

**UPAYA MENGEMBANGKAN ASPEK BAHASA DALAM  
MENGHUBUNGKAN TULISAN SEDERHANA DENGAN SIMBOL  
MELALUI MODEL *MAKE A MATCH* PADA ANAK KELOMPOK B TK  
AISYIYAH HULU SUNGAI UTARA**

**Oleh: Nurhasda**

**(Mahasiswa S1 PG PAUD Unlam)**

**Abstrak**

Permasalahan yang ada disekolah TK Aisyiyah No 3 Galagah Hulu Kabupaten Hulu Sungai Utara adalah kurangnya perkembangan berbahasa anak hal itu dapat kita lihat dari 15 orang anak hanya 3 anak yang mendapat bintang \*\*\*\*, 4 anak yang dapat bintang \*\*\*, dan 8 anak yang dapat bintang \*\*.

Adapun tujuan penelitian ini dilaksanakan selain mengembangkan aspek berbahasa anak, juga untuk mengembangkan aktifitas anak dan hasil pengembangan anak dalam pembelajaran sehari-hari sehingga mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan/diinginkan.

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang settingnya di TK Aisyiyah No.3 tahun pelajaran 2014/2015. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B berjumlah 15 orang anak. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi guru dan tes lisan. Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila keberhasilan mencapai minimal 80% dengan kualifikasi anak Berkembang Sangat Baik. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan dalam 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 2 kali pertemuan dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* pada kemampuan berbahasa dengan menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol di Kelompok B TK Aisyiyah No 3 Tahun Pelajaran 2014/2015 dapat meningkatkan aktivitas guru dengan hasil siklus 1 mencapai nilai 78 dengan kualifikasi Baik dan siklus 2 mencapai nilai 89 dengan kualifikasi Sangat Baik. Adapun aktivitas anak dengan hasil siklus 1 mencapai nilai 66% dengan kualifikasi Aktif dan siklus 2 mencapai nilai 84%. Dengan kualifikasi Sangat Aktif dan hasil belajar anak siklus 1 mencapai keberhasilan 67 dan siklus 2 mencapai keberhasilan 82.

Kata Kunci : Kemampuan Bahasa, tulisan sederhana, simbol, Model *Make a Match*

**Pendahuluan**

Pemerolehan bahasa adalah proses pemilikan kemampuan berbahasa, baik berupa pemahaman ataupun pengungkapan, secara alami, tanpa melalui kegiatan pembelajaran formal. Dengan kata lain, kegiatan ini dilakukan anak tanpa sadar, tanpa beban, serta berlangsung secara informal dan dalam konteks berbahasa yang bermakna. Bagi umumnya anak Indonesia, bahasa Indonesia merupakan bahasa pertama atau

kedua. Bahasa Indonesia akan menjadi bahasa pertama bila anak dibesarkan oleh orang tua yang hanya menguasai bahasa Indonesia, orang tua yang berasal dari bahasa daerah yang berlainan, lingkungan masyarakat sekitar berbahasa Indonesia atau bahasa daerah yang tidak dikuasai, dan dibesarkan dalam lingkungan keluarga dan masyarakat yang berbahasa daerah. (Tarigan, 2001 : 1.15).

Bahasa merupakan salah satu program kegiatan belajar di Taman Kanak-Kanak dalam rangka pengembangan kemampuan dasar yang bertujuan agar anak didik mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungan. Lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan di sekitar anak antara lain lingkungan teman sebaya, teman bermain, orang dewasa, baik yang ada di sekolah, dirumah maupun dengan tetangga sekitar tempat tinggalnya. (Sonarto,2006 : 20) mengatakan bahasa merupakan salah satu kemampuan individu yang sangat penting dalam kehidupannya.

Penelitian Gallahwe dalam Aisyah (2008:3). Bahwa anak usia dini sering juga disebut golden age atau usia emas karena pada rentang usia ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat pada berbagai aspek, bahwa usia pra sekolah merupakan waktu penting optimal untuk perkembangan motorik anak. Sedangkan penelitian Bowbby dalam Aisyah (2008: 39) menyatakan hubungan yang positif dan membangun pada anak usia dini sangat penting untuk perkembangan kognitif dan emosi sosialnya.

Namun anggapan Pestolozzi dalam Rahayu (2008.5-6) bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan daya-daya jiwa yang dimiliki anak sehingga menjadi orang yang berguna bagi masyarakat dan negaranya. Pengajaran suara adalah salah satu ciri khas dari pandangan Pestolozzi tentang bagaimana proses pendidikan di TK berlangsung, konsep suara mencakup bahan pengembangan bahasa pada materi menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol melalui model *Make A Match*.

Pada tahun ajaran 2014/2015 kenyataan di lapangan membuktikan bahwa pengembangan bahasa pada menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol melalui model *Make A Match* pada anak kelompok B Semester II belum sepenuhnya dapat dipahami anak dari 15 anak hanya 3 anak yang mendapat bintang , 4 anak yang dapat bintang , dan 8 anak yang dapat bintang .

Penyebabnya karena anak belum sepenuhnya mengerti atau memahami permainan kartu gambar dan kartu huruf yang diberikan, penjelasan dari guru yang

mungkin tidak bisa sepenuhnya di mengerti anak, guru kurang menguasai model *Make A Match* secara mendalam.

Untuk mengatasi hal tersebut di atas maka pengembangan bahasa pada materi menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol melalui model *Make A Match* mempunyai kelebihan, guru dapat langsung membimbing pada anak secara langsung.

Begitu pentingnya pengembangan kemampuan dasar berbahasa bagi anak, oleh karena itu penulis mencoba mengulang materi pembelajaran, yang menekankan aspek menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol model *Make A Match*. Dalam hal ini guru perlu memperhatikan dan memahami dengan betul aspek pembelajaran model pembelajaran *Make A Match* agar dapat membina kemampuan dasar berbahasa anak didik terutama menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti sangat tertarik untuk mengadakan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Upaya mengembangkan bahasa pada aspek menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol melalui model *Make A Match* di TK Aisyiah No. 3 Galagah Hulu Kabupaten Hulu Sungai Utara

## **Kajian Teori**

### **1. Karakteristik Anak Usia Dini**

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas. Menurut Hartati (Aisyah, 2007: 1-4) beberapa karakteristik anak usia dini tersebut adalah sebagai berikut.

a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar

Anak usia dini sangat tertarik dengan dunia sekitarnya. Dia ingin mengetahui segala sesuatu yang terjadi di sekelilingnya.

b. 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.

c. Suka berfantasi dan berintegrasi

Anak usia dini sangat suka membayangkan dan mengembangkan berbagai hal jauh melampaui kondisi nyata.

d. Masa paling potensial untuk belajar

Anak usia dini sering juga disebut dengan istilah *golden age* atau usia emas, karena pada rentang usia ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat pada berbagai aspek.

e. Menunjukkan sikap egosentris

Egosentris artinya berpusat pada aku, maksudnya bahwa anak usia dini pada umumnya hanya memahami sesuatu dari sudut pandangnya sendiri, bukan sudut pandang orang lain.

f. Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek

Seringkali kita saksikan bahwa anak usia dini cepat sekali berpindah dari suatu kegiatan ke kegiatan yang lain. Anak usia dini memang mempunyai rentang perhatian yang sangat pendek sehingga perhatiannya mudah teralihkan pada kegiatan lain.

g. 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.

## 2. Perkembangan Bahasa Anak Taman Kanak-kanak

Agar anak didik mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif, membangkitkan, dapa berbahasa baik dan benar.

Bahasa adalah bahan yang dihasilkan alat ucap dengan fonem sebagai unsur dasar dalam ragam lisan, kita berurusan dengan tata bahasa, kosa kata, dan lafal. Dalam ragam bahasa lisan ini, pembicara dapat memanfaatkan tinggi rendah suara atau tekanan, aura muka, gerakan tangan atau isyarat untuk mengungkapkan ide. <http://rita-susanti.blogspot.com/2012/03/pengertian-ragam-bahasa-lisan-dan-ragam.html>

Bahasa merupakan sarana yang efektif untuk menjalin komunikasi sosial. Tanpa bahasa, komunikasi tidak dapat dilakukan dengan baik dan interaksi sosial pun tidak akan pernah terjadi. Karena tanpa bahasa, siapapun tidak akan dapat mengekspresikan diri untuk menyampaikan kepada orang lain. Crow (Djamarah, 2000:46) menjelaskan bahwa bahasa adalah alat ekspresi bagi manusia. Dengan bahasalah manusia dapat mengorganisasikan bentuk-bentuk ekspresinya dalam kehidupan sosial di masyarakat.

Akhdiah, dkk (2005:8) menjelaskan bahwa dengan bantuan bahasa, anak tumbuh dari organisme biologis menjadi pribadi didalam kelompok. Selanjutnya dikatakan

pula, bahasa merupakan rangkaian bunyi yang melambangkan pikiran, perasaan serta sikap manusia. Jadi bahasa dapat dikatakan sebagai lambang. Dalam pemakaiannya, lambang itu digunakan sesuai dengan kaidah yang berlaku dalam bahasa yang bersangkutan.

Pengembangan bahasa diarahkan agar anak mampu menggunakan dan mengekspresikan pemikirannya dengan menggunakan kata-kata (Depdiknas, 2007:3).

Pengembangan kemampuan berbahasa bagi anak usia dini bertujuan agar anak mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungannya. Lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan di sekitar anak antara lain teman sebaya, teman bermain, orang dewasa, baik yang ada di sekolah, di rumah maupun dengan tetangga di sekitar tempat tinggalnya.

Kemampuan bahasa anak usia dini diperoleh dan dipelajari anak secara alami untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya sehingga anak akan mampu bersosialisasi, berinteraksi dan merespon orang lain.

### **3. Konsep Belajar sambil Bermain**

Selama pertumbuhannya, minat dan permainan anak selalu terkait dengan perkembangan kemampuannya. Namun, setelah koordinasi dasar kaki, tangan dan bagian badan yang sudah terkait sudah agak mantap, demikian pula perkembangan bahasanya, maka anak sudah mulai mampu merancang berbagai alternatif perbuatan yang lain. Cakupan kemampuannya menjadi luas dan juga menjadi semakin kompleks. Semakin waktu berlalu, penyaluran pilihan melatih kemampuannya juga dipengaruhi oleh kesempatan dan peluang yang diperolehnya dari lingkungannya, yang berpadu menjadi hasil pengalamannya.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang melekat pada dunia anak. Bermain adalah kodrat anak. Solehuddin dalam Masitoh (2007: 4.1) menyatakan bahwa : “pada intinya bermain dapat dipandang sebagai suatu kegiatan yang bersifat volunteer, spontan, terfokus pada proses, memberi ganjaran secara instrinsik dan fleksibel”.

Para ahli berkesimpulan bahwa anak adalah makhluk yang aktif dan dinamis. Kebutuhan-kebutuhan jasmaniah dan rohaniah anak yang mendasar sebagian besar dipenuhi melalui bermain, baik bermain sendiri maupun bersama-sama dengan teman (kelompok). Jadi, bermain itu merupakan kebutuhan anak (Montolalu, 2009 : 1.2).

Anak memerlukan waktu yang cukup untuk mengembangkan dirinya sambil bermain. Hasil penelitian yang telah dilakukan para ilmuan menyatakan bahwa

bermain bagi anak-anak mempunyai arti yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreativitas, dan imajinasinya. Melalui bermain anak dapat melakukan kegiatan-kegiatan fisik, belajar bergaul dengan teman sebaya, membina sikap hidup positif, mengembangkan peran sesuai jenis kelamin, menambah perbendaharaan kata dan menyalurkan perasaan tertekan.

Bermain selain bermanfaat untuk perkembangan fisik, kognitif, sosial emosional dan moral, bermain juga mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak secara keseluruhan ( Montolalu, 2009 : 6.12).

#### **4. Model Pembelajaran *Make a Match***

*Make A Match* dikembangkan oleh Lorna Current (1994). *Make A Match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternative yang dapat diterapkan kepada anak. Penerapan metode ini dimulai dari teknik yaitu anak disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, anak yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Suprijono (2010:95) menyebutkan bahwa “hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *Make A Match* adalah kartu-kartu”. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.

#### **Langkah-langkah Model Pembelajaran *Make A Match*(Loanna Curram, 1994)**

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep/topik yang cocok untuk sesi review (satu sisi kartu berupa kartu gambar dan sisi sebaliknya berupa kartu kata).
2. Anak dibagi menjadi dua kelompok yang masing-masing terdiri kelompok terdapat 5 anak.
3. Setiap kelompok mendapat kartu gambar dan kartu huruf dari kartu yang dipegang.
4. Anak mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu gambar/kartu huruf)
5. Anak yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
6. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap anak mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
7. Kesimpulan

#### **Peran guru dalam Model Pembelajaran *Make A Match***

Dalam model pembelajaran tipe *Make A Match* ini guru memfasilitasi kegiatan yang akan dilaksanakan oleh anak, seperti kartu gambar dan kartu kata serta mengadakan penilaian dan juga mengajarkan kepada anak keterampilan kerja sama dan kolaborasi. Keterampilan ini sangat penting untuk dimiliki di dalam masyarakat. <http://wyw1d.wordpress.com>.

Dalam model *Make A Match* ini anak belajar bekerja sama dengan anggota lainnya dan anak memiliki dua tanggung jawab yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar. Anak juga berperan aktif sebagai anggota dalam kelompok kecil yang akan melaksanakan permainan.

Ilham (2008: 15) kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*, yaitu kelebihan sebagai berikut :

- a) Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan.
- b) Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian anak.

Adapun kelemahannya adalah waktu yang tersedia dibatasi sedangkan dalam permainan guru tidak perlu pembatasan waktu yang penting permainan tuntas. Terlalu menuntut anak untuk bertanggungjawabkan tugasnya sampai tuntas. Berdasarkan kelemahan dari model pembelajaran tipe *Make A Match* di atas, guru perlu mengadakan beberapa perubahan seperti :

- a) Tidak membatasi waktu pada anak untuk melaksanakan permainan karena anak TK senang bermain,
- b) Tidak melaksanakan pembelajaran seperti kompetisi karena apabila pembelajaran dilakukan seperti kompetisi akan ada persaingan yang tidak sehat pada anak sehingga pembelajaran tidak diterima anak dengan ikhlas dari hati melainkan menginginkan poin/hadiah, bila tidak ada hadiah anak malas yang belajar.

## **Metode Penelitian**

### **1. Pendekatan Penelitian**

Penelitian yang dilaksanakan merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya. PTK berfokus pada kelas atau pada proses belajar mengajar yang terjadi di kelas, bukan pada input kelas

(silabus, materi, dan lain-lain) ataupun output (hasil belajar). PTK harus tertuju atau mengenai hal-hal yang terjadi di dalam kelas (Suhardjono, 2008:58).

## **2. Setting Penelitian**

Penelitian ini didasari permasalahan yang terjadi pada anak TK Aisyiyah No. 3 Galagah Hulu Kabupaten Hulu Sungai Utara. Dengan jumlah anak kelompok B 15 anak, dari jumlah 15 anak hanya 3 anak yang perkembangannya mencapai optimal (bintang 4).

## **3. Skenario Tindakan**

Penelitian tindakan kelas ini direncanakan terdiri dari dua siklus. Tiap siklus dilaksanakan dalam dua pertemuan. Tiap-tiap siklus direncanakan berkesinambungan, artinya proses dan hasil siklus 1 akan ditindak lanjuti dalam siklus 2. Prosedur penelitian tindakan kelas ini setiap siklus meliputi: (1) perencanaan (*planing*); (2) tindakan (*acting*); (3) observasi (*observing*); (4) evaluasi (*evaluating*); (5) refleksi (*reflekting*).

## **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**

Data diperoleh dari lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas anak, proses (pelaksanaan kegiatan mengurutkan gambar seri melalui model *picture and picture*) dan hasil belajar anak (Lembar Kerja Anak).

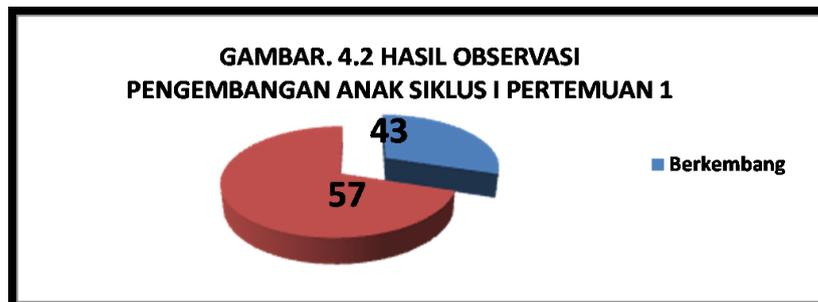
### **b. Cara Pengambilan Data**

1. Data pembelajaran guru diambil melalui observasi tahapan-tahapan mengajar menerapkan model *Make a Match* menggunakan lembar observasi.
2. Data aktivitas belajar anak diambil melalui observasi pengumpulan data pengolahan, dan persentase tugas anak secara individu maupun kelompok sesuai tahapan model *Make a Match*.
3. Data hasil perkembangan diperoleh dari nilai kegiatan anak pada setiap akhir pertemuan dan akhir siklus.

## Hasil Penelitian

### Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus I Pertemuan I

#### Hasil Observasi



Berdasarkan hasil pengamatan melalui format observasi kegiatan aktivitas guru, observasi aktivitas anak dan hasil belajar anak dari 2 kali pertemuan dalam satu siklus, maka masalah yang perlu diperbaiki pada pertemuan selanjutnya adalah sebagai berikut:

#### 1. Hasil aktivitas Guru

Guru mampu melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *Make a Match*, namun masih ada tahapan-tahapan dalam pelaksanaan pembelajarannya yang perlu diperbaiki pada pertemuan selanjutnya selanjutnya. Pada kegiatan inti ada tahapan yang perlu diperbaiki seperti guru mengadakan tanya jawab dan membimbing anak dalam membuat kesimpulan.

Saran adalah dilain waktu guru harus mengadakan tanya jawab dan membimbing anak dalam membuat kesimpulan agar lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran berikutnya.

#### 2. Hasil observasi aktivitas anak

Aktivitas anak masih dibawah standar dalam melaksanakan pembelajaran, anak masih ada saja yang tidak aktif seperti keluar masuk ruangan dan berbicara sehingga model pembelajaran yang diterapkan

pada penelitian ini berjalan belum sesuai dengan yang diharapkan, ada beberapa aspek yang kurang pada aktivitas anak yaitu antusias belajar anak yang belum maksimal, keberanian anak untuk tampil kedepan masih kurang, Keaktifan dan Kecepatan memasang gambar masih perlu bimbingan serta kedisiplinan anak pada waktu

menggunakan model *Make a Match* masih perlu perhatian oleh karna itu perlu adanya perbaikan pada pertemuan selanjutnya.

### 3. Hasil observasi pengembangan anak

Hasil observasi pengembangan anak yang dicapai anak masih belum mencapai indikator yang diharapkan, penyebab utamanya adalah model pembelajaran *Make a Match* yang diharapkan tidak berjalan seperti yang direncanakan. Anak yang diharapkan mampu memahami model pembelajaran *Make a Match* ternyata masih banyak yang bermain-main padahal tipe ini sangat bagus diterapkan karena mengandung unsur permainan.

## Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus I Pertemuan II

### Hasil Observasi



Hasil penelitian melalui format observasi kegiatan aktivitas guru, observasi aktivitas anak dan hasil belajar anak pertemuan 2 siklus 1, masih ada masalah yang perlu diperbaiki pada pertemuan selanjutnya yaitu:

#### 1. Hasil aktivitas Guru

Guru sudah mampu melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *Make A Match*, tetapi masih belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sehingga perlu diperbaiki pada pertemuan selanjutnya selanjutnya. Hasil yang diperoleh adalah 78 (Baik)

#### 2. Hasil observasi aktivitas anak

Aktivitas anak masih dibawah standar dalam melaksanakan pembelajaran, ada beberapa aspek aktivitas anak yang perlu ditingkatkan yaitu antusias belajar anak sudah mulai meningkat, keberanian anak untuk tampil kedepan lebih baik, Keaktifan dan

Kecepatan memasangkan gambar masih perlu bimbingan serta kedisiplinan anak pada waktu menggunakan model *Make A Match* sudah meningkat tetapi masih belum sesuai dengan indikator keberhasilan yang ditetapkan sehingga perlu perbaikan pada pertemuan selanjutnya, hasil yang diperoleh pada pertemuan 2 adalah 66% (Cukup Aktif)

3. Hasil observasi pengembangan anak

Hasil observasi pengembangan anak yang dicapai sudah mulai meningkat tetapi belum mencapai indikator yang diharapkan, hasil pengembangan anak pada siklus 1 pertemuan 2 ini adalah 67 (Berkembang Sesuai harapan).

### Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus II Pertemuan I

#### Hasil Observasi



Hasil penelitian melalui format observasi kegiatan aktivitas guru, observasi aktivitas anak dan hasil belajar anak pertemuan 1 siklus II, masih ada masalah yang perlu diperbaiki pada pertemuan selanjutnya yaitu:

1. Hasil aktivitas Guru

Guru sudah mampu melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *Make A Match*, sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, hasil yang diperoleh adalah 84 (Sangat Baik)

2. Hasil observasi aktivitas anak

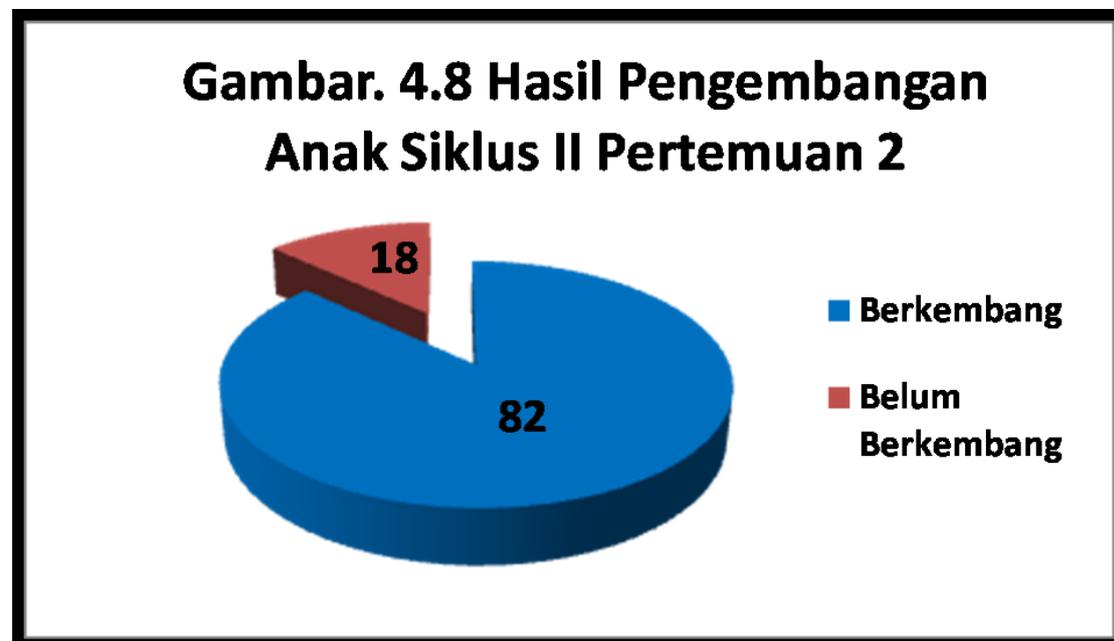
Aktivitas anak sudah baik dalam melaksanakan pembelajaran tetapi masih belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan sehingga perlu perbaikan pada pertemuan selanjutnya, hasil yang diperoleh pada pertemuan 1 adalah 79% ( Aktif)

### 3. Hasil observasi pengembangan anak

Hasil observasi pengembangan anak yang dicapai sudah meningkat yaitu 72 (Berkembang Sesuai harapan) tetapi belum mencapai indikator keberhasilan seperti yang diharapkan sehingga masih perlu perbaikan.

## Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus II Pertemuan II

### Hasil Observasi



Berdasarkan hasil pengamatan pada saat pembelajaran maka masalah yang perlu diperbaiki adalah sebagai berikut:

1. Aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan model *Make A Macth* sudah baik, terlihat dari hasil penilaian observasi yang menunjukkan adanya peningkatan kualitas pembelajaran, semua aspek yang diamati dapat dilaksanakan dengan baik.
2. Aktifitas anak dalam melaksanakan pembelajaran model *Make A Macth* sudah sangat baik, terlihat dari hasil penilaian observasi yang tergolong aktif hal ini terlihat dari keaktifan dalam melaksanakan pembelajaran dengan model *Make A Macth* yang

mengandung unsur permainan dengan menggunakan media gambar sehingga anak menjadi bersemangat.

3. Hasil pengembangan belajar anak secara klasikal sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, anak sudah mulai mengerti dan paham tentang model pembelajaran *Make A Match* ini sehingga berjalan dengan baik dan mencapai kriteria yang ditentukan.

### **Pembahasan**

Pembahasan kemampuan pada aspek bahasa anak dalam menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol melalui model pembelajaran *Make A Match* di kelompok B di TK Aisyiyah No. 03 Galagah Hulu Kabupaten Hulu Sungai Utara dilaksanakan dengan 2 siklus, siklus 2 lebih meningkat dibanding dengan siklus 1.

a) Perbandingan aktivitas guru dalam kegiatan belajar mengajar

1. Siklus 1 pertemuan 1 mencapai skor 70 termasuk dalam katagori “baik”, guru masih harus memperbaiki kekurangan yang dilaksanakan dalam KBM, agar meningkat skor aktivitas guru dalam model *Make A Match*. Penerapan model pembelajaran *Make A Match* sangat cocok diteruskan pada anak TK hal ini dikarenakan model pembelajaran *Make A Match* mengandung unsur permainan dengan menggunakan media gambar sehingga anak merasa tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran.

2. Siklus 1 pertemuan 2 aktivitas guru meningkat mencapai skor 78 hal ini sudah jauh meningkat dari pertemuan pertama namun masih belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

3. Siklus 2 pertemuan 1 pada pertemuan ini skor yang didapat guru dari obser adalah 84 dan sudah masuk dalam katagori sangat baik, namun guru harus belajar lagi agar pencapaian maksimal dan terus ditingkatkan dalam pertemuan berikutnya.

4. Siklus 2 pertemuan 2 pada pertemuan ini skor yang didapat guru 89 dengan katagori “sangat baik” hal ini lebih meningkat pada pertemuan sebelumnya, guru sudah

melaksanakan pembelajaran model *Make A Match* dengan baik, dan dapat memanfaatkan dan menghasilkan peningkatan hasil perkembangan belajar anak.

Guru merupakan motor dalam melaksanakan pembelajaran di TK kepiyawaian guru memilih dan menggunakan strategi pembelajaran akan sangat menentukan keberhasilan belajar anak. Guru TK harus mampu memilih dan menggunakan strategi yang memungkinkan anak belajar dan berkembang, menyenangkan bagi anak, anak dapat melibatkan seluruh indranya sehingga belajar anak menjadi bermakna.

Kemp (1995) seperti dikutip oleh Sanjaya (2008) bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan yang harus dikerjakan guru dan anak agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, secara efektif dan efisien (strategi pembelajaran AUD).

Proses pendidikan merupakan salah satu upaya tahapan pengembangan kemampuan dan perilaku manusia yang melibatkan penggunaan hampir seluruh pengalaman hidup anak didik misalnya pengalaman berbahasa khususnya menggunakan bahasa Indonesia yang dinyatakan pakar bahasa memiliki temali dengan kemampuan berpikir (kognitif). Hal ini dikemukakan oleh Santoso (2009 :71) bahwa antara bahasa dengan proses berpikir terdapat pengaruh timbal balik, karena bahasa adalah alat berpikir dan bernalar.

Menurut Kiranawati (2008) Peran guru adalah memperhatikan dan bersikap positif, mempersiapkan baik isi materi pelajaran maupun praktek pembelajaran, memiliki ekspektasi yang tinggi terhadap anak, memiliki sensitivitas dan sadar akan adanya hubungan antara guru, anak, serta tugas masing-masing, konsisten dan memberikan umpan balik positif kepada anak.

Sementara Uaksana (2012) menjelaskan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran cara guru menerapkan teori belajar tersebut harus dirancang sedemikian rupa dalam bentuk perencanaan pembelajaran yang sekurang-kurangnya memuat beberapa hal diantaranya adalah silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran yang memuat tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pengajaran, media dan sumber belajar, serta penilaian hasil belajar.

Hikmatun Muna. 2012. Penerapan Metode Pembelajaran *Make A Match* untuk Mengoptimalkan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Lambang Bilangan Pada Kelompok A TK Melati Kabupaten Balangan, dari hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan, siklus I memperoleh rata-rata hasil ketuntasan belajar mencapai 79 sedangkan pada

siklus II meningkat menjadi 98 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan dengan model pembelajaran *Make A Match* meningkat.

Penggunaan Model Pembelajaran *Make A Match* dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Simbol Huruf & Angka pada Anak Kelompok B TK Aisyiyah No.2 Kecamatan Sungai Pandan Kabupaten Hulu Sungai Utara (Pahriati,S.Pd). Hasil analisis data siklus I dan siklus II diperoleh hasil 67,44% dan meningkat menjadi 87,33% dengan demikian mengalami peningkatan sebesar 19,89%. Dari peningkatan rata-rata tersebut, maka penggunaan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan prestasi belajar anak kelompok B TK Aisyiyah No.2 Kecamatan Sungai Pandan Kabupaten Hulu Sungai Utara.

Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar anak dalam upaya pengembangan bahasa pada materi menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama di kelompok B TK Abdhu Sallam kota Banjarmasin oleh Siti Mudrikah. Hasil belajar anak kelompok B TK Abdhu Sallam kota Banjarmasin ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata 29,17% pada pertemuan 1 dan pertemuan 2 meningkat jadi 66,67% pada siklus I, sedangkan siklus II lebih meningkat lagi 83,33% pertemuan 1 dan pertemuan 2 jadi 100%, dengan demikian penerapan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar anak.

Risnawati, 2012. Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A TK Mawar Lampihong untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar anak dalam upaya pengembangan kognitif, hal ini dapat dilihat dari hasil aktivitas guru siklus I memperoleh 69% terjadi peningkatan pada siklus II memperoleh 90%, aktivitas anak siklus I memperoleh 70% terjadi peningkatan pada siklus II memperoleh 96%, sedangkan hasil belajar anak siklus I memperoleh 64% terjadi peningkatan pada siklus II memperoleh 87%, dengan demikian penerapan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan aktivitas guru, anak dan hasil belajar anak.

Skripsi oleh Rabiatul Adawiah tentang Mengembangkan Aspek Kognitif Memasangkan Benda dengan Pasangannya Melalui Model *Make A Match* Anak TK Aisyiyah 29 Banjarmasin Pada Kelompok A. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada siklus I memperoleh rata-rata hasil ketuntasan belajar mencapai

64,75 sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 70,67. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak dalam memasangkan benda dengan pasangannya dengan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar

b) Perbandingan aktivitas anak dalam kegiatan belajar mengajar

Dari hasil nilai rata-rata anak siklus 2 meningkat dibandingkan dengan hasil nilai rata-rata aktivitas anak siklus 1. Adapun jumlah nilai aktivitas anak pada siklus 1 mencapai 66% (Aktif) Sedangkan siklus 2 mencapai 84% (Sangat Aktif). Pada kegiatan pembelajaran siklus 1 anak-anak dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya masih dengan ragu-ragu dan juga pembelajaran dengan menggunakan model *Make A Match* masih asing/baru bagi anak-anak, sehingga mereka masih bingung/tidak mengerti,. Siklus 2 anak sudah dapat menyesuaikan diri dalam pembelajaran.

Anak belajar melalui suatu permainan pada intinya adalah suatu kegiatan yang bersifat volunir, spontan, terfokus pada proses, memberi ganjaran secara intrinsik, menyenangkan, aktif dan fleksibel (M. Solehuddin, 2000).

c) Observasi Pengembangan Anak

Menurut Romiszowski (1983) dalam Depdiknas (2000: 17) mengemukakan bahwa hasil belajar pada dasarnya dapat dikelompokkan kedalam 2 kelompok belajar saja. Pengetahuan dan keterampilan. Pengetahuan terdiri dari 4 macam: pengetahuan tentang factor, pengetahuan tentang prosedur, pengetahuan tentang konsep dan pengetahuan tentang prinsip. Keterampilan juga terdiri dari 4 macam; keterampilan berpikir/kognitif, keterampilan untuk bertindak atau motorik, keterampilan untuk bereaksi atau bersikap, dan keterampilan untuk berinteraksi.

Observasi pengembangan anak dengan kemampuan berbahasa anak melalui pembelajaran *Make A Match* pada kelompok B di TK Aisyiyah No. 03 Galagah Hulu Kabupaten Hulu Sungai Utara dapat meningkat melalui penerapan model pembelajaran *Make A Match*. Dengan demikian hipotesis tindakan yang berbunyi ” Jika diterapkannya model pembelajaran *Make A Match* maka kemampuan berbahasa anak kelompok B di TK Aisyiyah No. 03 Galagah Hulu Kabupaten Hulu Sungai Utara dalam menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol akan meningkat” dan dapat diterima.

## DAFTAR PUSTAKA

Aisyah,Siti, dkk, 2008. *Pengembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka

- Adawiah, Rabiatul, 2012. *Mengembangkan Aspek Kognitif Memasangkan Benda dengan Pasangannya melalui Model Make A Match Anak TK Aisyiyah 29 pada Kelompok A*. Banjarmasin. tidak diterbitkan.
- Akhdiyah, 2005. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi . 2008. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Yogyakarta : Rhineka Cipta.
- Arikunto,Suharsimi, 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aslamiah. 2010. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah ( Skripsi ) Khusus untuk Penelitian Tindakan Kelas*. Banjarmasin: PGSD FKIP UNLAM
- Depdiknas.2000. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di TK*. Jakarta : Depdiknas
- Depdiknas, 2007. *Kapita Selekta Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Djamarah, 2000. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gunarti,Winda, dkk. 2010. *Metode Pengembangan Prilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Muna, Hikmatun, 2012. *Mengoptimalkan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Lambang Bilangan Menggunakan Model Pembelajaran Make A Match Pada Kelompok A TK Melati Kabupaten Balangan*. tidak diterbitkan
- Kementerian Pendidikan Nasional. 2010. *Pedoman Pengembangan Silabus di Taman Kanak – kanak* . Jakarta : Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah , Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Kiranawati, 2008. *Kegiatan Pembelajaran dan Pemilihan Media*. (Online) <http://gurupkn.wordpress.com>. diakses 20 Oktober 2014
- Kunandar, 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi*. Raja Grafindo Persada.
- Masitoh, 2007. *Strategi Pembelajaran di TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Montolalu, B.E.F, dkk. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Muslich, Masnur. 2010. *Melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas Itu Masalah (Classroom Aktif Research)*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Mudrikah, Siti. 2012. *Upaya Pengembangan Bahasa pada Materi Menyebutkan Kelompok Gambar yang Memiliki Bunyi/Huruf Awal yang Sama dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Macth di Kelompok B TK Abdhu Sallam: Banjarmasin*. tidak diterbitkan.

Permendiknas. 2009. *Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini* , Jakarta : Direktorat Pembinaan TK dan SD.

Pahriati, 2012. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Simbol Huruf & Angka melalui Model Make A Match Anak Kelompok B TK Aisyiyah No.2 Kecamatan Sungai Pandan*. H.S.U. tidak diterbitkan.

Risnawati, 2012. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Dengan Model Pembelajaran Make a Match Pada Anak Kelompok A TK Mawar Lampihong*: Balangan. tidak diterbitkan

Sunarto.2006. *Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta : Rimeka Cipta