

**IMPLEMENTASI MODEL MAKE A MATCH DALAM MENGEMBANGKAN
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MENGENAL LAMBANG BILANGAN
PADA KELOMPOK A TK GUYUB MENTARI MATARAMAN
KABUPATEN BANJAR**

**Oleh: Erniy Purwasih
(Mahasiswa S1 PG PAUD Unlam)**

Abstrak

*Kemampuan kognitif anak-anak TK Guyub Mentari Mataraman terutama pada indikator membilang dengan menunjuk benda hanya 25 % atau 5 orang memiliki nilai bintang ***, 3 orang atau 15 % memiliki nilai bintang ** dan 12 orang 60% memiliki nilai bintang *, begitu juga pada semester II hanya sekitar 6 orang atau 30% anak yang memiliki nilai bintang ***, pada semester I tahun ajaran 2013/2014 kemampuan yang dicapai dengan nilai bintang *** juga hanya 5 orang atau 25% dengan jumlah anak yang sama yaitu 20 orang. Penulis juga mengadakan observasi yang dilakukan pada tanggal 25 Juli 2013 terhadap bidang pengembangan kognitif dengan indikator menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda hasilnya hanya 5 orang atau 25 % anak yang memiliki nilai bintang ***. Maka dipilihlah model make a match untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui penelitian tindakan kelas.*

Hasil pengembangan kognitif anak mengalami peningkatan dalam hal ketepatan dan kecepatan anak menghubungkan gambar dengan lambang bilangan, pencapaian kemampuan kognitif anak dalam ketepatan anak menghubungkan gambar dengan lambang bilangan di siklus I hanya mencapai 35 %, meningkat pada siklus II menjadi 95% yang secara klasikal terjadi peningkatan yang signifikan .

Kata Kunci : *Model Make A Match, Kemampuan Kognitif, Lambang Bilangan*

Pendahuluan

Anak usia 4-6 tahun merupakan masa peka yang penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan. Pengalaman yang diperoleh anak dari lingkungan, termasuk stimulasi yang diberikan orang dewasa, akan mempengaruhi kehidupan anak di masa yang akan datang. Oleh karena itu diperlukan upaya yang mampu memfasilitasi anak dalam masa tumbuh kembangnya berupa kegiatan pendidikan dan pembelajaran sesuai dengan usia, kebutuhan dan minat anak.

Pendidikan anak usia dini/TK adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh, atau menekankan pada seluruh aspek kepribadian anak . Pendidikan

anak usia dini/TK memberikan kesempatan kepada anak usia dini pada khususnya TK perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangannya yang meliputi, kognitif, bahasa, sosial, fisik dan motorik anak menurut Anderson,1993.(Aisyah,2007:1.4)

Menurut Probel (Masitoh,2005:6) memandang pendidikan dapat membantu perkembangan anak secara wajar, ia menggunakan taman sebagai simbol dari pendidikan anak, apabila anak mendapat pengasuhan yang tepat, maka seperti halnya tanaman muda anak akan berkembang secara wajar menuruti hukumnya sendiri.

Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternative pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematis dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokan, serta mempersiapkan kemampuan secara berpikir.

Pengalaman belajar seperti apa yang memungkinkan berkembangnya seluruh aspek perkembangan anak. Menurut Pastalozzi (Masitoh,2005:35), pendidikan TK hendaknya menyediakan pengalaman-pengalaman yang menyenangkan, bermakna dan hangat seperti yang diberikan oleh orang tua di lingkungan rumah.

Sebagai upaya mencapai harapan tersebut, pendidik merupakan sarana dan wadah yang paling tepat untuk mewujudkan semua itu. Dalam upaya pengembangan semua itu tentunya memerlukan arahan yang tepat dari para pendidik di TK, selain dari orang tua anak-anak itu sendiri. Selain itu seorang pendidik (guru) di TK perlu merangsang minat anak untuk melakukan berbagai kegiatan yang dapat membantu anak-anak tersebut menjadi pribadi yang cerdas dan mandiri.

Akan tetapi pada kenyataan yang terjadi di lapangan terutama di TK Guyub Mentarai, pada kelompok A, dari tahun ajaran 2014/2015 semester I dengan jumlah anak sebanyak 20 orang kenyataan yang ditemui di lapangan nilai kognitifnya terutama pada indikator membilang dengan menunjuk benda hanya 25 % atau 5 orang memiliki nilai bintang ***, 3 orang atau 15 % memiliki nilai bintang ** dan 12 orang 60% memiliki nilai bintang *, begitu juga pada semester

II hanya sekitar 6 orang atau 30% anak yang memiliki nilai bintang ***, pada semester I tahun ajaran 2013/2014 kemampuan yang dicapai dengan nilai bintang *** juga hanya 5 orang atau 25% dengan jumlah anak yang sama yaitu 20 orang. Penulis juga mengadakan observasi yang dilakukan pada tanggal 25 Juli 2013 terhadap bidang pengembangan kognitif dengan indikator menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda hasilnya hanya 5 orang atau 25 % anak yang memiliki nilai bintang ***.

Penyebab dari ketidakberhasilan semua ini kalau dilihat dari hasil observasi adalah karena kekurangmampuan guru untuk melibatkan anak dalam belajar menghubungkan/memasangkan benda atau gambar dengan lambang bilangannya, hanya 5% anak aktif untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran, guru juga kurang mengetahui harus digunakan kemampuan guru untuk melaksanakan pembelajaran hanya 50%.

Apabila semua ini dibiarkan maka kegiatan pembelajaran akan terganggu tidak hanya pada pengembangan kognitif anak tetapi berpengaruh juga kepada semua pengembangan, seperti pada pengembangan pembiasaan, bahasa, fisik motorik dan seni anak, Pada anak usia dini setiap kemampuan pengembangan yang dimiliki berpengaruh kepada kemampuan pengembangan lainnya.

Dari beberapa model pembelajaran, model pembelajarn *make a match* merupakan model pembelajaran yang cocok untuk dipergunakan dalam memecahkan permasalahan yang ada, yaitu untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak terutama dalam mengenal lambang bilangan.

Dengan model *make a match* ada nilai-nilai bermain, karena dengan bermain anak akan belajar pengetahuan dan konsep dasar . Pengetahuan dan konsep-konsep dasar ini jauh lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain sebab rentang perhatian anak balita masih terbatas, lagi pula mereka lebih sulit diatur, sulit untuk duduk tenang lebih dari lima belas menit seperti yang

Kajian Teori

A. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang system Pendidikan Nasional Pada Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki persiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas,2003). Sedangkan menurut NAEYC (National Association for The Education Youn Children) (Aisyah,2007:1.3) mengatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak dalam keluarga, pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri,TK dan SD.

Berbeda dengan fase usia anak lainnya, anak usia dini memiliki karakteristik yang khas . Beberapa karakteristik anak usia dini menurut Hartati (Aisyah ,2007:1.4) adalah sebagai berikut :

1. Memiliki rasa ingin tahu yang besar

Anak usia dini sangat tertarik dengan dunia sekitarnya. Dia ingin mengetahui segala sesuatu yang terjadi di sekelilingnya. Pada masa bayi ketertarikan ini ditunjukkan dengan meraih dan memasukkannya kedalam mulut benda apa saja yang berada dalam jangkauannya. Pada anak usia 3-4 tahun, selain sering membongkar pasang segala sesuatu untuk memenuhi rasa ingin tahunya , anak juga mulai gemar bertanya meski dalam bahasa yang masih sangat sederhana.

2. Merupakan Pribadi yang Unik

Meskipun banyak terdapat kesamaan dalam pola umum perkembangan, setiap anak meskipun kembar memiliki keunikan masing-masing, misalnya dalam hal gaya belajar, minat, dan latar belakang keluarga. Keunikan ini dapat berasal dari faktor genetis atau berasal dari lingkungan. Dengan adanya keunikan tersebut, pendidik perlu melakukan pendekatan individual selain pendekatan kelompok, sehingga keunikan tiap anak dapat terakomodasi dengan baik.

3. Suka Berfantasi dan Berimajinasi

Anak usia dini sangat suka membayangkan dan mengembangkan berbagai hal jauh melampaui kondisi nyata. Anak dapat menceritakan berbagai hal dengan meyakinkan seolah-olah dia melihat atau mengalaminya sendiri, padahal itu adalah hasil dari fantasi atau imajinasinya saja. Terkadang anak seusia ini belum bisa memisahkan dengan jelas antara kenyataan dan fantasi. Fantasi adalah kemampuan membentuk tanggapan baru dengan pertolongan tanggapan yang sudah ada, biasanya anak-anak sangat luas dalam berfantasi, mereka dapat membuat gambaran khayal yang luar biasa .

4. Masa yang Potensial untuk Belajar

Anak Usia dini juga disebut dengan istilah *golden age* atau emas, karena pada rentang usia ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat pada berbagai aspek. Pada perkembangan otak misalnya terjadi proses pertumbuhan otak yang sangat cepat pada 2 tahun pertama usia anak. Ketika lahir, berat otak bayi ± 350 gram, umur 3 bulan naik menjadi 500 gram dan pada umur 1.5 tahun naik lagi menjadi ± 1 kg. Selain perkembangan otak, peneliti Gailahue (1993) menyatakan bahwa usia pra sekolah merupakan waktu yang paling optimal untuk perkembangan motorik anak. Sedang peneliti Bowlby (1996) menyatakan bahwa hubungan yang positif dan membangun pada usia dini sangat penting untuk perkembangan kognitif dan emosi sosialnya.

5. Menunjukkan sikap egosentris

Menurut Hurlock (Aisyah, 2007:17) Anak usia dini pada umumnya hanya memahami sesuatu dari sudut pandanganya sendiri, bukan sudut orang lain. Anak yang egosentris banyak berfikir dan berbicara tentang dirisendiri dari pada tentang orang lain dan tindakannya terutama bertujuan untuk menguntungkan dirinya

6. Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek

Anak usia dini mempunyai rentang perhatian yang pendek sehingga perhatiannya mudah teralihkan pada kegiatan lain. Hal ini terjadi terutama apabila kegiatan sebelumnya dirasa tidak menarik perhatiannya lagi. Berg(1988) mengatakan bahwa rentang perhatian anak usia 5 tahun untuk dapat duduk tenang memperhatikan sesuatu adalah sekitar 10 menit, kecuali untuk hal-hal yang membuatnya senang.

7. Sebagai bagian dari makhluk sosial

Anak usia dini mulai suka bergaul dan bermain dengan teman sebayanya. Ia mulai belajar berbagi, mengalah, dan antri menunggu giliran saat bermain dengan teman-temannya. Melalui interaksi sosial dengan teman sebaya ini, anak membentuk konsep dirinya, anak juga belajar bersosialisasi dan belajar untuk dapat diterima di lingkungannya.

B. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan anak usia TK yang terentang antara usia empat sampai dengan enam tahun merupakan bagian dari perkembangan manusia secara keseluruhan. Perkembangan pada usia ini mencakup perkembangan fisik dan motorik, kognitif, sosial emosional, dan bahasa. Masa ini menurut Ebbeck,1998 (Masitoh,2005) merupakan masa pertumbuhan yang paling hebat dan sekaligus yang paling sibuk. Pada masa ini anak-anak sudah memiliki ketrampilan dan kemampuan walaupun belum sempurna.Usia TK seringkali juga disebut fase fundamental yang akan menentukan kehidupannya dimasa yan akan datang, Untuk itu kita perlu memahami perkembangan anak usia prasekolah. Berikut ini penjelasan tentang karakteristik masing-masing aspek perkembangan anak usia TK menurut Masitoh :

a. Perkembangan Fisik dan Motorik

Ketika anak mencapai tahapan usia TK terdapat ciri yang sangat berbeda dengan usia bayi.Perbedaannya terletak pada penampilan, proporsi tubuh berat dan panjang badan, serta ketrampilan yang dimiliki. Gerakan anak usia TK lebih terkendali dan terorganisasi, Anak usia TK sangat aktif, mereka memiliki penguasaan terhadap tubuhnya dan menyukai kegiatan yang dilakukan sendiri.

b. Perkembangan Kognitif

Piaget dalam woolfolk (1995) membagi tahapan perkembangan kognitif kedalam empat tahapan, yaitu sensori motorik (0-2 tahun), praoperasional (2-7 tahun), Operasional (7-14 tahun) dan formal operasional (14- dewasa).Dari tahapan menurut Piaget, anak TK berada pada tahapan praoperasional, yaitu tahapan dimana anak belum menguasai operasi mental secara logis. Periode ini ditandai dengan berkembangnya kemampuan menggunakan sesuatu untuk mewakili sesuatu yang lain dengan menggunakan simbol-simbol. Melalui kemampuan tersebut anak mampu berimajinasi atau berfantasi tentang berbagai hal. Menurut

Yusup,2001 (Masitoh:2005) mengemukakan perkembangan kognitif anak masa pra sekolah adalah sebagai berikut :

- 1) Mampu berpikir dengan menggunakan simbol.
- 2) Berfikirnya masih dibatasi persepsi. Mereka meyakini apa yang dilihatnya dan hanya terfokus hanya pada satu dimensi terhadap satu obyek dalam waktu yang sama. Cara berfikir mereka bersifat memusat.
- 3) Berfikir masih bersifat kaku . Cara berfikirnya terfokus pada keadaan awal atau akhir suatu transformasi, bukan kepada transformasi itu sendiri.
- 4) Anak sudah mulai mengerti dasar-dasar mengelompokkan sesuatu atas dasar satu dimensi, seperti atas kesamaan warna, bentuk dan ukuran.

c. Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial adalah perkembangan perilaku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan masyarakat dimana anak itu berada. Perkembangan sosial anak merupakan hasil belajar , bukan hanya sekedar hasil kematangan. Perkembangan sosial diperoleh anak melalui kematangan dan kesempatan belajar dari berbagai respon terhadap dirinya. Bagi anak prasekolah, kegiatan bermain menjadikan fungsi sosial anak semakin berkembang. Hurlock (1987) mengemukakan bahwa mulai usia 2 sampai 6 tahun, anak belajar melakukan hubungan sosial dan bergaul dengan orang-orang diluar lingkungan rumah,terutama dengan anak-anak yang umurnya sebaya Mereka belajar menyesuaikan diri dan bekerja sama dalam kegiatan bermain

d. Perkembangan Emosi

Perkembangan emosi berhubungan dengan seluruh aspek perkembangan anak. Pada tahap ini emosi anak usia prasekolah lebih rinci atau terdiferensiasi. Anak cenderung menekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka.

e. Perkembangan Bahasa

Sejalan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak produk bahasa mereka juga meningkat dalam kuantitas, keluasan, dan kerumitannya. Anak-anak secara bertahap berubah dari melakukan ekspresi menjadi melakukan ekspresi dengan komunikasi dan juga berubah dari komunikasi melalui gerakan menjadi ujaran. Belajar bahasa bagi anak akan lebih mudah apabila mereka memiliki lingkungan serta mendapat stimulasi yang tepat.

C. Hakikat Pembelajaran di TK

Kegiatan pembelajaran di TK mengutamakan bermain seraya belajar dan belajar sambil bermain. Secara alamiah bermain memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam, dan secara spontan anak mengembangkan kemampuannya. Tujuan-tujuan dan kegiatan belajar di TK harus mengintegrasikan seluruh aspek perkembangan serta menyediakan kesempatan yang tepat bagi anak agar mereka dapat mengeksplorasi lingkungannya. Agar pembelajaran optimal, berorientasi pada bermain dan berorientasi pada perkembangan, maka pendekatan yang paling tepat dalam pembelajaran di TK adalah pembelajaran yang berpusat pada anak. Melalui pendekatan ini anak dapat menggunakan seluruh inderanya dalam melakukan berbagai kegiatan. (Masitoh.2005) Hakikat pembelajaran anak usia dini yang disajikan dalam KBK (2002) adalah sebagai berikut :

- 1). Proses pembelajaran bagi anak usia dini adalah proses inetraksi antara anak, sumber belajar, dan pendidik dalam suatu lingkungan belajar tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
- 2). Sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang bersifat aktif melakukan berbagai eksplorasi dalam kegiatan bermain, maka proses pembelajaran ditekankan pada aktivitas anak dalam bentuk-bentuk belajar sambil bermain.
- 3). Belajar sambil bermain ditekankan pada integrasi pengembangan potensi dibidang fisik (koordinasi motorik halus dan motorik kasar) intelegensi (daya fikir, daya cipta, kecerdasan emosi dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap prilaku, dan agama), serta bahasa dan komunikasi sehingga menjadi kemampuan yang secara aktual dimiliki anak.
- 4). Penyelenggaraan pembelajaran bagi anak usia dini perlu memberikan sarana aman bagi anak.
- 5). Sesuai dengan sipat perkembangan anak usia dini, proses pembelajaran dilaksanakan secara terpadu.
- 6). Proses pembelajaran anak usia dini akan terjadi apabila anak berbuat secara aktif berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur pendidik.
- 7). Program belajar anak usia dini dirancang dan dilaksanakan sebagai suatu sistem yang dapat menciptakan kondisi yang menggugah dan memberikan kemudahan bagi anak untuk belajar sambil bermain melalui berbagai aktifitas yang bersifat

konkrit dan sesuai tingkat pertumbuhan dan perkembangan serta kehidupan anak.

D. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Anak Usia Dini

Berdasarkan cara berfikir anak maka pembelajaran di TK menurut Suriansyah dan Aslamiah memiliki karakteristik sebagai berikut :

1). Konkrit dan dapat dilihat langsung.

Anak dapat dilatih untuk membuat hubungan sebab akibat jika dilihat langsung. Guru hendaknya menggunakan berbagai benda nyata untuk belajar anak. Dalam proses pembelajaran seyogyanya anak-anak dapat berinteraksi dengan benda-benda, bermain dan melakukan eksplorasi, agar mereka memperoleh pengalaman langsung. Kehadiran benda-benda merupakan jangkar bagi anak untuk belajar.

2). Bersifat Pengenalan

Pembelajaran hendaknya menekankan pada proses pengenalan anak dengan berbagai benda, fenomena alam, dan fenomena sosial. Fenomena tersebut akan menodorong anak tertarik terhadap berbagai persoalan, sehingga ia ingin belajar lebih lanjut

3). Seimbang dengan kegiatan fisik dan mental

Anak menggunakan kelima inderanya untuk melakukan observasi terhadap berbagai benda, gejala benda dan peristiwanya guru mengarahkan anak untuk mengindra gejala benda dan peristiwa dari benda-benda tersebut. Selanjutnya guru memberikan pertanyaan untuk menstimulasi anak berfikir lebih jauh berdasarkan hasil pengamatannya.

4). Hati-Hati dengan pertanyaan”Mengapa”

Bagi anak TK kemampuan menjawab dengan hubungan sebab akibat belum berkembang, untuk itu pertanyaan “mengapa” sering diartikan untuk apa sehingga jawabannya bukan hubungan sebab akibat, melainkan hubungan fungsional.

5). Sesuai Tingkat Perkembangan Anak

Developmentally Appropriate Practice (DAP) (NAEYC) menyarankan agar pelajaran anak usia dini disesuaikan dengan usia anak dan kebutuhan anak. Karena pada usia anak tertentu dapat terjadi perbedaan minat dan kebutuhan.

6). Sesuai Kebutuhan individu

Anak sebagai individu adalah unik, ia memiliki karakteristik, bakat dan minat sendiri yang berbeda dengan anak yang lain. Oleh karena itu pembelajaran di TK, selain memperhatikan kelompok usia juga harus memperhatikan kebutuhan individual, seperti bakat, minat dan tingkat kecerdasan anak.

7). Mengembangkan Kecerdasan

Pembelajaran anak usia dini hendaknya mengembangkan semua aspek kecerdasan yaitu kecerdasan intelektual (IQ), kecerdasan sosial.emosional dan kecerdasan spiritual.

8). Kontekstual dan multi Konteks

Anak usia dini masih berada pada tingkat perkembangan berfikir konkrit karena itu informasi apa yang didapatnya akan lebih mudah dan menarik kalau dia melihat benda atau miniature tiruan benda secara nyata.

9). Sesuai Laggam Belajar Anak

Tipe kecerdasan dan modalitas belajar yang berbeda menyebabkan anak-anak belajar dengan cara yang berbeda. Untuk itu guru dan orang tua perlu mengenal langgam belajar masing-masing anak dan memanfaatkan untuk membantu anak agar belajar secara optimal.

10). Terpadu

Pembelajaran anak TK dilakukan dengan pendekatan tematik, namun tema tersebut dapat dihubungkan dengan semua bidang pembentukan secara terpadu.

11). Menggunakan Esensi Bermain

Pembelajaran anak usia dini menggunakan prinsip belajar, bermain dan bernyanyi. Pembelajaran disusun sedemikian rupa sehingga menyenangkan, gembira dan demokratis dan menarik anak untuk terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran.

12) Belajar Kecakapan Hidup

Pendidikan anak usia dini diperlukan pendidikan life skill yang berguna bagi kehidupannya masa depan, Pada usia ini anak sudah mulai dikenalkan dengan berbagai aktivitas kehidupan agar mereka memiliki jiwa dan semangat kemandirian di kemudian hari.

E. Model Pembelajaran *Make a Match*

Model Pembelajaran *Make a Match* artinya model pembelajaran **Mencari Pasangan**. Setiap siswa mendapat sebuah kartu (bisa soal atau jawaban), lalu secepatnya mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang ia pegang. Suasana pembelajaran dalam model pembelajaran *Make a Match* akan riuh, tetapi sangat asik dan menyenangkan.

Langkah-langkah pembelajaran *Make a Match* adalah sebagai berikut :

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
2. Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
3. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
4. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya. Artinya siswa yang kebetulan mendapat kartu 'soal' maka harus mencari pasangan yang memegang kartu ' jawaban soal' secepat mungkin. Demikian juga sebaliknya.
5. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
6. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
7. Demikian seterusnya sampai semua kartu soal dan jawaban jatuh ke semua siswa.
8. Kesimpulan/penutup (Widodo Rahmad)

Model pembelajaran *Make a Match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curren pada tahun 1994, Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau

topik dalam suasana yang menyenangkan (Rahmad Widodo,2009). Bermain merupakan dunia anak kemampuan intelektual (daya pikir) anak sebagian besar dikembangkan dalam kegiatan bermain. Melalui bermain anak memperoleh kesempatan menemukan serta bereksperimen dengan alam sekitarnya, anak juga memperoleh kesempatan pengalaman yang makin memperjelas hal-hal yang mereka pelajari dikelas atau di rumah. (Montolalu,2005)

F. Permainan Angka untuk anak TK

Dalam Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak (Kemendikbud,2010: 41) untuk anak usia 4-5 tahun (Kelompok A), tingkat pencapaian perkembangan mengenal lambang bilangan, dan pencapaian perkembangan mengenal lambang bilangan salah satu indikator yang perlu dikembangkan adalah menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis). Untuk melaksanakan indikator tersebut maka kegiatan pembelajarannya bisa dilaksanakan dengan cara melaksanakan Permainan Matematika yang sesuai dengan anak TK

1. Tujuan Permainan Angka

Permainan matematika adalah kegiatan belajar tentang konsep matematika melalui aktifitas bermain dalam kehidupan sehari-hari dan bersifat alamiah.

Secara umum permainan matematika di TK bertujuan agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung dalam suasana yang menarik, aman, nyaman, dan menyenangkan sehingga diharapkan nantinya anak akan memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran matematika yang sesungguhnya di sekolah dasar.

Secara khusus permainan matematika di TK bertujuan agar anak dapat memiliki kemampuan sebagai berikut:

- Berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit, gambar-gambar ataupun angka-angka yang terdapat disekitar anak.
- Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan ketrampilan berhitung.

- Dapat memahami konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan suatu peristiwa yang terjadi disekitarnya.
- Dapat melakukan suatu aktivitas melalui daya abstraksi apresiasi serta ketelitian yang tinggi.
- Dapat berkreaitivitas dan berimajinasi yang tinggi.

2. Ketrampilan dalam bermain Angka

Mempelajari matematika membutuhkan begitu banyak hapalan, hitungan atau melacak angka-angka. Ketrampilan yang dibutuhkan anak-anak untuk memahami matematika adalah kemampuan untuk mengidentifikasi konsep-konsep matematika yang dapat dipelajari anak-anak melalui kegiatan bermain. Beberapa hal yang dapat membantu perkembangan pengetahuan dan ketrampilan anak secara alami yaitu:

- a) Lingkungan yang baik dan mendukung.
- b) tersedianya bahan-bahan atau alat-alat yang dapat mendorong anak untuk melakukan kegiatan bermain matematika.
- c) Terbukanya kesempatan bermain dan bereksplorasi dengan bebas.

Berbagai ketrampilan yang dibutuhkan anak dalam memahami konsep matematika seperti :

- Menyusun pola atau gambar yaitu menyusun rangkaian, bagian-bagian , benda-benda dan gerakan-gerakan yang dapat diulang-ulang.
- Penyortiran dan pengelompokan benda-benda kedalam jenis dan ukuran yang sama.
- Mengurutkan dan menyambung, yaitu kegiatan mengidentifitkasikan perbedaan dan mengatur atau mengurutkan benda-benda sesuai dengan karakteristiknya.
- Mulainya konsep angka, berapa jumlah, atau berapa banyaknya, termasuk menghitung dan menjumlahkannya.
- Pemecahan masalah, Yaitu kegiatan mempraktikan dengan cara bekerja (Syamsiatin,2005)

3. Pelaksanaan Permainan Angka

Kemampuan yang diharapkan dalam permainan matematika di TK dapat dilaksanakan melalui penguasaan konsep, transisi dan lambang yang

terdapat di semua jalur Matematika yang meliputi pola, klasifikasi bilangan, geometri, estimasi dan statistic.

4. Bermainan Pola

Pola-pola yang terdapat disekitarnya secara berurutan , setelah melihat dua sampai tiga pola yang ditunjukkan oleh guru , setelah itu anak mampu membuat urutan pola sendiri sesuai dengan kreatifitasnya. Pelaksanaan bermain pola disekolah pada kelompok A dan B dimulai dengan menggunakan pola yang mudah /sederhana untuk melanjutkan kepada pola yang lebih kompleks. Bentuk pola sederhana antara lain: AB AB AB ABC, ABC ABC

Bentuk pola kompleks antara lain: ABB ABB ABB , AAAB , AAAB, AAAB, AAABC , AAABC.

Bahan untuk menyusun pola antara lain :

- bagian tubuh,
- petikan jari,
- kertas-kertas,
- bentuk-bentuk,
- warna-warni.

Contoh pola :



5. Bermain klasifikasi

Dengan permainan ini anak diharapkan dapat mengelompokan atau memilih benda berdasarkan jenis, fungsi, bentuk, pasangannya sesuai yang dicontohkan dan tugas yang diberikan oleh guru.

Dengan permainan ini anak diharapkan mampu mengenal dan memahami konsep bilangan, transisi dan lambang sesuai dengan jumlah benda-benda pengenalan bentuk lambang bilangan.

6. Permainan Ukuran

Dengan permainan ini anak diharapkan dapat mengenal konsep ukuran standar yang bersifat informal atau alamiah, seperti panjang, besar, tinggi atau isi melalui alat ukur alamiah antara lain jengkal, jari, tali dan lain- lain.

7. Bermain Geometri

Dengan permainan ini anak diharapkan dapat mengenal dan menyebutkan berbagai macam benda, berdasarkan bentuk geometri dengan cara mengamati benda-benda yang ada di sekitar anak misalnya lingkaran, segitiga dan lain-lain. Bentuk kegiatannya seperti :

- Menggunting bentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat.
- Menggambar di alam bentuk-bentuk geometri.

8. Bermain Estimasi (memperkirakan)

Dengan permainan ini anak diharapkan dapat memiliki kemampuan memperkirakan (estimasi) sesuatu misalnya perkiraan terhadap waktu, luas atau ruangan. Selain itu anak berlatih untuk mengantisipasi berbagai kemungkinan yang akan dihadapi.

9. Bermain Statiska

Dengan permainan ini anak diharapkan dapat memiliki kemampuan untuk memahami perbedaan-perbedaan dalam jumlah dan perbandingan dari hasil pengamatan terhadap suatu objek.

Metode Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif yang mana bertujuan mendeskripsikan suatu proses kegiatan pendidikan yang terjadi dilapangan sebagai bahan kajian lebih lanjut untuk menemukan kekurangan dan kelemahan pendidikan sehingga dapat ditentukan upaya perbaikan. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan mendeskripsikan Implementasi model *Make A Match*.

2. Setting Penelitian

TK Guyub Mentari merupakan TK swasta yang dibentuk oleh yayasan PKK Kecamatan Mataraman, terletak di Kecamatan Mataraman Kab. Banjar, Provinsi Kalimantan Selatan. Pada tahun ajaran 2013/2014 memiliki jumlah anak sebanyak 42 orang, yang terdiri dari 20 orang Kelompok A dan 22 orang kelompok B, dengan guru/pendidik 4 orang, dilihat dari hasil analisis penilaian perkembangan anak, pada beberapa semester terakhir dikelompok A TK Guyub Mentari nilai kognitif anak sangat kurang/tidak sesuai dengan yang diharapkan,

anak kurang tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Untuk itu perlu adanya Penelitian Tindakan kelas di TK Guyub Mentari kelompok A Kecamatan Mataraman Kab. Banjar Tahun ajaran 2014/2015, dengan jumlah anak sebanyak 20 orang yang terdiri dari 12 orang anak laki-laki dan 8 orang anak perempuan, dengan permasalahan karena kekurangmampuan guru untuk memilih model-model pembelajaran sehingga minat belajar anak kurang akibatnya hanya 30% anak yang mampu mendapatkan nilai bintang tiga dalam hal mengenal lambang bilangan.

3. Skenario Tindakan

Skenario tindakan dalam pelaksanaan penelitian ini terdiri dari tahapan-tahapan sebagai berikut :

1. Perencanaan

Kegiatan dalam tahap perencanaan adalah :

- a. Membuat rencana pembelajaran dengan materi pokok permainan matematika dengan model make a match.
- b. Membuat lembar observasi pengamatan aktivitas guru dalam pembelajaran matematika dengan model make a match.
- c. Membuat lembar observasi pengamatan aktivitas anak dalam pembelajaran matematika dengan model make a match.
- d. Menyusun alat evaluasi untuk mengukur dan menentukan hasil belajar anak pada setiap akhir pertemuan.

2. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada tahap ini adalah :

- 1). Siklus I dengan 2 kali pertemuan meliputi kegiatan pembelajaran sebagai berikut :

PERTEMUAN PER TAMA (± 120 Menit)

Tema : Pekerjaan
Sub tema : Pekerja Bangunan (Alat/Perkakas Bangunan)
Semester : I (satu)
Kelompok : A
Waktu : 08.00-10.30

Indikator sesuai dengan rancangan RKH

Kegiatan Pembelajaran

a. Pembukaan (± 30 Menit)

1. Menyiapkan anak secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran
2. Apersepsi, yaitu dengan mengadakan Tanya jawab mengenai peralatan pekerja bangunan
3. Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
4. Menyampaikan cakupan materi dan uraian kegiatan.

b. Kegiatan Inti (± 60 Menit)

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi gambar palu, gergaji meteran, dengan jumlah yang berbeda dibaliknya gambar angka sebagai kartu jawaban.
2. Guru membagikan kartu pada setiap anak.
3. Setiap anak diminta untuk memikirkan jawaban soal dari kartu yang dipegangnya.
4. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya.
5. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi point
6. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar setiap anak mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
7. Guru dan anak menyimpulkan kegiatan bermain kartu.

c. Penutup (± 30 Menit)

1. Bersama dengan anak diskusi kecil menyimpulkan kegiatan yang telah dilaksanakan .
2. Penilaian/ Refleksi
3. Umpan balik
4. Tindak lanjut
5. Informasi kegiatan besok.. Doa mau pulang, salam, pulang.

PERTEMUAN KE DUA (± 120 Menit)

Tema : Pekerjaan
Sub tema : Pekerja Bangunan (Alat/Perkakas Bangunan)
Semester : I (satu)
Kelompok : A
Waktu : 08.00-10.30.

Kegiatan Pembelajaran

a. Pembukaan (± 30 Menit)

1. Menyiapkan anak secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran
2. Apersepsi, yaitu dengan mengadakan Tanya jawab mengenai peralatan pekerja bangunan
3. Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
4. Menyampaikan cakupan materi dan uraian kegiatan.

b. Kegiatan Inti (± 60 Menit)

1. Guru memperlihatkan benda atau peralatan menjahit.
2. Anak diminta menyebutkan nama-nama dari peralatan menjahit
3. Guru menjelaskan cara menggunakan peralatan menjahit agar tidak berbahaya bagi tubuh Guru meminta anak untuk sabar dalam menunggu giliran ketika temannya sedang maju ke depan.
4. Guru menyajikan materi pembelajaran tentang peralatan menjahit
5. Guru menjelaskan tentang teknik pembelajaran menggunakan kartu gambar menggunakan model *make a match*
6. Guru menyiapkan beberapa kartu gambar peralatan menjahit
7. Setiap anak diberi satu buah kartu yang berbeda (sekelompok anak diberi kartu jawaban, dan sekelompok anak diberi kartu soal)
8. Anak memikirkan jawaban dari kartu yang dipegangnya
9. Setiap anak mencari pasangan sebagai jawaban dari soal kartu yang dipegangnya.
10. Setiap anak yang dapat mencocokkan pasangan kartunya akan diberi poin (hadiah)
11. Setelah satu babak, kartu dikocok untuk diberikan kepada anak dengan kartu yang berbeda dari sebelumnya

12. Guru menyiapkan tugas untuk anak
 13. Anait dengan diminta menghubungkan gambar peralatan menjahit dengan kata
- c. Istirahat \pm 30 menit
1. Cuci tangan
 2. Berdoa bersama, makan-minum bersama
 3. Istirahat main diluar kelas
- d. Penutup (\pm 30 Menit)
1. Anak diminta menjahit jelujur bentuk baju dengan tali.
 2. Anak diminta berhati-hati ketika menggunakan barang yang diberikan oleh guru
 3. Bersama dengan anak diskusi kecil menyimpulkan kegiatan yang telah dilaksanakan .
 4. Penilaian/ Refleksi
 5. Umpan balik
- Tindak lanjut
 - Informasi kegiatan besok.. Doa mau pulang, salam, pulang.

4. Data dan Cara Pengumpulan Data

Untuk memperoleh informasi yang valid dan realibel dari pelaksanaan penelitian tindakan ini, maka perlu kelengkapan data, kualitas alat pengumpul data dan ketepatan alat analisisnya.

a. Sumber Data

Sumber data penelitian ini adalah anak-anak kelompok A TK Mentari Mataraman Kab. Banjar Tahun pelajaran 2014/2015 semester I.

b. Jenis Data

Jenis data yang disajikan dalam penelitian ini adalah:

1. Data kualitatif yaitu data yang berkenaan dengan pelaksanaan pembelajaran dan aktivitas pembelajaran mengenal angka dengan pendekatan make a match.
2. Data kuantitatif yaitu, data yang diambil dari hasil belajar yang diperoleh anak setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran.,juga hasil observasi aktivitas guru dan anak ketika melaksanakan pembelajaran

c. Cara Pengambilan Data

Data penelitian ini diambil dengan cara sebagai berikut :

- a. Observasi terhadap aktivitas guru TK Guyub Mentari Kecamatan Mataraman ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran.
- b. Observasi terhadap aktivitas anak TK Guyub Mentari Kecamatan Mataraman ketika melaksanakan pembelajaran.

Data hasil belajar anak TK Guyub Mentari Kecamatan Mataraman setelah melaksanakan pembelajaran mengenal angka Anak Usia Dini dengan pendekatan *make a match*.

Hasil Penelitian

1. Siklus I

a. Perencanaan

Pada bagian perencanaan ini kegiatan yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun rencana kegiatan harian dengan rencana pokok pembahasan lambang bilangan
- 2) Membuat format observasi aktivitas anak untuk pengamatan anak dalam mengikuti pembelajaran dan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran oleh guru
- 3) Menyiapkan kartu angka dan gambar.
- 4) Menyiapkan Lembar Kerja Anak.
- 5) Mempersiapkan media pembelajaran yang akan dipergunakan anak berupa crayon atau pensil warna dan lembar penilaian kemampuan anak.

b. Pelaksanaan Siklus I Pertemuan ke-1

1) Kegiatan Awal:

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan masuknya guru dan memberi salam kemudian guru dan anak membaca doa bersama, dan dilanjutkan dengan mengabsen kehadiran anak. Kemudian guru mengondisikan anak untuk siap belajar dengan memeriksa kesiapan fisik anak secara klasikal, kemudian dilanjutkan dengan menyiapkan anak secara psikis dengan meneriakkan yel-yel bersama dan menyanyikan lagu pengantar belajar agar anak lebih bersemangat dan senang dalam mengikuti pembelajaran. Guru memberikan apersepsi dengan mengaitkan materi ini dengan materi yang telah dipelajari sebelumnya. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menyampaikan tentang gejala alam yang terjadi.

2) Kegiatan Inti

Guru menyiapkan gambar lambang bilangan dengan bilangan yang berbeda dari 1 sampai 5 untuk ditebalkan dan diwarnai anak. Setelah anak menebalkan, guru memperlihatkan dan menjelaskan 5 buah gambar pekerjaan alat pertukangan yang setiap gambar memiliki jumlah yang berbeda yaitu dari satu buah sampai 5 buah. Kemudian guru membimbing

anak dalam menghitung banyak bilangan setiap gambar alat pertukangan yang ada pada gambar.

Guru menjelaskan aturan dalam model *Make A Match*, kemudian guru menyiapkan beberapa konsep untuk anak mereview, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban. Kemudian Guru meminta anak untuk maju ke depan dan menyusun anak menjadi dua baris berhadapan, kemudian guru membagikan kartu kepada anak yang masing-masing anak diberi satu buah kartu, baris pertama diberi kartu bergambar pelangi, baris yang kedua diberi kartu bertuliskan lambang bilangan. Langkah berikutnya guru meminta masing-masing anak untuk mengamati dan memikirkan pasangan kartu yang dipegangnya, kemudian meminta anak barisan pertama untuk mengangkat gambar alat pertukangan yang dipegangnya sedang anak barisan kedua diminta mencari pasangan gambar bilangan yang dipegangnya dengan gambar pelangi di barisan pertama. Kemudian guru bersama-sama anak mengoreksi pasangan gambar yang telah dilaksanakan. Anak yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin dan yang tidak mendapat hukuman. Setelah satu babak, kartu diacak kembali agar setiap anak mendapat kartu yang berbeda, demikian seterusnya.

Guru meminta anak menebalkan gambar lambang bilangan untuk kegiatan fisik motorik halus di akhir kegiatan. Kemudian, anak dipersilakan untuk istirahat.

3) Kegiatan Akhir/Penutup

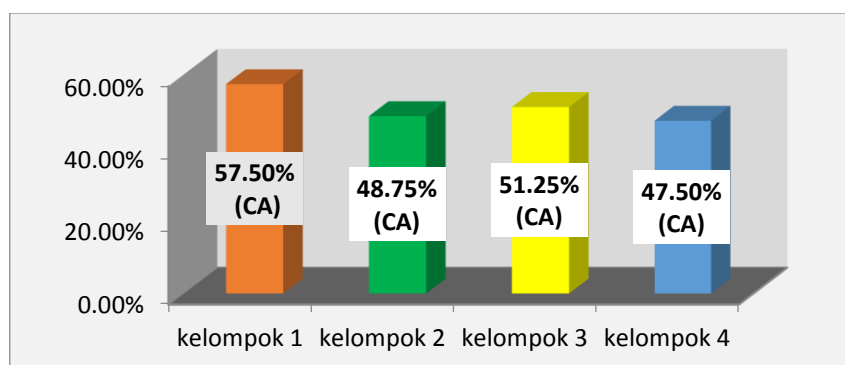
Guru memberikan tugas kepada anak untuk menghitung banyaknya gambar alat pertukangan dan menunjukkan bilangan sesuai banyaknya alat pada gambar yang ditunjuk oleh guru. Guru mengadakan Tanya jawab tentang kegiatan hari ini disertai dengan kesimpulan dan informasi kegiatan berikutnya. Kemudian kegiatan dilanjutkan dengan bersama-sama seluruh anak menyanyikan lagu. Terakhir guru bersama-sama anak membaca do'a akhir belajar dan salam.

c. Observasi pada Siklus I Pertemuan ke-1

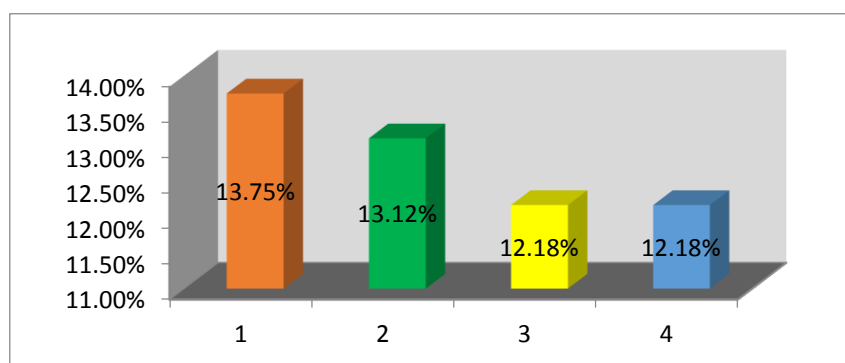
1) Aktivitas Guru dalam Kegiatan Pembelajaran

Pada siklus I Pertemuan I menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan pendekatan kooperatif model *make match* sudah terlaksana dan dapat dikategorikan cukup baik dengan skor perolehan 16. Pada pertemuan pertama, aspek yang dilaksanakan guru antara skor 2 dan 3 berimbang, walaupun masih ada beberapa yang mendapatkan skor 1, hal ini disebabkan guru masih kurang mampu melakukan pengelolaan waktu dengan baik sehingga banyak kegiatan dilakukan dengan tergesa-gesa. Selain itu juga anak yang belum terbiasa dengan pelaksanaan model yang digunakan, menyebabkan guru banyak memberikan penjelasan yang cukup lama. Sebagian anak yang berebut ingin mengikuti permainan menyebabkan kurangnya pengawasan dan penguasaan kelas, pada kegiatan akhir guru juga kurang dalam hal melakukan refleksi.

2) Observasi Aktivitas Anak dalam Kegiatan Pembelajaran pada Siklus I Pertemuan ke-1



hasil kelompok aktivitas anak siklus 1 Pertemuan 1



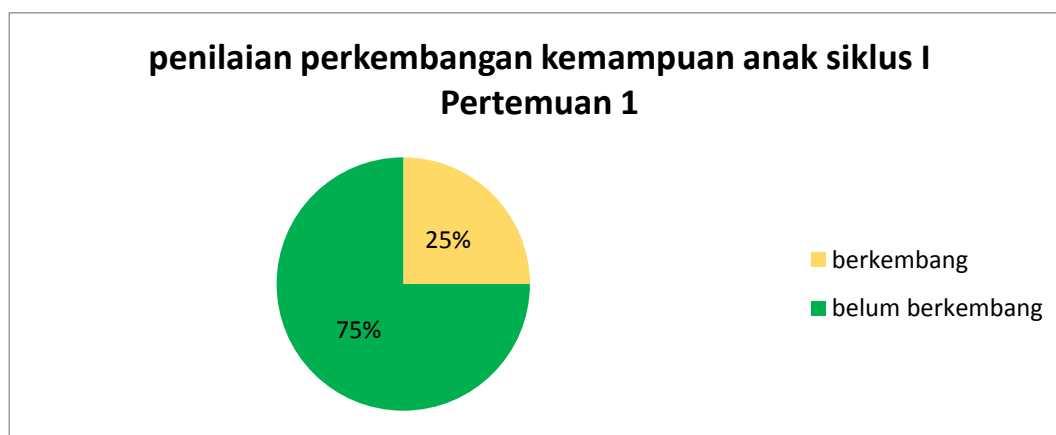
hasil aktivitas anak siklus 1 Pertemuan 1

Hasil observasi aktivitas anak pada siklus I pertemuan I tergolong cukup aktif dengan rerata skor perolehan 51,25%. Hal ini terlihat bahwa aspek aktivitas anak dalam

pembelajaran pada pertemuan 1 dengan rata-rata seluruh kelompok mempunyai kemampuan **cukup aktif**. Dalam pembelajaran ini, anak masih belum begitu memahami dalam pembelajaran, sehingga keaktifan anak masih bisa ditingkatkan oleh peneliti. Selain itu, sebagian anak masih malu untuk terlibat dalam pembelajaran dan beberapa anak yang belum memahami lambang bilangan tidak tertarik untuk ikut menyimpulkan pembelajaran.

3) Perkembangan kognitif anak pada Siklus I Pertemuan ke-1

Pertemuan 1 terlihat masih banyak anak yang mendapatkan nilai perkembangan yang sangat rendah, hal ini dikarenakan anak masih belum terbiasa dengan model *Make-A Match* dan belum dapat memanfaatkan waktu seoptimal mungkin, sehingga masih banyak anak yang belum mampu menyebut dan mencari pasangan lambang bilangan dengan tepat dan cepat atau ketuntasan minimal secara klasikal masih 25%. Dengan demikian pada pertemuan berikutnya guru lebih meningkatkan proses pembelajaran sesuai dengan rencana kegiatan. Kemampuan anak secara klasikal dalam pertemuan ini semua anak belum berkembang dalam pembelajaran pengenalan lambang bilangan. Hasil perkembangan kemampuan anak dapat dilihat pada gambar dibawah ini



hasil perkembangan kemampuan anak siklus I Pertemuan 1

d. Refleksi Siklus I Pertemuan 1

1) Aktivitas Guru

Terdapat 16 indikator yang diamati pada observasi aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran. Temuan yang diperoleh setelah dilakukan observasi pada siklus I pertemuan 1 adalah sebagai berikut:

- a) Pada kegiatan awal guru hanya memperhatikan kesiapan anak secara fisik untuk mengikuti pembelajaran dan guru dalam memberikan apersepsi tetapi tidak memberikan motivasi.
- b) Pada kegiatan inti guru mempersiapkan seadanya media karena masih canggung. Dalam pemberian arahan kepada anak untuk mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya, ternyata anak justru tidak mencari pasangan yang cocok. Guru membimbing anak tidak sesuai tema. Guru tidak memberikan penjelasan kesepakatan hukuman apabila anak tidak dapat mencocokkan kartu yang dipegang. Guru kurang memberikan penghargaan atau pujian kepada anak.
- c) Pada kegiatan akhir guru hanya membuat kesimpulan pelajaran sedangkan penilaian, tindak lanjut dan penggunaan waktu tidak terlaksana sesuai harapan.

Untuk mengatasi masalah tersebut guru perlu memperbaiki aktivitas dalam pembelajaran sebagai berikut :

- a) Guru perlu memperhatikan kesiapan anak dan memberikan motivasi dalam pembelajaran.
- b) Penguasaan dan ketenangan guru dalam menyiapkan media diperlukan.
- c) Kejelasan dalam memberikan arahan kepada anak baik dalam memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegangnya, kejelasan dalam pemberian hukuman yang disepakati, maupun dalam pemberian penghargaan.
- d) Pengalokasian waktu perlu diperhatikan agar semua aspek yang diamati dalam observasi dapat terlaksana dengan baik.

2) Aktivitas Anak

Terdapat 5 indikator yang diamati pada observasi aktivitas anak dalam pembelajaran. Temuan yang diperoleh setelah dilakukan observasi pada siklus I pertemuan 1 adalah sebagai berikut :Anak masih kurang siap dalam melaksanakan kegiatan, umumnya anak masih kurang berani maju ke depan, dalam pembelajaran anak kurang berani bertanya dan menjawab, dan anak kurang mampu menyimpulkan pembelajaran hari ini.

Untuk mengatasi masalah tersebut guru perlu memperhatikan kesiapan anak, guru perlu meningkatkan kepercayaan diri anak sehingga aktif dalam pembelajaran.

3) Kognitif Anak

Setelah dilaksanakan pembelajaran siklus I pertemuan I banyak anak tidak tepat dalam menghubungkan gambar dengan lambang bilangan dan semua anak tidak cepat dalam mencari pasangan kartu.

Untuk mengatasi masalah tersebut guru perlu meningkatkan pemahaman anak tentang lambang bilangan.

Pelaksanaan Siklus I Pertemuan ke-2

Pelaksanaan tindakan ini dibagi menjadi 3 bagian, yakni kegiatan awal/pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan akhir/penutup. Secara lengkap langkah-langkah tersebut yaitu sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal:

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru masuk kelas kemudian mengucapkan salam dan bersama-sama anak membaca doa, dan dilanjutkan dengan mengabsen kehadiran anak, pada siklus I pertemuan kedua seluruh anak TK Guyub Mentari Mataraman Kab. Banjar yang berjumlah 20 orang hadir. Kemudian guru mengondisikan anak untuk siap belajar dengan memeriksa kesiapan fisik anak secara klasikal, kemudian dilanjutkan dengan menyiapkan anak secara psikis dengan meneriakkan yel-yel bersama dan menyanyikan lagu pengantar belajar agar anak lebih bersemangat dan senang dalam mengikuti pembelajaran. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan cakupan materi berdasarkan RKH, yaitu materi sebelumnya dan bercerita dan bercakap-cakap tentang peralatan pekerjaan tukang jahit.

2) Kegiatan Inti

Guru menyiapkan gambar perlengkapan menjahit dengan jumlah bervariasi untuk anak membilang. Kemudian guru menjelaskan tentang bilangan 6 sampai 10 menggunakan gambar perlengkapan menjahit. Kegiatan dilanjutkan dengan membimbing anak menghitung banyak bilangan setiap benda yang ada pada gambar, yang diikuti dengan anak menyebut jumlah gambar benda atau bilangan yang terdapat pada gambar misalkan enam buah gambar perlengkapan menjahit diiringi dengan lambang bilangan 6, tujuh buah gambar perlengkapan menjahit diiringi dengan lambang bilangan 7, begitu seterusnya sampai sepuluh buah gambar perlengkapan menjahit diikuti dengan lambang bilangan 10. Guru kembali menjelaskan aturan dalam pembelajaran *Make a Match*. Guru menyiapkan kartu yang berisi beberapa konsep atau

topik yang cocok untuk anak review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.

Guru memperlihatkan 5 buah gambar alat perlengkapan menjahit dan 5 buah lambang bilangan. Guru menyuruh 10 orang anak untuk maju ke depan dan menyusun anak menjadi dua baris berhadapan, kemudian guru membagikan gambar kepada 10 orang anak yang masing-masing anak diberi satu gambar, satu baris diberi gambar perlengkapan menjahit, baris yang kedua diberi gambar bilangan. Langkah berikutnya guru menyuruh anak untuk mengamati masing-masing gambar yang dipegangnya, kemudian meminta 5 orang anak barisan pertama untuk mengangkat gambar perlengkapan menjahit yang dipegangnya sedang 5 orang anak barisan kedua diminta mencari pasangan gambar bilangan yang dipegangnya dengan gambar perlengkapan menjahit di barisan pertama. Kemudian guru bersama-sama anak lain mengoreksi pasangan gambar yang telah dilaksanakan oleh temannya. Kemudian guru meminta sebaliknya yaitu dengan mengangkat lambang bilangan baris yang lain menentukan pasangannya. Jika anak tidak dapat mencocokkan kartunya akan mendapat hukuman yang telah disepakati bersama.

Kegiatan di atas dilanjutkan sampai semua anak mendapat gilirannya, dalam kegiatan tersebut guru langsung memberikan penilaian pada anak. Bagi anak yang dapat dengan cepat dan tepat guru memberi reward dan tepuk tangan. Kegiatan ini di akhiri dengan meminta anak mewarnai gambar lambang bilangan.

3) Kegiatan Akhir/Penutup

Guru memberi tugas kepada anak menghitung banyak gambar perlengkapan menjahit dan menunjukkan angka banyaknya gambar yang ditunjuk oleh guru. bersama-sama dengan anak menyanyi bersama lagu. Guru mengadakan Tanya jawab tentang kegiatan hari ini disertai kesimpulan dan informasi kegiatan berikutnya. Terakhir membaca doa dan penutup/salam.

Observasi pada Siklus I Pertemuan ke-2

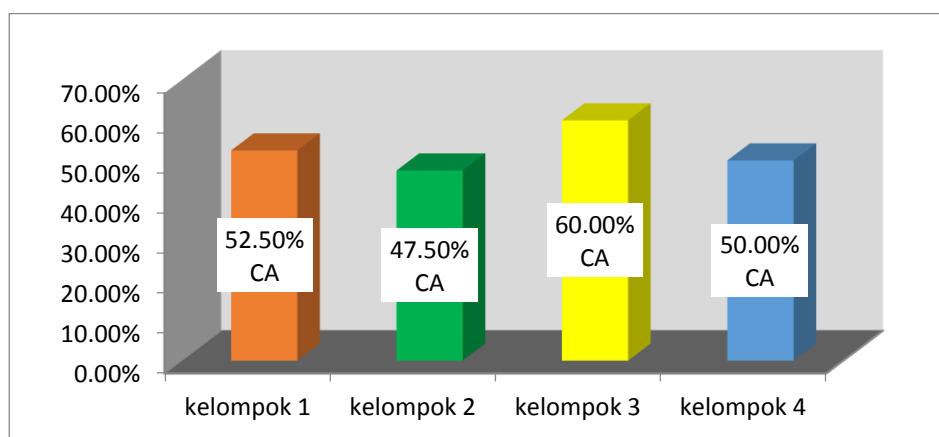
1) Aktivitas Guru dalam Kegiatan Pembelajaran

Hasil pengamatan atau observasi aktivitas guru dari observer pada siklus I pertemuan 2 dapat dilihat pada Tabel 6.

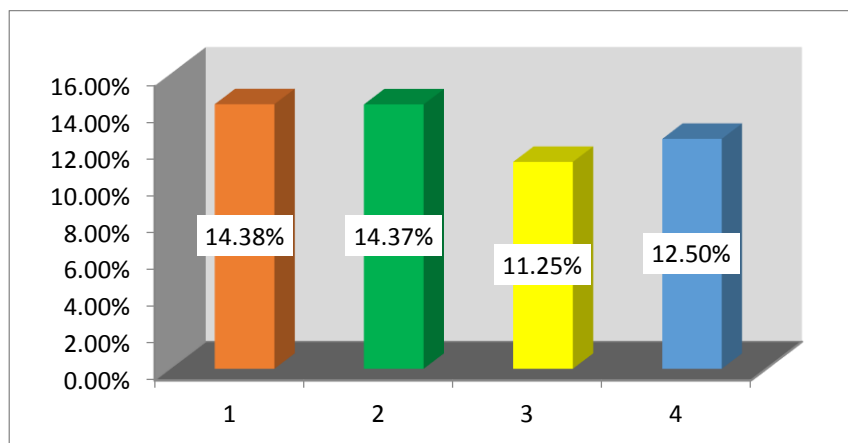
Pada pertemuan kedua yang dapat dilihat dari Tabel 6, guru mengalami peningkatan dalam penyiapan media dan cara guru dalam meminta anak mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya. Hal ini terjadi karena guru mulai

menguasai dalam penggunaan model pembelajaran *Make A Match*. Menjelaskan tujuan, memberikan penghargaan, tindak lanjut dan pengalokasian waktu dan indikator lainnya perlu ditingkatkan di siklus kedua karena tidak sesuai dengan pengalokasian waktu di RKH. Dalam hal teknis, guru masih mengalami kesulitan untuk memperbaiki karena belum dilakukannya refleksi atau evaluasi agar dalam pembelajaran menjadi maksimal. Pada pertemuan kedua ini diperoleh total skor 19 atau kategori cukup baik.

2) Observasi Aktivitas Anak pada Kegiatan Pembelajaran pada Siklus I Pertemuan ke-2



hasil kelompok aktivitas anak siklus 1 pertemuan 2



hasil aktivitas anak siklus 1 Pertemuan 2

Hasil pengamatan atau observasi aktivitas anak dari observer dalam kegiatan pembelajaran di kelas pada pertemuan kedua dapat ditampilkan pada Tabel 7. Dari Tabel 7 terlihat bahwa aspek aktivitas anak dalam pembelajaran pada pertemuan 2 mendapat skor 52.5% dengan kategori skor **cukup aktif**. Dalam pembelajaran ini anak yang sebelumnya kurang aktif dalam menyimpulkan sudah mulai merasa terlibat

setelah guru memberikan waktu dan meminta pendapat anak dalam pembelajaran, sehingga anak mulai merasa terlibat dalam pembelajaran.

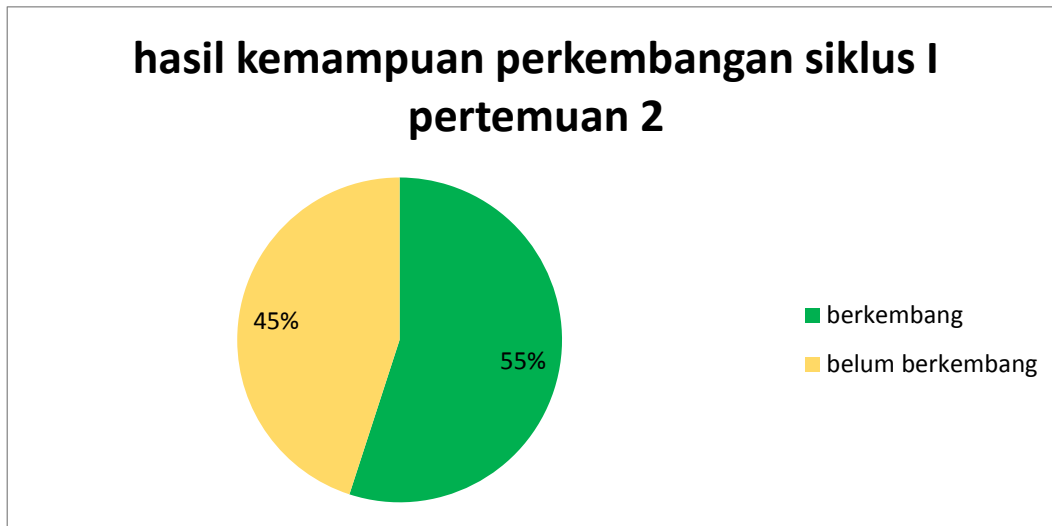
3) Perkembangan kognitif anak pada Siklus I Pertemuan ke-2

Rekapitulasi Hasil Penilaian Klasikal Aspek Kemampuan Kognitif Anak Siklus I Pertemuan Ke - 2

Penilaian	KOGNITIF		Keterangan
	F	%	
☆☆☆	11	55	Tercapai
☆☆☆	9	45	Belum Tercapai
Jumlah	20	100	

Jumlah anak TK Guyub Mentari Mataraman Kab. Banjar ada 20 orang pada siklus I pertemuan 2. Pada pertemuan ke-2 anak dapat mengenal lambang bilangan 6 sampai dengan 10.

Berdasarkan tabel 9 terlihat bahwa hasil kemampuan kognitif sudah baik dan ada peningkatan dari pertemuan pertama, karena anak-anak sudah sedikit mulai mengerti tentang model pembelajaran yang di gunakan oleh guru saat proses pelaksanaan di kelas. Semua anak terlibat aktif dalam pelaksanaan di kelas sehingga memudahkan mereka dalam mengenal lambang bilangan, walaupun belum sepenuhnya maksimal. Keadaan demikian sebanding dengan peningkatan ketuntasan klasikal dimana anak yang dikatakan tuntas sebanyak 9 orang atau sekitar 45%, meskipun hal ini belum memenuhi indikator yang ditetapkan yaitu 75%.



Grafik 1 hasil perkembangan kemampuan anak siklus I Pertemuan 2

2. Siklus II

a. Perencanaan

Pada bagian perencanaan ini kegiatan yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun rencana kegiatan harian dengan rencana pokok pembahasan lambang bilangan
- 2) Membuat format observasi aktivitas anak untuk pengamatan anak dalam mengikuti pembelajaran dan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran oleh guru
- 3) Menyiapkan kartu angka dan gambar.
- 4) Menyiapkan Lembar Kerja Anak (LKA).
- 5) Mempersiapkan media pembelajaran yang akan dipergunakan anak berupa crayon atau pensil warna dan lembar penilaian kemampuan anak.

Pada perencanaan siklus kedua dalam penyusunan RKH sampai persiapan guru sudah dapat meningkatkan dan menambah hal-hal yang dapat meningkatkan pembelajaran dengan model *Make A Match*. Dalam siklus kedua guru akan membahas tema alam semesta dengan subtema gejala alam dan pokok bahasan hujan.

b. Pelaksanaan Siklus II Pertemuan ke-1

- 1) Kegiatan awal

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan masuknya guru dan memberi salam kemudian guru dan anak membaca doa bersama, dan dilanjutkan dengan mengabsen kehadiran anak, pada siklus II pertemuan pertama seluruh anak TK Gutub Mentari

Mataraman Kab. Banjar yang berjumlah 20 orang hadir. Kemudian guru mengondisikan anak untuk siap belajar dengan memeriksa kesiapan fisik anak secara klasikal, kemudian dilanjutkan dengan menyiapkan anak secara psikis dengan meneriakkan yel-yel bersama dan menyanyikan lagu pengantar belajar agar anak lebih bersemangat dan senang dalam mengikuti pembelajaran. Guru memberikan apersepsi dengan mengaitkan materi ini dengan materi yang telah dipelajari sebelumnya. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menyampaikan tentang tema pekerjaan tentang peralatan bangunan.

2) Kegiatan Inti

Guru menyiapkan gambar lambang bilangan yang berbeda dari 1 sampai 5 untuk dibagikan dan diwarnai anak. Setelah anak mewarnai, Guru menjelaskan tentang bilangan 1- 5 dengan menggunakan gambar peralatan bangunan. Kemudian guru juga memperlihatkan lambang bilangan dari 1 sampai 5 sambil menjelaskan masing-masing gambar diikuti dengan lambang bilangan pasangannya melalui model kooperatif tipe *Make - A Match* (satu buah gambar peralatan bangunan diiringi dengan lambang bilangan 1 (satu), dua buah gambar peralatan bangunan diiringi dengan lambang bilangan 2 (dua), dan seterusnya). Kemudian guru bersama anak bernyanyi memeragakan tiga buah gambar peralatan bangunan dengan pasangan gambar lambang bilangan sambil memberikan kesempatan pada anak untuk menebak atau menyebutkan angka berapa yang diangkat saat bernyanyi.

Guru menjelaskan aturan dalam model *Make A Match*, kemudian guru memperlihatkan 5 kartu bergambar peralatan bangunan dan 5 kartu bertuliskan lambang bilangan. Guru menyuruh sepuluh orang anak untuk maju ke depan dan menyusun anak menjadi dua baris berhadapan, kemudian guru membagikan kartu kepada sepuluh orang anak yang masing-masing anak diberi satu buah kartu, baris pertama diberi kartu bergambar peralatan bangunan, baris yang kedua diberi kartu bertuliskan lambang bilangan. Langkah berikutnya guru menyuruh masing-masing anak untuk mengamati dan memikirkan pasangan kartu yang dipegangnya, kemudian meminta 5 orang anak barisan pertama untuk mengangkat gambar peralatan bangunan yang dipegangnya sedang 5 orang anak barisan kedua diminta mencari pasangan gambar bilangan yang dipegangnya dengan gambar peralatan bangunan di barisan pertama. Kemudian guru bersama-sama anak lain mengoreksi pasangan gambar yang telah dilaksanakan oleh temannya. Kemudian guru mengocok kembali

kartu dan meminta sebaliknya yaitu baris kedua yang mencari pasangan kartu yang dipegangnya.

Kegiatan di atas dilanjutkan sampai semua anak memperoleh gilirannya, dalam kegiatan tersebut guru langsung memberikan penilaian pada anak. Bagi anak yang dapat dengan cepat dan tepat guru memberi reward dan tepuk tangan.

Guru sambil bercerita tentang pekerjaan yang berkaitan dengan peralatan bangunan seperti hujan membagikan LKS untuk kegiatan fisik motorik halus yaitu mewarna dan menebalkan lambang bilangan pada akhir kegiatan pembelajaran pertemuan ini. Kemudian, anak-anak dipersilakan untuk istirahat.

3) Kegiatan Akhir

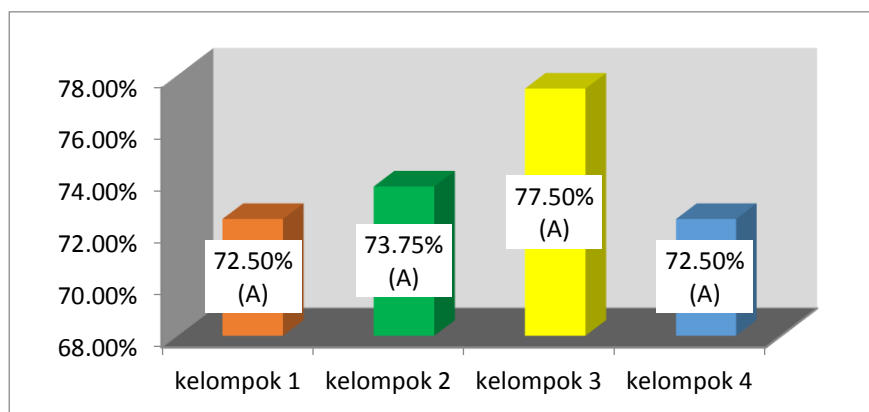
Guru memberikan tugas kepada anak untuk menghitung banyaknya gambar hujan dan menunjukkan bilangan sesuai banyaknya hujan yang ditunjuk oleh guru. Kemudian kegiatan dilanjutkan dengan bersama-sama seluruh anak menyanyikan lagu. Guru mengadakan Tanya jawab tentang kegiatan hari ini dan informasi Kegiatan berikutnya. Terakhir membaca doa dan penutup/salam.

c. bservasi pada Siklus II Pertemuan ke-1

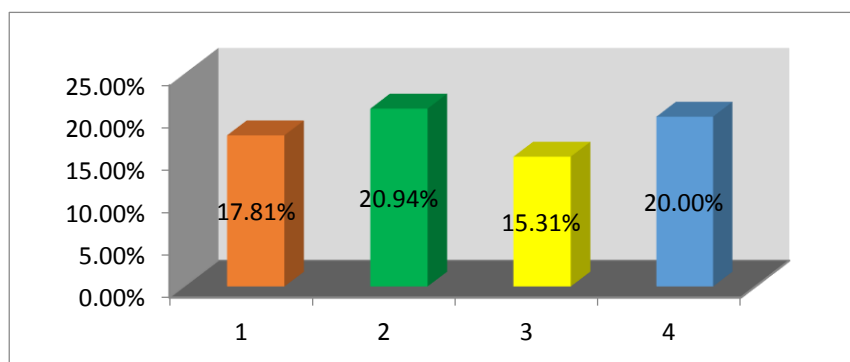
1) Aktivitas Guru dalam Kegiatan Pembelajaran

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Make a Match* dalam materi pengenalan lambang bilangan telah dilaksanakan guru dengan baik, pada pertemuan pertama, hal yang masih dapat ditingkatkan guru adalah dalam hal menyampaikan tujuan pembelajaran, mempersiapkan media yang akan digunakan, guru dalam membagi dua kelompok, pemberian hukuman dan reward, melakukan pembagian kartu kembali, refleksi, tindak lanjut maupun waktu mengalami peningkatan. Hal ini terjadi karena guru masih ada ketakutan akan kehabisan waktu seperti pertemuan sebelumnya. Hal lainnya adalah dalam menyiapkan peserta didik, mempersiapkan media, meminta anak mencari pasangan hingga kegiatan inti selesai guru berada dalam kategori baik kecuali dalam memberikan *reward*. Dalam pembelajaran ini guru mampu amat baik dalam membagi anak menjadi dua kelompok dan penilaian/ refleksi. Jadi, dalam hal ini guru memperoleh total skor 42 atau dalam kategori baik.

2) Observasi Aktivitas Anak dalam Kegiatan Pembelajaran pada Siklus II Pertemuan ke-1



hasil kelompok aktivitas anak siklus 2 pertemuan 1



hasil aktivitas anak siklus II Pertemuan 1

Dari Tabel terlihat bahwa aspek aktivitas anak dalam pembelajaran pada pertemuan 1 dalam kelompok secara klasikal mendapat kategori **aktif** dengan skor 74.06 %. Guru sudah dapat memaksimalkan pembelajaran *Make a Match*, di samping itu anak juga sudah menyukai model ini, tetapi masih ada beberapa orang anak yang masih terlihat ragu dan malu dalam bertanya dan menyimpulkan. Karenanya, guru akan memberikan perhatian khusus/bimbingan kepada anak yang bersangkutan, sehingga mereka dapat mengikuti pembelajaran sampai selesai.

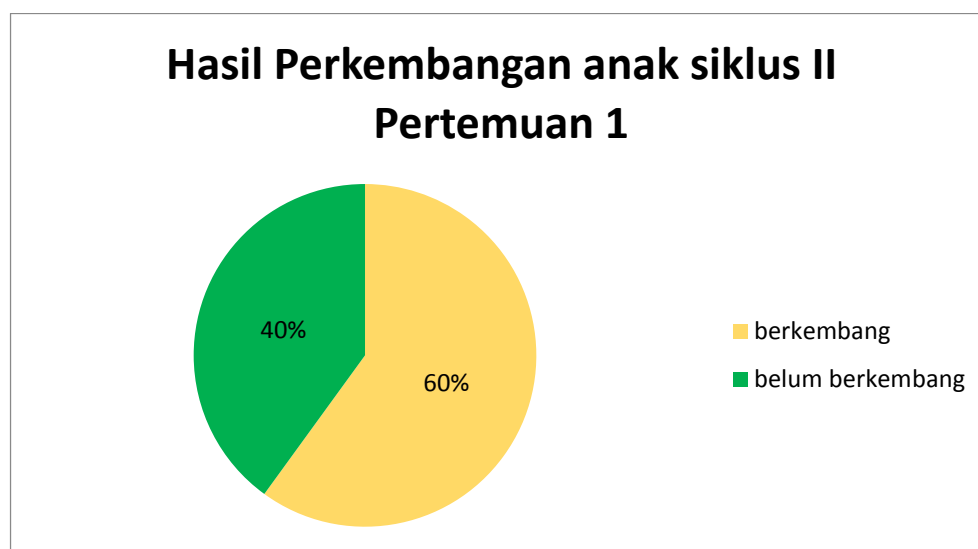
3) Perkembangan kognitif anak pada Siklus II Pertemuan ke-1

Rekapitulasi Hasil Penilaian Klasikal Aspek Kemampuan Kognitif Anak Siklus II Pertemuan ke - 1

Penilaian	KOGNITIF		KETERANGAN
	F	%	
☆☆☆	8	40	Belum Tercapai
☆☆☆	12	60	Tercapai

Jumlah	20	100	
--------	----	-----	--

Berdasarkan hasil penilaian kemampuan anak pada proses kegiatan pembelajaran yang disajikan pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa evaluasi belajar anak secara keseluruhan sudah maksimal, ini dapat dilihat hanya 8 orang anak (40%) mendapat < dan 12 orang anak (60%) mendapat \geq . Sedangkan ketuntasan secara klasikal hanya mencapai 60% yang berarti belum mencapai indikator yang ditetapkan 75% anak tuntas secara klasikal. Penyebab masih adanya anak yang belum tuntas ini dikarenakan anak belum menguasai materi dan kurangnya ketelitian sehingga anak salah dalam menghubungkan lambang bilangan dengan gambar.



Grafik 3. Hasil perkembangan kemampuan anak siklus II Pertemuan 1

d. Refleksi Siklus II Pertemuan ke-1

1) Aktivitas Guru

Terdapat 16 indikator yang diamati pada observasi aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran. Temuan yang diperoleh setelah dilakukan observasi pada siklus II pertemuan 1 adalah sebagai berikut:

- Pada kegiatan awal guru dalam memberikan apersepsi tetapi tidak memberikan motivasi. Tujuan pembelajaran dan cakupan sudah disampaikan oleh guru walaupun tidak menggunakan bahasa yang dipahami anak.
- Pada kegiatan inti dalam pemberian arahan kepada anak untuk mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya, ternyata anak justru tidak

mencari pasangan yang cocok. Guru kurang memberikan penghargaan atau pujian kepada anak.

- c) Pada kegiatan akhir guru telah membuat kesimpulan pelajaran. Guru telah memberikan informasi pembelajaran pertemuan berikutnya tetapi tidak mendiskusikan kegiatan. Penggunaan waktu sudah sesuai rencana pada kegiatan awal

Pada siklus II pertemuan 1 sudah terjadi beberapa peningkatan. Untuk mengatasi permasalahan di atas pada pertemuan II guru perlu lebih tenang dan menyiapkan bahan agar kegiatan pembelajaran pada pertemuan II dapat meningkat.

2) Aktivitas Anak

Aktivitas anak pada siklus II pertemuan 1 sudah meningkat, semua anak sudah aktif dalam semua aktif. Pada pertemuan berikutnya guru hanya perlu meningkatkan kesiapan anak dalam melaksanakan kegiatan dan pemberian penghargaan/pujian kepada anak pada kegiatan, pembelajaran, saat bertanya dan memberikan pendapat agar anak meningkat pada pertemuan 2

3) Kognitif Anak

Setelah dilaksanakan pembelajaran siklus II pertemuan 1 sudah banyak anak tepat dalam menghubungkan gambar dengan lambang bilangan dan anak cepat dalam mencari pasangan kartu. Pada pertemuan berikutnya guru hanya perlu memperjelas materi pengenalan lambang bilangan sebab aktivitas guru sudah baik, begitu pula aktivitas anak yang sudah pada aktif.

Pelaksanaan Siklus II Pertemuan ke-2

Pelaksanaan tindakan ini dibagi menjadi 3 bagian, yakni kegiatan awal/pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan akhir/penutup. Secara lengkap langkah-langkah tersebut yaitu sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan berbarisnya anak di depan kelas yang dilanjutkan dengan anak masuk kelas dengan tertib dan duduk pada kursi masing-masing. Guru masuk kelas kemudian mengucapkan salam dan bersama-sama anak membaca doa, dan dilanjutkan dengan mengabsen kehadiran anak, pada siklus II pertemuan kedua seluruh anak TK Guyub Mentari Mataraman Kab. Banjar yang berjumlah 20 orang hadir. Kemudian guru mengondisikan anak untuk siap belajar

dengan memeriksa kesiapan fisik anak secara klasikal, kemudian dilanjutkan dengan menyiapkan anak secara psikis dengan meneriakkan yel-yel bersama agar anak lebih bersemangat dan senang dalam mengikuti pembelajaran. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan cakupan materi berdasarkan RKH, yaitu materi sebelumnya dan bercerita dan bercakap-cakap tentang pekerjaan penjahit.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan ini diawali dengan Guru meminta anak menebalkan huruf. Kemudian guru menjelaskan tentang bilangan 6 sampai 10 menggunakan gambar perlengkapan menjahit. Kegiatan dilanjutkan dengan membimbing anak menghitung gambar perlengkapan menjahit yang ada pada kartu, yang diikuti dengan anak menyebut jumlah gambar perlengkapan menjahit atau bilangan yang terdapat pada gambar misalkan enam buah gambar perlengkapan menjahit diiringi dengan lambang bilangan 6, tujuh buah gambar perlengkapan menjahit diiringi dengan lambang bilangan 7, begitu seterusnya sampai sepuluh buah gambar diikuti dengan lambang bilangan 10. Guru kembali menjelaskan aturan dalam pembelajaran *Make a Match*. Guru menyiapkan kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk anak review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban

Guru memperlihatkan 5 buah gambar Alam Semesta hujan dan 5 buah kartu lambang bilangan. Guru menyuruh 10 orang anak untuk maju ke depan dan menyusun anak menjadi dua baris berhadapan, kemudian guru membagikan gambar kepada 10 orang anak yang masing-masing anak diberi satu gambar, satu baris diberi gambar alat menjahit, baris yang kedua diberi gambar bilangan. Langkah berikutnya guru menyuruh anak untuk mengamati masing-masing gambar yang dipegangnya, kemudian meminta 5 orang anak barisan pertama untuk mengangkat gambar hujan yang dipegangnya sedang 5 orang anak barisan kedua diminta mencari pasangan gambar bilangan yang dipegangnya dengan gambar hujan di barisan pertama. Kemudian guru bersama-sama anak lain mengoreksi pasangan gambar yang telah dilaksanakan oleh temannya. Kemudian guru meminta sebaliknya yaitu dengan mengangkat lambang bilangan baris yang lain menentukan pasangannya. Jika anak tidak dapat mencocokkan kartunya akan mendapat hukuman, yang telah disepakati bersama.

Kegiatan di atas dilanjutkan sampai semua anak memperoleh gilirannya, dalam kegiatan tersebut guru langsung memberikan penilaian pada anak. Bagi anak yang

dapat dengan cepat dan tepat guru memberi reward dan tepuk tangan dengan memberi tanda bintang lima. Di akhir kegiatan ini guru bersama dengan anak membuat kesimpulan terhadap materi pembelajaran yang baru saja dipelajari.

3) Kegiatan Akhir/Penutup

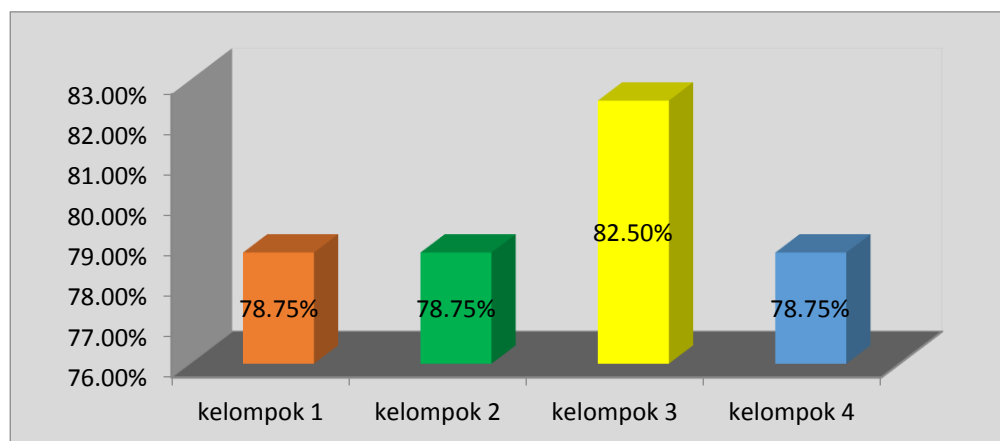
Guru memberi tugas kepada anak menghitung banyak gambar perlengkapan menjahit dan menunjukkan angka banyaknya perlengkapan menjahit yang ditunjuk oleh guru bersama-sama dengan anak menyanyi bersama. Guru mengadakan Tanya jawab tentang kegiatan hari ini dan informasi kegiatan berikutnya. Terakhir membaca doa dan penutup/salam.

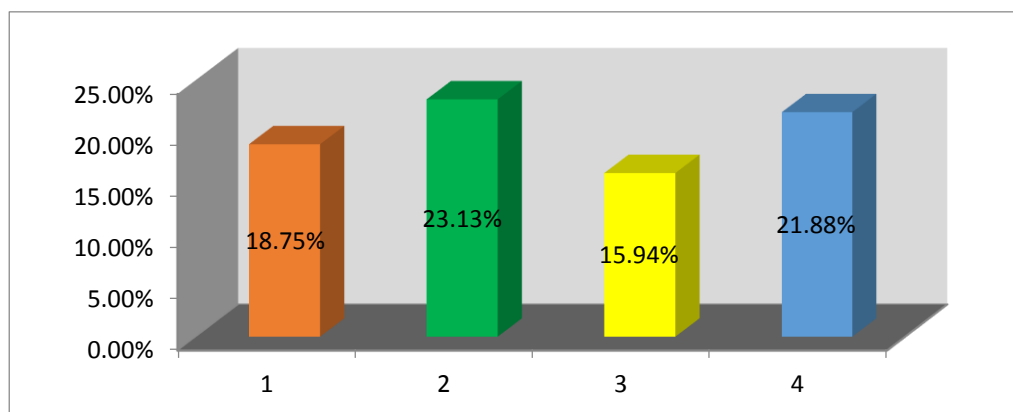
Observasi pada Siklus II Pertemuan ke-2

1) Aktivitas Guru dalam Kegiatan Pembelajaran

Pada pertemuan kedua seperti pada Tabel 18 terjadi peningkatan dalam menyiapkan anak, penyampaian apersepsi, tujuan dan cakupan materi, cara guru meminta anak memikirkan jawaban dan meminta anak mencari pasangan kartu, melaksanakan kegiatan seperti sebelumnya, pemberian *reward*, dan semua kegiatan penutup kecuali penilaian sebab penilaian yang berada dalam kategori amat baik. Sehingga, dalam penelitian tindakan kelas ini dalam aspek aktivitas guru memperoleh total skor 27 atau berada pada kategori sangat baik.

2) Observasi Aktivitas Anak dalam Kegiatan Pembelajaran pada Siklus II Pertemuan ke-2





hasil kelompok aktivitas anak siklus II pertemuan 2

Dari Tabel 19 terlihat bahwa aspek aktivitas anak dalam pembelajaran pada pertemuan 2, hasil perolehan berada pada kategori **aktif** dan mendapat skor perolehan 79.69%. Guru sudah dapat memaksimalkan pembelajaran *Make a Match*, hal ini dikarenakan mayoritas anak sudah memahami materi pelajaran dan model pembelajaran sehingga interaksi antar anak sudah tidak terlalu diperlukan lagi.

3) Perkembangan kognitif anak pada Siklus II Pertemuan ke-2

Rekapitulasi Hasil Penilaian Klasikal Aspek Kemampuan Kognitif Anak Siklus II Pertemuan 2

Penilaian	KOGNITIF		KET
	F	%	
☆☆☆	1	5	Belum Tercapai
☆☆☆☆	19	95	Tercapai
Jumlah	20	100	

Berdasarkan hasil kemampuan anak yang di adakan saat proses pembelajaran yang disajikan pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan dalam pembelajaran karena anak-anak sudah paham dengan model yang dibelajarkan oleh guru sehingga membuat mereka menjadi mudah dan tertarik mengikuti pembelajaran

serta permainan yang dilaksanakan oleh guru dan juga adanya peningkatan aktivitas anak yang mulai menerima keberadaan temannya dan mampu berinteraksi dengan teman dalam ketika berpasangan melaksanakan model pembelajaran.

Hal ini terlihat dari jumlah anak yang mengalami ketuntasan meningkat dibanding pada pertemuan sebelumnya dimana pada pertemuan kedua anak yang tuntas secara keseluruhan. Dan untuk ketuntasan klasikal juga mengalami peningkatan pada pertemuan kedua ini menjadi 95% di banding dengan pertemuan pertama yang hanya 60%. Maka dengan demikian ketuntasan klasikal sudah memenuhi indikator yang ditetapkan yaitu 75%.



Hasil Tindakan Siklus II

Siklus II terdiri dari 2 kali pertemuan. Adapun perbandingan antara pertemuan 1 dengan pertemuan 2 dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Aktivitas Guru

Aktivitas guru siklus II pertemuan 1 dan pertemuan 2 dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 22 Ringkasan Aktivitas Guru Siklus II

Tahap	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Skor Akhir	42	55

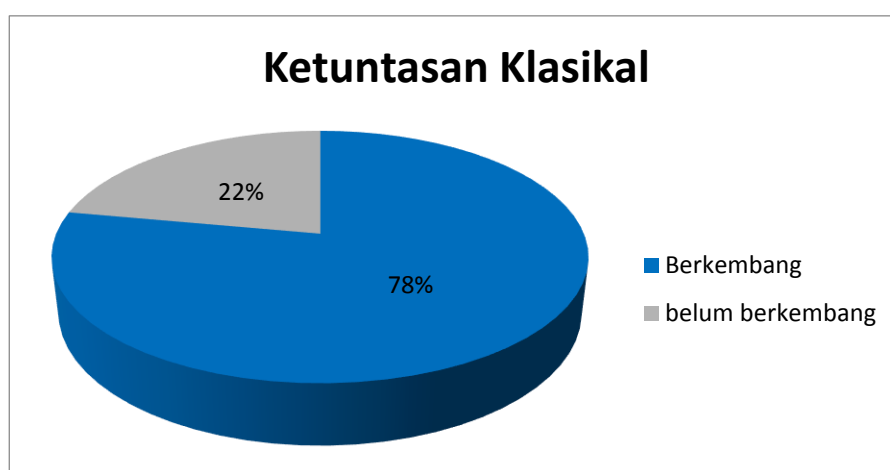
Kategori	Baik	Sangat Baik
Skor Perolehan Siklus II	48,5	
Kategori	Sangat Baik	

Tabel di atas menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan pendekatan kooperatif model *Make a Match* pada siklus II sudah terlaksana dan termasuk dalam kategori sangat baik dengan skor perolehan 55. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II mengalami peningkatan dari pertemuan pertama ke pertemuan ke dua ini terjadi karena guru telah mampu melaksanakan proses pembelajaran dengan cukup baik dan menguasai model pembelajaran serta penguasaan kelas.

2) Aktivitas Anak

aktivitas anak dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus II mendapat skor perolehan 76.87% yang dapat dikategorikan ke dalam kriteria **aktif**. Maka dengan demikian pada siklus II aktivitas anak dalam proses kegiatan pembelajaran pada kategori aktif sudah memenuhi indikator yang sudah ditetapkan.

3) Hasil Kemampuan Anak



Gambar 4.10 Grafik Ketuntasan Klasikal Siklus II

Berdasarkan gambar di atas dapat dilihat bahwa pada siklus II ini ketuntasan klasikal yang dialami oleh anak sebesar 78% berarti adasekitar 23% anak yang belum

tuntas. Dengan demikian pada siklus II ketuntasan telah memenuhi indikator yang telah ditetapkan yaitu 75%.

Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada siklus II pada pertemuan 1 dan 2, maka dapat direfleksikan hal-hal sebagai berikut:

1) Aktivitas guru pada pertemuan pertama dalam pengelolaan pembelajaran dalam kriteria Baik, sehingga dapat dikatakan telah memenuhi indikator keberhasilan, adapun hal yang dapat ditingkatkan guru yaitu dalam hal menjelaskan tujuan, mempersiapkan media, membagi anak dalam dua kelompok, pemberian hukuman dan *reward*, melaksanakan lagi kegiatan *make a match*, penilaian/refleksi, tindak lanjut dan penggunaan waktu juga meningkat. Pada kegiatan ini sudah tercapai indikator yang telah ditetapkan, tetapi pada pertemuan kedua masih dapat ditingkatkan lagi.

Pada pertemuan 2, Aktivitas guru dalam pengelolaan pembelajaran berada pada kategori sangat baik. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa keaktifan guru telah mencapai indikator yang telah ditetapkan.

2) Aktivitas anak dalam proses pembelajaran pada siklus II pertemuan 1 dirata-ratakan berada pada kategori aktif. Pada siklus II pertemuan 1 masih ada beberapa aspek yang dapat ditingkatkan, yaitu aspek kesiapan anak dalam mendengar tujuan pembelajaran dan apersepsi, bertanya dan memberikan pendapat serta ikut menyimpulkan pembelajaran. Hal tersebut perlu diperhatikan agar seluruh anak pada pertemuan kedua dapat lebih aktif terutama dalam keberanian berbicaranya saat di depan umum.

Aktivitas anak dalam proses pembelajaran pada siklus II pertemuan 2 secara rata-rata telah mencapai pada kategori sangat aktif. Sehingga perbaikan keaktifan anak dalam pembelajaran dapat dikatakan telah melewati indikator keberhasilan

3) Hasil perkembangan anak pada pertemuan pertama sebesar 60%. Hal ini menunjukkan ketuntasan secara klasikal masih belum tercapai. Keterlibatan anak yang kemampuan kognitifnya masih mulai berkembang pada pertemuan kedua akan lebih ditingkatkan lagi agar kecepatan dan ketepatan anak sesuai.

Kemampuan kognitif anak pada siklus II pada pertemuan 2 dalam indikator ketepatan maupun dalam indikator kecepatan tidak adalagi anak yang berada pada kategori mulai berkembang. Semua anak (95%) telah memperoleh ketuntasan secara klasikal, sehingga dapat dikatakan telah melewati indikator keberhasilan

Pembahasan

Ringkasan data dari II siklus yang telah dilaksanakan dapat dilihat dari pembahasan yaitu sebagai berikut:

1. Aktivitas Guru dalam Kegiatan Pembelajaran

Peningkatan terjadi karena guru selalu berupaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Make - A Match* agar dapat meningkatkan aktivitas anak baik dalam kegiatan pembelajaran secara keseluruhan, serta dapat meningkatkan hasil pengembangan anak.

Hal ini didukung oleh pendapat ahli yang berhubungan dengan media pembelajaran, yaitu pendapat Faturrohman (2007:65) menyatakan bahwa media sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik.

Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2008 : 4) mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran.

Penggunaan model memudahkan dan menguntungkan bagi guru yang mengajar di kelas yang jumlah siswanya banyak. Proses pembelajaran merupakan proses yang menyenangkan. Proses pembelajaran yang menyenangkan bisa dilakukan, pertama dengan menata ruangan yang apik dan menarik, kedua melalui pengelolaan pembelajaran yang hidup dan bervariasi misalkan dengan model atau metode yang bervariasi (Sanjaya, 2007 :132)

Vygotsky dalam Winataputra (2008:9) mengatakan bahwa pengetahuan dibangun secara sosial, dalam pengertian bahwa peserta yang terlibat dalam suatu interaksi sosial akan memberikan kontribusi dan membangun bersama makna suatu pengetahuan.

Menurut Supriatna (2007:7) media berperan sebagai penunjang dalam penerapan metode belajar sehingga akan meningkatkan kualitas interaksi siswa dengan guru

maupun lingkungan belajarnya sehingga mampu meningkatkan kualitas kegiatan proses pembelajaran yang pada akhirnya akan meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Dewi Mulyana (2011) dalam penelitiannya yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada konsep Hewan dan jenis Makanannya Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* di kelas IV SD Negeri Telaga Silaba Kabupaten Hulu Sungai Utara” menyimpulkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan aktivitas guru.

Berdasarkan pendapat kelima ahli dan penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya, yaitu pengajaran menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dengan menggunakan media kartu harus dilakukan karena media merupakan sumber belajar yang mengandung materi untuk pembelajaran anak yang dapat meningkatkan minat anak dalam belajar.

2. Aktivitas Anak dalam Kegiatan Pembelajaran

Dalam pembelajaran kooperatif anak dituntut untuk aktif sehingga guru tidak lagi memonopoli pembelajaran karena pembelajaran ini guru hanya berperan sebagai pembimbing, pengarah atau penata jalannya pembelajaran anak.

Uraian di atas sesuai dengan pendapat ahli, seperti yang dikemukakan oleh Sardiman (2008:38) bahwa proses mengajar bukanlah kegiatan memindahkan pengetahuan dari guru ke subjek belajar / anak, tetapi suatu kegiatan yang memungkinkan subjek belajar merekonstruksi sendiri pengetahuannya.

Lik dalam Yasa (2008:2) menyatakan bahwa metode konvensional sudah tidak sesuai dengan tuntutan jaman, karena pembelajaran yang dilakukan dalam metode konvensional, anak tidak diberi kesempatan seluas-luasnya untuk aktif mengkonstruksi pengetahuannya. Anak dituntut untuk lebih aktif dibanding guru, sedangkan peran guru sebagai fasilitator dan evaluator maka guru dituntut untuk dapat mengubah pola pengajaran.

Piaget dalam Slameto (2010:13) menyatakan bahwa dalam perkembangan intelektual terjadi proses yang sederhana seperti melihat, menyentuh, menyebut nama benda, dan sebagainya, dan adaptasi yaitu suatu rangkaian perubahan yang terjadi pada tiap individu sebagai hasil interaksi dunia sekitarnya.

Menurut Etin Solihatin (2007:5) Model pembelajaran kooperatif membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata dimasyarakat, sehingga dengan bekerja secara bersama-sama di antara sesama anggota kelompok akan meningkatkan motivasi, produktivitas dan perolehan belajar.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Idayati (2011) dalam penelitiannya yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Membaca Pantun Dengan Lafal dan Intonasi yang tepat Melalui Model *Make A Match* (Mencari Pasangan) Siswa Kelas IV SDN 2 Wonorejo Kecamatan Satui Kabupaten Tanah Bumbu” menyimpulkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan aktivitas anak.

Berdasarkan hasil observasi anak tersebut baik dari aktivitas anak dalam kegiatan pembelajaran secara keseluruhan mengalami peningkatan. Hal ini berarti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Make - A Match* dapat meningkatkan aktivitas anak dalam kegiatan pembelajaran. Seperti yang dikatakan Lorna Curran dalam Ekowati (2004:11) bahwa model *make a match* ini memang menyarankan adanya bentuk pengalaman belajar bermain untuk mencari pasangan dari kartu-kartu yang berisi konsep materi pelajaran, misalnya satu kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.

3. Hasil pengembangan kognitif anak

Terjadi peningkatan pada kemampuan kognitif anak dalam memasang lambang bilangan melalui pembelajaran *make a match* dalam hal ketepatan anak menghubungkan gambar dengan lambang bilangan maupun kecepatan anak dalam mencari pasangan kartu. Secara klasikal akhir siklus pertama diketahui jumlah anak yang tuntas mencapai 35% meningkat menjadi 95% pada akhir siklus kedua

Menurut Herminarto Sofyandan Hamzah Uno (2003:44) Proses permainan merupakan proses yang menarik bagi anak. Suasana yang menarik itu menyebabkan proses belajar menjadi bermakna secara afektif atau emosional bagi anak. Sesuatu yang bermakna akan selalu diingat, dipahami atau dihargai. Dengan selalu diingat dan dipahami tentu kemampuan kognitif anak akan meningkat.

Anita Lie (2003:43) mengatakan anak dengan kemampuan akademis tinggi akan menarik manfaat secara kognitif maupun afektif. Dengan mengajarkan apa yang telah

dipelajari kepada seseorang, dia akan lebih bisa menguasai atau menginternalisasikan pengetahuan dan keterampilannya.

Herminarto Sofyan dan Hamzah Uno (2003:47) juga mengatakan suasana persaingan akan memberikankesempatan kepada para siswa untuk mengukur kemampuan dirinya melaluikemampuan orang lain. Selain itu, belajar dengan bersaing akan menimbulkanupaya belajar yang sungguh-sungguh.Pada permainan “mencari pasangan” siswa diberi kesempatan.

Penelitian ini juga didukung dari penelitian yang dilakukan oleh Nur Safitri Wakhyuningsih (2010) yang berjudul “Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* dalam pembelajaran matematika sebagai upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VIIID SMP Negeri 9 Yogyakarta” yang menyimpulkan bahwa pada siklus 1 ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 72.22% dan pada siklus 2 meningkat menjadi 83,33%. Hal ini membuktikan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* kemampuan kognitif anak meningkat.

Berdasarkan penelitian Tindakan Kelas Siklus I dan Siklus II dapat diketahui bahwa ada peningkatan dari setiap siklus baik dari hasil peningkatan kemampuan kognitif anak, aktivitas guru, dan aktivitas anak. Hal ini menunjukkan bahwa dengan penggunaan model kooperatif tipe *Make - A Match* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anakdalam pengenalan lambang bilangan anak TK Guyub Mentari Kelompok A Mataraman di Kabupaten Banjar

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S. (2008). *Pembelajaran Terpadu Buku Materi Pokok PGTK 2501/ 25 KS/ Modul 1-6*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Depdiknas. (2004). *Kurikulum Standar Kompetensi RA dan TK. Dirjen Dikdasmen*. Jakarta
- Hurlock, Elizabeth, B., (1987). *Child Development, Sixth Edition*, New York: Mc. Graw Hill, Inc
- Masitoh, dkk. (2005). *Strategi Pembelajaran TK*. Modul, Edisi Kesatu. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Sanjaya, Wina. (2009). *Penelitian tindakan kelas*, Jakarta; Kencana Prenada Media Group

Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta

Sujiono, Yuliani Nurani. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks