan secara berkelanjutan. Perbaikan tersebut membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih terstruktur dan memberikan kesempatan yang lebih besar kepada setiap anak untuk terlibat secara aktif.

Hal ini sesuai dengan karakteristik PTK model Kurt Lewin, di mana hasil observasi dan refleksi pada suatu siklus digunakan sebagai dasar perbaikan tindakan pada siklus berikutnya. Dengan demikian, peningkatan dari 71,92% pada Siklus I menjadi 91,57% pada Siklus II tidak hanya berkaitan dengan penggunaan media, tetapi juga didukung oleh perbaikan strategi pembelajaran berdasarkan hasil refleksi.

Temuan lain selama penelitian menunjukkan bahwa anak menjadi lebih berani bertanya, lebih percaya diri ketika menyelesaikan dan menunjukkan hasil kegiatan, serta mulai mampu bekerja sama dan menunggu giliran. Walaupun aspek tersebut bukan merupakan fokus utama pengukuran, kondisi tersebut memperlihatkan bahwa media permainan edukatif berpotensi memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih luas terhadap perkembangan anak.

Namun demikian, hasil penelitian ini perlu dipahami sesuai ruang lingkup penelitian. Penelitian hanya dilaksanakan pada satu kelas dengan 21 anak dan dalam dua siklus. Pengukuran *mindful learning* juga difokuskan pada perilaku yang dapat diamati selama pembelajaran, yaitu perhatian, fokus, rasa ingin tahu, partisipasi aktif, kemampuan menyelesaikan tugas, dan antusiasme. Oleh karena itu, penelitian berikutnya dapat menggunakan subjek yang lebih luas, waktu pengamatan lebih panjang, serta variasi tema dan kegiatan *Find and Match Box* yang lebih beragam.

Secara keseluruhan, peningkatan rata-rata dari 40,00% pada pra siklus menjadi 71,92% pada Siklus I dan 91,57% pada Siklus II memperlihatkan bahwa penggunaan media *Find and*

Match Box dapat menjadi alternatif media pembelajaran untuk mendukung peningkatan pembelajaran berkesadaran pada anak usia dini.

SIMPULAN

Penerapan media *Find and Match Box* dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Media digunakan dalam bentuk permainan edukatif yang melibatkan aktivitas mencari, mencocokkan, menyusun, mengelompokkan, dan menyelesaikan tugas berdasarkan instruksi guru. Kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara langsung dan aktif dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media *Find and Match Box* dapat meningkatkan pembelajaran berkesadaran (*mindful learning*) anak usia 5–6 tahun di RA Darul Muttaqien Dumai. Rata-rata kemampuan *mindful learning* meningkat dari 40,00% pada pra siklus dengan kategori Mulai Berkembang (MB), menjadi 71,92% pada Siklus I dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan mencapai 91,57% pada Siklus II dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Secara keseluruhan terjadi peningkatan sebesar 51,57 poin persentase dari pra siklus hingga Siklus II.

Peningkatan terlihat pada kemampuan anak dalam memperhatikan penjelasan guru, mempertahankan fokus, menunjukkan rasa ingin tahu, berpartisipasi aktif, menyelesaikan tugas, dan menunjukkan antusiasme dalam pembelajaran. Dengan demikian, media *Find and Match Box* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk mendukung pembelajaran berkesadaran pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriani, B. L. (2022). Strategi inovatif untuk pengembangan kognitif anak usia dini: Dampak media *Find and Match Box* di TKIT Wahdah Islamiyah 04 Kalaena. *Tunas Cendekia: Jurnal Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 40–48. <https://doi.org/10.24256/tunascendekia.v5i2.5504>
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Diputera, A. M., Zulpan, & Eza, G. N. (2024). Memahami konsep pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran anak usia dini yang meaningful, mindful, dan joyful: Kajian melalui filsafat pendidikan. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 10(2), 108–120. <https://doi.org/10.24114/jbrue.v10i2.65978>
- Firdaus, A. N., & Ghonim, M. I. (2023). Pengaruh penggunaan media berbasis permainan edukatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *J-SES: Journal of Science, Education and Studies*, 2(3). <https://doi.org/10.30651/jses.v2i3.20912>
- Jayawardana, H. B. A. (2025). Implementasi pembelajaran mendalam (*deep learning*) pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 8(2), 510–516. <https://doi.org/10.31537/jecie.v8i2.2476>
- Langer, E. J. (1997). *The power of mindful learning*. Massachusetts: Addison-Wesley Publishing Company.
- Rustiyarso, & Wijaya, T. (2020). *Panduan dan aplikasi penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta: Noktah.
- Siregar, F. N. Z., & Sit, M. (2025). Pengaruh metode *make and match* terhadap kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 121–133. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v8i02.26829>
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suyadi. (2019). *Psikologi belajar PAUD*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.