

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Gambaran Umum RA Harapan Ibu Aluh-Aluh**

##### **1. Sejarah singkat**

Lembaga Raudhatul Athfal (RA) Harapan Ibu telah berdiri pada tahun 1997. Pada saat itu masyarakat desa Labat Muara mempunyai kebiasaan membawa anak saat bekerja ke sawah lalu terinspirasi untuk mendirikan sebuah lembaga pendidikan RA Harapan Ibu karena pola pikir masyarakat di desa Labat Muara pada saat itu sangatlah minim tentang dunia pendidikan khususnya untuk anak-anak usia dini. Tidak sedikit para orang tua yang menitipkan anaknya untuk belajar di RA Harapan Ibu bahkan sampai sekarang disaat masa pandemi saat ini jumlah peserta didiknya terus meningkat karena ada beberapa anak didiknya yang berasal dari luar desa Labat Muara.

Untuk capaian pendidikan dari segi kurikulum dan standar tingkat pencapaian anak, RA Harapan Ibu berpedoman pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014. Sebagai lembaga pendidikan anak usia dini, RA Harapan Ibu memiliki beberapa kelebihan diantaranya:

- a. Letaknya strategis karena berdekatan dengan Sekolah SD SMP dan MA
- b. RA Harapan Ibu sudah cukup lama berdiri dan dikenal masyarakat

- c. Sarana dan prasarana memadai seperti gedung sekolah, halaman dan alat bermain
- d. Kondisi lingkungan kondusif untuk kegiatan belajar dan mengajar

Sesuai peran dan fungsinya sebagai lembaga pendidikan untuk anak usia dini, RA Harapan Ibu berupaya untuk terus meningkatkan kinerja dan eksistensinya agar mampu menjadi lembaga percontohan untuk Raudhatul Athfal lain.

## 2. Profil sekolah

Lembaga Raudhatul Athfal Harapan Ibu awalnya berdiri di jalan jembatan 1 Desa Labat Muara RT 02 berdekatan dengan sungai kemudian lokasi berpindah ke tempat yang lebih jauh dengan sungai yaitu di dekat persawahan dikarenakan bangunan sekolah yang lama sudah tidak layak digunakan untuk proses belajar mengajar. Lembaga ini didirikan oleh Ibu Arbayah S.Pd pada tahun 1997 dengan NSRA 101263030036 dan NPSN 69760331. RA Harapan Ibu merupakan lembaga swasta dan berada di bawah naungan Depok memiliki lahan seluas. Memiliki lima ruangan kelas dan satu ruang guru, halaman 60 meter, kebun 15 meter serta toilet.

Kegiatan belajar mengajar biasanya dilakukan di waktu pagi setiap hari namun pada masa pandemi saat ini pembelajaran dilakukan hanya 4 kali dalam satu minggu. Untuk peserta didik dikelompokkan A1 dan A2 belajar di hari senin dan selasa, B1 B2 dan B3 belajar di hari rabu dan kamis dengan menerapkan protokol kesehatan seperti mencuci tangan, menggunakan masker/faceshield dan menjaga jarak.

### 3. Visi, Misi dan Tujuan

#### a. Visi

1. Cerdas, cermat, ceria dan sehat
2. Pembinaan akhlakulkarimah sejak dini

#### b. Misi

1. Melaksanakan pendidikan, pembinaan, pembinaan menjadi anak yang cerdas dan berperilaku baik
2. Pembinaan, pembiasaan anak bersopan santun

#### c. Tujuan

1. Meningkatkan kualitas tenaga pendidikan sesuai dengan pendidikan yang berkualitas
2. Membantu penyiapan SDM kearah yang baik, terampil, mampu menguasai ilmu pengetahuan menghadapi perkembangan di masa mendatang
3. Menciptakan insan mulia yang berbakat pada budaya bangsa menguasai IPTEK dan IMTAQ
4. Program pembelajaran yang berbasis kompetensi

#### 4. Data pendidik RA Harapan Ibu Aluh-Aluh

TABEL IV

Data Pendidik dan tenaga kependidikan RA Harapan Ibu Aluh-Aluh

No.	Nama	Tempat, Tanggal Lahir	Jabatan	Keterangan
1.	Arbayah S.P	Banjarmasin 14 April 1972	Kepala sekolah	GTY
2.	Agus Hidayah S.Pd	Sungai Musang 10 Desember 1988	B1	GTY
3.	Mirawati S.Pd	Labat Muara 10 Januari 1989	A	GTY
4.	Mursidah	Tanipah 26 Agustus 1986	A	GTY
5.	Jumiati	Labat Muara 20 April 1986	B1	GTY
6.	Nor Elisa	Labat Muara 04 Mei 1994	B3	GTY
7.	Munawwarah	Tanipah 24 Februari 1992	B2	GTY
8.	Kamalia	Tanipah 09 April 1989	B2	GTY
9.	Normila	Labat Muara 03 Juni 2000	B3	GTY

## **B. Kemampuan Awal Kognitif Anak Sebelum Tindakan**

### **1. Pembelajaran awal (Observasi Sebelum Tindakan)**

Peneliti melakukan observasi awal pada proses pembelajaran di R.A Harapan Ibu Aluh-Aluh untuk mengetahui kemampuan kognitif pada anak, sebelum peneliti melakukan tindakan penelitian. Observasi sebelum tindakan dilakukan pada hari Senin 10 Agustus 2020. Pukul 08:00 WITA bel berbunyi, anak-anak berbaris di halaman dengan mematuhi protokol kesehatan saling menjaga jarak dan memakai masker. Kepala sekolah memimpin kegiatan bernyanyi di halaman. Setelah selesai sebelum masuk kedalam kelas, guru kelas masing-masing anak mengingatkan untuk mencuci tangan dengan sabun pada *washtafel* yang sudah tersedia di depan kelas. Setelah anak-anak duduk dengan rapi di kursinya masing-masing, kemudian guru memberi salam dan mengabsen anak. Mengajak anak bernyanyi ikrar syahadat, berdo'a sebelum belajar, membaca surah pendek, dan mengucapkan janji murid. Guru kemudian menjelaskan pembelajaran yang akan dilakukan pada hari ini.

Kegiatan dilanjutkan dengan guru menunjukkan beberapa gambar seperti gambar-gambar hewan yang berada disekitar mereka. Anak diminta untuk menyebutkan nama dari gambar binatang tersebut, lalu guru menuliskan awalan huruf dari hewan itu di papan tulis dan meminta anak untuk menyebutkan huruf tersebut. Setelah kegiatan menyebutkan nama-nama hewan dari gambar tersebut selesai, anak-anak diberi pertanyaan

tentang perasaannya setelah menyebutkan nama hewan dan menyebutkan awalan huruf abjad dari beberapa hewan tersebut.

Kemudian anak mencuci tangan dan berdoa sebelum makan bekal yang dibawa dari rumah. Setelah selesai makan anak-anak berdoa kemudian mencuci tangan setelah itu kembali bermain bersama teman-temannya.

## 2. Kemampuan Awal Kognitif Anak Sebelum Tindakan

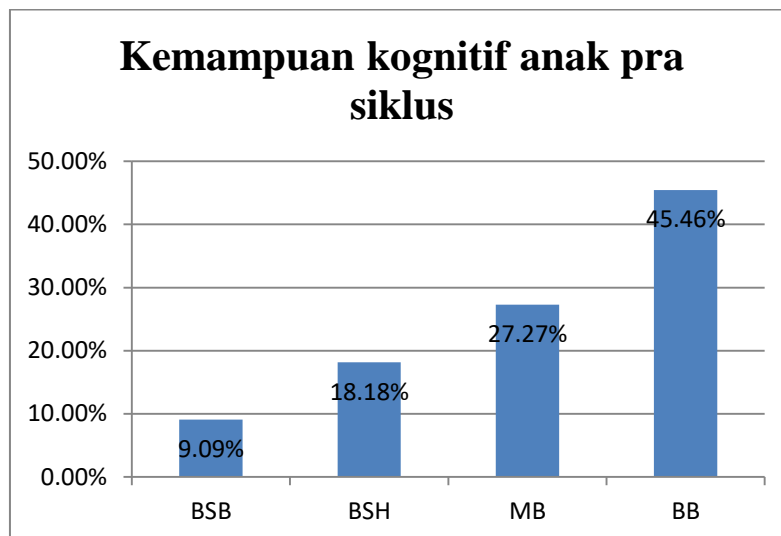
Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, kemampuan kognitif anak kelompok A2 masih harus ditingkatkan karena masih banyak anak yang tidak mampu membedakan beberapa huruf abjad, sehingga hanya ada 9 anak yang mampu mengenal beberapa huruf dari nama-nama hewan sesuai dengan abjad yang tepat tanpa arahan dari guru. Pada kegiatan ini anak kurang fokus dalam mendengarkan penjelasan dari guru karena media yang digunakan oleh guru hanyalah gambar biasa sehingga kurang menarik bagi anak dan membuat anak menjadi bosan akibatnya anak tidak memperhatikan guru dan tidak fokus saat pembelajaran berlangsung.

Berikut tabel hasil observasi kognitif anak sebelum tindakan pada kelompok A2 di R.A Harapan Ibu Aluh-Aluh:

Tabel V Kemampuan Kognitif anak Pra Siklus

Kategori	Sebelum Tindakan	
	Frekuensi	Persentase
Berkembang Sangat Baik	2	9,09%
Berkembang Sesuai Harapan	4	18,18%
Mulai Berkembang	6	27,27%
Belum Berkembang	10	45,46%
Total	22	100%

Tabel V menjelaskan bahwa kemampuan kognitif anak sebelum tindakan pada kategori berkembang sangat baik yaitu ada dua anak dengan persentase 9,09%, empat anak dengan persentase 18,18% berada pada kategori berkembang sesuai harapan, 27,27% atau enam anak berada pada kategori mulai berkembang. Sisanya sepuluh anak dengan persentase 45,46% masuk dalam kategori belum berkembang. Hasil perkembangan kemampuan kognitif anak sebelum tindakan dapat digambarkan dengan grafik di bawah ini:



**Gambar I Kemampuan kognitif anak pra siklus**

### **C. Pelaksanaan Kegiatan Model *Make a math***

Hasil Penelitian diuraikan dalam tahapan yang berupa siklus-siklus pembelajaran yang dilakukan dalam proses belajar mengajar di kelas. Dalam penelitian ini pembelajaran dilaksanakan dalam dua siklus sebagaimana pemaparan berikut ini:

#### **1. Siklus I**

##### **a. Tahap perencanaan (*Planning*)**

##### **1) Siklus I pertemuan pertama**

Pertemuan pertama dilakukan pada hari rabu 01 september 2021 di RA Harapan Ibu Aluh-Aluh.

##### **(a) Menentukan tema pembelajaran**

Penentuan tema pembelajaran disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sudah ada di R.A Harapan Ibu Aluh-Aluh. Tema



pembelajaran yang digunakan adalah binatang sub tema binatang didarat yaitu ayam, bebek, gajah, kuda dan monyet

(b) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran Harian (RPPH)

Rencana pelaksanaan pembelajaran harian disusun sebagai panduan kegiatan awal sampai akhir pembelajaran. RPPH disusun oleh peneliti.

(c) Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan

Alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah media kartu bergambar, kartu huruf dan seperangkat tema binatang.



**Gambar II Media Kartu huruf dan kartu bergambar**

(d) Menyiapkan lembar observasi

Lembar observasi digunakan peneliti untuk mencatat aktifitas anak, dan perkembangan kognitif anak melalui kegiatan bermain dengan menerapkan model *make a match* menggunakan media kartu bergambar dan kartu huruf.

(e) Menyiapkan alat dokumentasi

Alat dokumentasi digunakan untuk mengambil gambar dan video saat kegiatan berlangsung.

2) Siklus I pertemuan kedua

Pertemuan kedua dilakukan pada hari kamis 02 september 2021 di RA Harapan Ibu Aluh-Aluh.

(a) Menentukan tema pembelajaran

Penentuan tema pembelajaran disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sudah ada di R.A Harapan Ibu Aluh-Aluh. Tema pembelajaran yang digunakan adalah binatang sub tema binatang didarat yaitu cicak, tupai, rusa, jerapah dan harimau.

(b) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran Harian (RPPH)

Rencana pelaksanaan pembelajaran harian disusun sebagai panduan kegiatan awal sampai akhir pembelajaran. RPPH disusun oleh peneliti.

(c) Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan

Alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah media kartu bergambar, kartu huruf dan seperangkat tema binatang.



**Gambar III Media Kartu huruf dan kartu bergambar**

(d) Menyiapkan lembar observasi

Lembar observasi digunakan peneliti untuk mencatat aktifitas anak, dan perkembangan kognitif anak melalui kegiatan bermain dengan menerapkan model *make a match* menggunakan media kartu bergambar dan kartu huruf.

(e) Menyiapkan alat dokumentasi

Alat dokumentasi digunakan untuk mengambil gambar dan video saat kegiatan berlangsung.

3) Siklus I pertemuan ketiga

Pertemuan kedua dilakukan pada hari jum'at 03 september 2021 di RA Harapan Ibu Aluh-Aluh.

(a) Menentukan tema pembelajaran

Penentuan tema pembelajaran disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sudah ada di R.A Harapan Ibu Aluh-Aluh. Tema

pembelajaran yang digunakan adalah binatang sub tema binatang didarat yaitu kerbau, elang, panda, lebah dan orang utan.

(b) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran Harian (RPPH)

Rencana pelaksanaan pembelajaran harian disusun sebagai panduan kegiatan awal sampai akhir pembelajaran. RPPH disusun oleh peneliti.

(c) Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan

Alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah media kartu bergambar, kartu huruf dan seperangkat tema binatang.



**Gambar IV Media Kartu huruf dan kartu bergambar**

(d) Menyiapkan lembar observasi

Lembar observasi digunakan peneliti untuk mencatat aktifitas anak, dan perkembangan kognitif anak melalui kegiatan bermain dengan menerapkan model *make a match* menggunakan media kartu bergambar dan kartu huruf.

(e) Menyiapkan alat dokumentasi

Alat dokumentasi digunakan untuk mengambil gambar dan video saat kegiatan berlangsung.

4) Siklus I pertemuan keempat

Pertemuan kedua dilakukan pada hari sabtu 04 september 2021 di RA Harapan Ibu Aluh-Aluh.

(a) Menentukan tema pembelajaran

Penentuan tema pembelajaran disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sudah ada di R.A Harapan Ibu Aluh-Aluh. Tema pembelajaran yang digunakan adalah binatang sub tema binatang didarat yaitu domba, zebra, ular, kakak tua dan walet.

(b) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran Harian (RPPH)

Rencana pelaksanaan pembelajaran harian disusun sebagai panduan kegiatan awal sampai akhir pembelajaran. RPPH disusun oleh peneliti.

(c) Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan

Alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah media kartu bergambar, kartu huruf dan seperangkat tema binatang.



**Gambar V Media Kartu huruf dan kartu bergambar**

(d) Menyiapkan lembar observasi

Lembar observasi digunakan peneliti untuk mencatat aktifitas anak, dan perkembangan kognitif anak melalui kegiatan bermain dengan menerapkan model *make a match* menggunakan media kartu bergambar dan kartu huruf.

(e) Menyiapkan alat dokumentasi

Alat dokumentasi digunakan untuk mengambil gambar dan video saat kegiatan berlangsung.

b. Tahap pelaksanaan tindakan

1) Siklus I pertemuan pertama

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu 01 September 2021. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada siklus I pertemuan pertama adalah sebagai berikut:

(a) Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dengan guru mengajak anak untuk berbaris dengan tetap menjaga protokol kesehatan saling menjaga jarak. Kepala sekolah memimpin anak bernyanyi sebelum masuk kelas. Saat kegiatan bernyanyi selesai, masing-masing guru kelas berdiri di depan kelasnya untuk mengingatkan anak agar mencuci tangan sebelum memasuki kelas pada *washtafel* yang sudah tersedia. Anak-anak bergantian masuk kelas karena masa pandemi maka kegiatan bersalaman dengan guru ditiadakan. Setelah anak-anak duduk dengan rapi kemudian guru memberi salam dan mengabsen anak. Mengajak anak bernyanyi, ikrar syahadat, berdo'a sebelum belajar, membaca surah pendek dan mengucapkan janji murid.



**Gambar VI Apersepsi**

(b) Kegiatan inti

Kegiatan inti dimulai dengan tanya jawab terkait tema hari ini tentang binatang dengan sub tema binatang darat. Guru mengaitkan tema dengan kegiatan pembelajaran model *make a match* dengan media kartu bergambar dan kartu huruf. Guru meminta anak untuk duduk di kursinya masing-masing dengan rapi, Sebelumnya guru sudah menyiapkan media kartu bergambar dan kartu huruf yang menarik serta sudah membagi anak kedalam dua kelompok. Guru mengondisikan anak-anak agar tenang dan duduk rapi untuk mendengarkan penjelasan tentang model pembelajaran *make a match* menggunakan media kartu bergambar dan kartu huruf. Dilanjutkan dengan penjelasan tentang kegiatan pembelajaran pada hari ini, diawali dengan guru membagikan kartu bergambar ayam, bebek, gajah, kuda dan monyet pada kelompok pertama dan membagikan kartu bergambar huruf pada kelompok kedua yang bertuliskan huruf a, b, g, k dan m. Kemudian guru menunjukkan dua kartu yang sepasang yaitu kartu bergambar hewan dan kartu bergambar huruf dengan menyebutkan nama hewan dari gambar tersebut dan menyebutkan abjad dari kartu huruf, guru menyampaikan bahwa kedua kartu tersebut adalah pasangan yang cocok hingga dirasa anak-anak cukup mengerti untuk memulai permainan.



Kemudian dimulai dengan bismillah guru mempersilahkan kedua kelompok untuk mencocokkan kartu bergambar hewan dan kartu huruf abjad yang mereka pegang masing-masing dengan tepat sesuai dengan nama dari hewan tersebut sebelum batas waktu yang ditentukan yaitu selama 10 menit. Guru memotivasi anak agar aktif dan memberikan bantuan kepada anak yang mengalami kesulitan dalam mencocokkan pasangan dari kartu yang didapatnya. Serta memberikan pujian kepada anak yang mampu mencocokkan kartu huruf dengan pasangan kartu bergambar tanpa arahan dari guru. Setelah waktu habis guru mengecek semua anak yang sudah mendapatkan pasangan kartu yang dipegangnya .Hal ini dilakukan agar guru dapat mengukur sejauh mana kemampuan anak dalam mengenali huruf abjad yang sesuai.



**Gambar VII** guru membagi anak menjadi dua kelompok

Penilaian dilakukan selama kegiatan pembelajaran guru dan anak berlangsung lalu mendokumentasikan kegiatan tersebut. Hasilnya, ada 2 anak yang mampu mencocokkan gambar dan huruf dengan cepat dan tepat tanpa arahan dari guru sesuai dengan batas waktu yang ditentukan . Dalam pertemuan ini ditemukan 2 anak yang mampu mencocokkan kartu gambar dan huruf meskipun masih sedikit diarahkan oleh guru. Namun secara keseluruhan, sebagian besar anak masih belum mampu mencocokkan kartu gambar dan huruf dengan cepat dan tepat meskipun sudah dibantu dan diarahkan oleh guru.

Setelah semua kegiatan mencocokkan kartu selesai, guru meminta anak untuk duduk rapi ke tempat duduknya masing-masing kemudian mencuci tangan untuk memakan bekal yang dibawa dari rumah dan berdo'a bersama sebelum makan. Setelah selesai makan anak-anak kembali berdo'a bersama sesudah makan.

(c) Kegiatan akhir

Setelah selesai istirahat, anak-anak masuk kelas. Guru melakukan tanya jawab menanyakan kembali tentang apa saja yang dipelajari pada hari ini, menanyakan perasaan anak selama belajar dengan metode *make a match* menggunakan media kartu bergambar dan kartu huruf lalu memberikan pesan arahan dan memotivasi anak. Selanjutnya guru menginformasikan kegiatan

yang akan dilakukan pada hari berikutnya yang di lanjutkan dengan bernyanyi, berdo'a selesai belajar dan mengucapkan salam kemudian bersalaman lalu berjabat tangan.

## 2) Siklus I pertemuan kedua

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan kedua dilaksanakan pada hari kamis 02 September 2021. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada siklus I pertemuan kedua adalah sebagai berikut:

### (a) Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dengan guru mengajak anak untuk berbaris dengan tetap menjaga protokol kesehatan saling menjaga jarak. Kepala sekolah memimpin anak bernyanyi sebelum masuk kelas. Saat kegiatan bernyanyi selesai, masing-masing guru kelas berdiri di depan kelasnya untuk mengingatkan anak agar mencuci tangan sebelum memasuki kelas pada *washtafel* yang sudah tersedia. Anak-anak bergantian masuk kelas karena masa pandemi maka kegiatan bersalaman dengan guru ditiadakan. Setelah anak-anak duduk dengan rapi kemudian guru memberi salam dan mengabsen anak. Mengajak anak bernyanyi, ikrar syahadat, berdo'a sebelum belajar, membaca surah pendek dan mengucapkan janji murid.

(b) Kegiatan inti

Kegiatan inti dimulai dengan tanya jawab terkait tema hari ini tentang binatang dengan sub tema binatang darat. Guru mengaitkan tema dengan kegiatan pembelajaran model *make a match* dengan media kartu bergambar dan kartu huruf. Guru meminta anak untuk duduk di kursinya masing-masing dengan rapi, Sebelumnya guru sudah menyiapkan media kartu bergambar dan kartu huruf yang menarik serta sudah membagi anak kedalam dua kelompok. Guru mengondisikan anak-anak agar tenang dan duduk rapi untuk mendengarkan penjelasan tentang model pembelajaran *make a match* menggunakan media kartu bergambar dan kartu huruf. Dilanjutkan dengan penjelasan tentang kegiatan pembelajaran pada hari ini, diawali dengan guru membagikan kartu bergambar cicak, kucing, rusa, jerapah dan harimau pada kelompok dua dan membagikan kartu bergambar huruf pada kelompok satu yang bertuliskan huruf c, k, r, j dan h. Kemudian guru mencontohkan menunjukkan dua kartu yang sepasang yaitu kartu bergambar hewan dan kartu bergambar huruf dengan menyebutkan nama hewan dari gambar tersebut dan menyebutkan abjad dari kartu huruf, guru menyampaikan bahwa kedua kartu tersebut adalah pasangan yang cocok hingga dirasa anak-anak cukup mengerti untuk memulai permainan.

Kemudian dimulai dengan bismillah guru mempersilahkan kedua kelompok untuk mencocokkan kartu bergambar hewan dan kartu huruf abjad yang mereka pegang masing-masing dengan tepat sesuai dengan nama dari hewan tersebut sebelum batas waktu yang ditentukan yaitu selama 10 menit. Guru memotivasi anak agar aktif dan memberikan bantuan kepada anak yang mengalami kesulitan dalam mencocokkan pasangan dari kartu yang didapatnya. Serta memberikan pujian kepada anak yang mampu mencocokkan kartu huruf dengan pasangan kartu bergambar tanpa arahan dari guru. Setelah waktu habis guru mengecek semua anak yang sudah mendapatkan pasangan kartu yang dipegangnya. Hal ini dilakukan agar guru dapat mengukur sejauh mana kemampuan anak dalam mengenali huruf abjad yang sesuai.



**Gambar VIII** guru membagikan kartu kepada anak

Penilaian dilakukan selama kegiatan pembelajaran guru dan anak berlangsung lalu mendokumentasikan kegiatan tersebut. Hasilnya, ada 2 anak yang mampu mencocokkan gambar dan huruf dengan cepat dan tepat tanpa arahan dari guru sesuai dengan batas waktu yang ditentukan . Dalam pertemuan ini juga ditemukan 4 anak yang mampu mencocokkan kartu gambar dan huruf meskipun masih sedikit diarahkan oleh guru. Namun secara keseluruhan, sebagian besar anak masih belum mampu mencocokkan kartu gambar dan huruf dengan cepat dan tepat meskipun sudah dibantu dan diarahkan oleh guru.

Setelah semua kegiatan mencocokkan kartu selesai, guru meminta anak untuk duduk rapi ke tempat duduknya masing-masing kemudian mencuci tangan untuk memakan bekal yang dibawa dari rumah dan berdo'a bersama sebelum makan. Setelah selesai makan anak-anak kembali berdo'a bersama sesudah makan.

(c) Kegiatan akhir

Setelah selesai istirahat, anak-anak masuk kelas. Guru melakukan tanya jawab menanyakan kembali tentang apa saja yang dipelajari pada hari ini, menanyakan perasaan anak selama belajar dengan metode *make a match* menggunakan media kartu bergambar dan kartu huruf lalu memberikan pesan arahan dan memotivasi anak. Selanjutnya guru menginformasikan kegiatan

yang akan dilakukan pada hari berikutnya yang di lanjutkan dengan bernyanyi, berdo'a selesai belajar dan mengucapkan salam kemudian bersalaman lalu berjabat tangan.

### 3) Siklus I pertemuan ketiga

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari kamis 03 September 2021. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada siklus I pertemuan ketiga adalah sebagai berikut:

#### (a) Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dengan guru mengajak anak untuk berbaris dengan tetap menjaga protokol kesehatan saling menjaga jarak. Kepala sekolah memimpin anak bernyanyi sebelum masuk kelas. Saat kegiatan bernyanyi selesai, masing-masing guru kelas berdiri di depan kelasnya untuk mengingatkan anak agar mencuci tangan sebelum memasuki kelas pada *washtafel* yang sudah tersedia. Anak-anak bergantian masuk kelas karena masa pandemi maka kegiatan bersalaman dengan guru ditiadakan. Setelah anak-anak duduk dengan rapi kemudian guru memberi salam dan mengabsen anak. Mengajak anak bernyanyi, ikrar syahadat, berdo'a sebelum belajar, membaca surah pendek dan mengucapkan janji murid.

(b) Kegiatan inti

Kegiatan inti dimulai dengan tanya jawab terkait tema hari ini tentang binatang dengan sub tema binatang darat. Guru mengaitkan tema dengan kegiatan pembelajaran model *make a match* dengan media kartu bergambar dan kartu huruf. Guru meminta anak untuk duduk di kursinya masing-masing dengan rapi, Sebelumnya guru sudah menyiapkan media kartu bergambar dan kartu huruf yang menarik serta sudah membagi anak kedalam dua kelompok. Guru mengondisikan anak-anak agar tenang dan duduk rapi untuk mendengarkan penjelasan tentang model pembelajaran *make a match* menggunakan media kartu bergambar dan kartu huruf. Dilanjutkan dengan penjelasan tentang kegiatan pembelajaran pada hari ini, diawali dengan guru membagikan kartu bergambar kerbau, elang, tikus, lebah dan orang utan pada kelompok satu dan membagikan kartu bergambar huruf pada kelompok dua yang bertuliskan huruf k, e, t, l dan o. Kemudian guru mencontohkan menunjukkan dua kartu yang sepasang yaitu kartu bergambar hewan dan kartu bergambar huruf dengan menyebutkan nama hewan dari gambar tersebut dan menyebutkan abjad dari kartu huruf, guru menyampaikan bahwa kedua kartu tersebut adalah pasangan yang cocok hingga dirasa anak-anak cukup mengerti untuk memulai permainan.



Kemudian dimulai dengan bismillah guru mempersilahkan kedua kelompok untuk mencocokkan kartu bergambar hewan dan kartu huruf abjad yang mereka pegang masing-masing dengan tepat sesuai dengan nama dari hewan tersebut sebelum batas waktu yang ditentukan yaitu selama 10 menit. Guru memotivasi anak agar aktif dan memberikan bantuan kepada anak yang mengalami kesulitan dalam mencocokkan pasangan dari kartu yang didapatnya. Serta memberikan pujian kepada anak yang mampu mencocokkan kartu huruf dengan pasangan kartu bergambar tanpa arahan dari guru. Setelah waktu habis guru mengecek semua anak yang sudah mendapatkan pasangan kartu yang dipegangnya. Hal ini dilakukan agar guru dapat mengukur sejauh mana kemampuan anak dalam mengenali huruf abjad yang sesuai.



**Gambar IX** guru menjelaskan model *make a match*

Penilaian dilakukan selama kegiatan pembelajaran guru dan anak berlangsung lalu mendokumentasikan kegiatan tersebut. Hasilnya, ada 4 anak yang mampu mencocokkan gambar dan huruf dengan cepat dan tepat tanpa arahan dari guru sesuai dengan batas waktu yang ditentukan. Dalam pertemuan ini juga ditemukan 4 anak yang mampu mencocokkan kartu gambar dan huruf meskipun masih sedikit diarahkan oleh guru. Namun secara keseluruhan, masih sebagian besar anak belum mampu mencocokkan kartu gambar dan huruf dengan cepat dan tepat meskipun sudah dibantu dan diarahkan oleh guru.

Setelah semua kegiatan mencocokkan kartu selesai, guru meminta anak untuk duduk rapi ke tempat duduknya masing-masing kemudian mencuci tangan untuk memakan bekal yang dibawa dari rumah dan berdo'a bersama sebelum makan. Setelah selesai makan anak-anak kembali berdo'a bersama sesudah makan.

(c) Kegiatan akhir

Setelah selesai istirahat, anak-anak masuk kelas. Guru melakukan tanya jawab menanyakan kembali tentang apa saja yang dipelajari pada hari ini, menanyakan perasaan anak selama belajar dengan metode *make a match* menggunakan media kartu bergambar dan kartu huruf lalu memberikan pesan arahan dan memotivasi anak. Selanjutnya guru menginformasikan kegiatan

yang akan dilakukan pada hari berikutnya yang di lanjutkan dengan bernyanyi, berdo'a selesai belajar dan mengucapkan salam kemudian bersalaman lalu berjabat tangan.

#### 4) Siklus I pertemuan keempat

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari sabtu 04 September 2021. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada siklus I pertemuan keempat adalah sebagai berikut:

##### (a) Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dengan guru mengajak anak untuk berbaris dengan tetap menjaga protokol kesehatan saling menjaga jarak. Kepala sekolah memimpin anak bernyanyi sebelum masuk kelas. Saat kegiatan bernyanyi selesai, masing-masing guru kelas berdiri di depan kelasnya untuk mengingatkan anak agar mencuci tangan sebelum memasuki kelas pada *washtafel* yang sudah tersedia. Anak-anak bergantian masuk kelas karena masa pandemi maka kegiatan bersalaman dengan guru ditiadakan. Setelah anak-anak duduk dengan rapi kemudian guru memberi salam dan mengabsen anak. Mengajak anak bernyanyi, ikrar syahadat, berdo'a sebelum belajar, membaca surah pendek dan mengucapkan janji murid.

(b) Kegiatan inti

Kegiatan inti dimulai dengan tanya jawab terkait tema hari ini tentang binatang dengan sub tema binatang darat. Guru mengaitkan tema dengan kegiatan pembelajaran model *make a match* dengan media kartu bergambar dan kartu huruf. Guru meminta anak untuk duduk di kursinya masing-masing dengan rapi, Sebelumnya guru sudah menyiapkan media kartu bergambar dan kartu huruf yang menarik serta sudah membagi anak kedalam dua kelompok. Guru mengondisikan anak-anak agar tenang dan duduk rapi untuk mendengarkan penjelasan tentang model pembelajaran *make a match* menggunakan media kartu bergambar dan kartu huruf. Dilanjutkan dengan penjelasan tentang kegiatan pembelajaran pada hari ini, diawali dengan guru membagikan kartu bergambar domba, sapi, rusa, zebra dan ular. Pada kelompok satu dan membagikan kartu bergambar huruf pada kelompok dua yang bertuliskan huruf d, s, r, z dan u. Kemudian guru mencontohkan menunjukkan dua kartu yang sepasang yaitu kartu bergambar hewan dan kartu bergambar huruf dengan menyebutkan nama hewan dari gambar tersebut dan menyebutkan abjad dari kartu huruf, guru menyampaikan bahwa kedua kartu tersebut adalah pasangan yang cocok hingga dirasa anak-anak cukup mengerti untuk memulai permainan.

Kemudian dimulai dengan bismillah guru mempersilahkan kedua kelompok untuk mencocokkan kartu bergambar hewan dan kartu huruf abjad yang mereka pegang masing-masing dengan tepat sesuai dengan nama dari hewan tersebut sebelum batas waktu yang ditentukan yaitu selama 10 menit. Guru memotivasi anak agar aktif dan memberikan bantuan kepada anak yang mengalami kesulitan dalam mencocokkan pasangan dari kartu yang didapatnya. Serta memberikan pujian kepada anak yang mampu mencocokkan kartu huruf dengan pasangan kartu bergambar tanpa arahan dari guru. Setelah waktu habis guru mengecek semua anak yang sudah mendapatkan pasangan kartu yang dipegangnya .Hal ini dilakukan agar guru dapat mengukur sejauh mana kemampuan anak dalam mengenali huruf abjad yang sesuai.



**Gambar X anak mencocokkan kartu bergambar dan kartu huruf**

Penilaian dilakukan selama kegiatan pembelajaran guru dan anak berlangsung lalu mendokumentasikan kegiatan tersebut. Hasilnya sudah ada 6 anak yang mampu mencocokkan gambar dan huruf dengan cepat dan tepat tanpa arahan dari guru sesuai dengan batas waktu yang ditentukan. Dalam pertemuan ini juga ditemukan 6 anak yang mampu mencocokkan kartu gambar dan huruf dengan sedikit diarahkan oleh guru. Namun secara keseluruhan, masih ada 10 anak yang belum mampu mencocokkan kartu gambar dan huruf dengan cepat dan tepat meskipun sudah dibantu dan diarahkan oleh guru.



**Gambar XI anak menemukan pasangan kartu huruf dan kartu gambar**

Setelah semua kegiatan mencocokkan kartu selesai, guru meminta anak untuk duduk rapi ke tempat duduknya masing-masing kemudian mencuci tangan untuk memakan bekal yang dibawa dari rumah dan berdo'a bersama sebelum makan. Setelah selesai makan anak-anak kembali berdo'a bersama sesudah makan.

## (c) Kegiatan akhir

Setelah selesai istirahat, anak-anak masuk kelas. Guru melakukan tanya jawab menanyakan kembali tentang apa saja yang dipelajari pada hari ini, menanyakan perasaan anak selama belajar dengan metode *make a mach* menggunakan media kartu bergambar dan kartu huruf lalu memberikan pesan arahan dan memotivasi anak. Selanjutnya guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari berikutnya yang di lanjutkan dengan bernyanyi, berdo'a selesai belajar dan mengucapkan salam kemudian bersalaman lalu berjabat tangan.

## c. Tahap observasi tindakan

Observasi tindakan dilakukan selama kegiatan pembelajaran di kelas berlangsung, yaitu menerapkan model *make a mach* menggunakan media kartu bergambar dan kartu huruf yang sudah dibuat oleh guru. Kemudian mendokumentasikan hasil dari observasi tersebut.

Pengamatan yang dilakukan pada siklus I menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak dalam mengenal huruf;huruf abjad mengalami peningkatan meskipun belum mencapai indikator yang diharapkan. Hal ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel VI Kemampuan Kognitif Anak Siklus I

Kategori	pertemuan 1	pertemuan 2	pertemuan 3	pertemuan 4
BSB	9,09%	9,09%	18,18%	27,27%
BSH	9,09%	18,18%	18,18%	27,27%
MB	18,18%	18,18%	18,18%	9,09%
BB	63,64%	54,55%	45,46%	36,37%
total	100%	100%	100%	100%

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran yang menerapkan model *make a mach* dengan

media kartu huruf dan kartu bergambar untuk melihat kemampuan kognitif anak masih belum mencapai nilai indikator keberhasilan. Hingga akhir siklus I baru ada 12 anak atau sekitar 54,54% anak yang mencapai kategori berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan, sedangkan persentase angka keberhasilan yang diharapkan adalah minimal 80% anak yang berada dalam kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik.

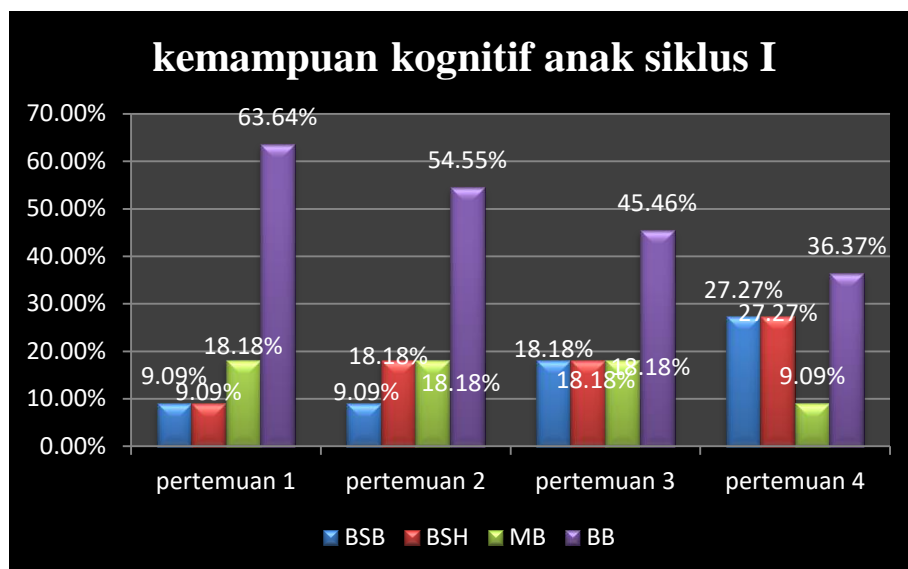
Berdasarkan pengamatan, anak umumnya masih kurang memahami penjelasan dari guru tentang kegiatan yang dilakukan sehingga saat anak diminta untuk mencocokkan kartu yang dipegangnya dengan kelompok yang lain masih banyak yang salah memasang kartu. Sebagian anak juga masih belum aktif sehingga masih ada yang berdiam dikelompoknya tanpa mengikuti arahan dari guru. Hal ini dapat terjadi karena anak masih belum mengenal lambang huruf dengan baik sehingga menyulitkan anak untuk mencocokkan kartu yang dipegangnya.

Selain itu sebagian anak juga ada yang kurang fokus saat guru memulai kegiatan mencocokkan kartu sehingga ada anak yang mencocokkan kartu dengan kelompoknya sendiri. Hal ini karena beberapa anak masih terlihat bercanda dengan teman disebalahnya sehingga anak tidak mendengarkan aturan pembelajaran yang dijelaskan oleh guru.

Namun setelah beberapa kali pertemuan terlihat anak sudah mulai aktif dan mampu mencocokkan lambing abjad pada kartu dengan kartu bergambar hewan yang diberikan oleh guru.



Berikut ini grafik kemampuan kognitif anak pada siklus I:



**Gambar XVIII Kemampuan Kognitif Anak Siklus I**

Peneliti juga meneliti keaktifan anak dalam pembelajaran seperti minat, perhatian dan keaktifan anak terhadap penerapan model pembelajaran *make a mach* dengan media kartu huruf dan kartu bergambar. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada keaktifan anak kelompok A di RA Harapan Ibu belum maksimal hal ini karena selama kegiatan pembelajaran penerapan model *make a mach* terlihat minat dan perhatian anak masih belum maksimal, terlihat dari masih banyaknya anak yang asik berbicara dan bercanda dengan temannya sehingga anak kurang fokus. Anak masih kurang memperhatikan penjelasan pembelajaran dari guru karena anak hanya terfokus pada kartu yang dipegangnya saja sehingga keaktifan anak masih kurang.

d. Tahap refleksi

Setelah siklus pertama selesai, diadakan refleksi yang bertujuan untuk membandingkan perkembangan kemampuan kognitif anak sebelum dan sesudah tindakan serta mengevaluasi kegiatan pembelajaran model *make a match* dengan media kartu huruf dan kartu bergambar untuk selanjutnya diambil kesimpulan dan tindak lanjut untuk perbaikan pada siklus selanjutnya. Peneliti bekerja sama dengan guru kelas untuk mengevaluasi kemampuan kognitif anak sebelum tindakan dan siklus I.

Setelah dilakukan penelitian pada siklus I, kemampuan kognitif anak kelompok A dalam mengenal lambang huruf mengalami peningkatan daripada sebelum dilakukan tindakan meskipun belum mencapai indikator keberhasilan. Sehingga masih diperlukan perbaikan untuk siklus selanjutnya. Beberapa kendala yang ada pada pelaksanaan siklus I diantaranya yaitu:

- 1) Peneliti masih kesulitan dalam mengondisikan keadaan di kelas agar keadaan tetap kondusif
- 2) Anak tidak dapat mencocokkan kartu dengan tepat karena anak masih kurang fokus saat guru menjelaskan kegiatan pembelajaran
- 3) Anak masih terlihat malu-malu sehingga ada beberapa anak yang hanya diam dikelompoknya saja
- 4) Gambar hewan yang digunakan guru kurang familiar oleh anak sehingga anak tidak mengetahui nama dari gambar tersebut

- 5) Kartu huruf dan kartu gambar masih kurang besar dan kurang menarik sehingga mengurangi minat anak dalam pembelajaran

Berdasarkan uraian di atas terhadap kendala yang muncul pada siklus I dan merupakan hasil refleksi siklus, maka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang huruf pada anak kelompok A di RA. Harapan Ibu Aluh-Aluh, maka perlu melakukan beberapa perbaikan untuk tindakan yang dilakukan pada siklus II. Perbaikan tersebut meliputi:

- 1) Untuk mengondisikan keadaan di kelas agar tetap kondusif maka guru membagi anak menjadi 4 kelompok agar mereka lebih fokus saat mendengarkan arahan dari guru
- 2) Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran dengan lantang dan lebih menarik sehingga anak tetap fokus pada saat proses pembelajaran
- 3) Guru lebih memotivasi anak dengan memberikan semangat agar anak mau bergerak dari kelompoknya.
- 4) Guru mengganti tema dengan tema buah dengan menggunakan gambar-gambar buah yang lebih jelas dan lebih menarik
- 5) Guru memperbesar ukuran kartu gambar dan kartu huruf agar lebih jelas dan anak lebih tertarik.

## **2. Siklus II**

### **a. Perencanaan (*Planning*)**

- 1) Siklus II pertemuan pertama

Pada siklus II pertemuan pertama dilakukan pada hari Rabu 15 september 2021, perencanaan penelitian tetap dilakukan seperti pada siklus I. Adapun perencanaan yang dilakukan yaitu:

(a) Menentukan tema pembelajaran

Penentuan tema pembelajaran disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sudah ada di RA. Tema pembelajaran yang digunakan adalah tumbuhan sub tema buah yaitu buah anggur, manga, durian, lengkeng, stroberi dan kelapa

(b) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian disusun sebagai panduan kegiatan dari awal sampai akhir pembelajaran. RPPH disusun oleh peneliti bekerjasama dengan guru kelas.

(c) Menyiapkan alat media yang akan digunakan

Media yang digunakan adalah kartu huruf yang bertuliskan abjad dan kartu bergambar buah.



**Gambar XIX** kartu buah dan kartu huruf

(d) Menyiapkan lembar observasi

Lembar observasi digunakan peneliti untuk mencatat perkembangan kognitif anak melalui penerapan model *make a match* dengan beberapa aspek pengamatan diantaranya ketepatan anak dalam mencocokkan kartu huruf abjad dengan kartu bergambar buah serta kecepatan mereka dalam mencocokkan kartu tersebut.

(e) Menyiapkan alat dokumentasi

Alat dokumentasi digunakan untuk mengambil gambar atau video selama kegiatan berlangsung.

2) Siklus II pertemuan kedua

Pada siklus II pertemuan kedua dilakukan pada hari Kamis 16 september 2021, perencanaan penelitian tetap dilakukan seperti pada siklus I. Adapun perencanaan yang dilakukan yaitu:

(a) Menentukan tema pembelajaran

Penentuan tema pembelajaran disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sudah ada di RA. Tema pembelajaran yang digunakan adalah tumbuhan sub tema buah yaitu buah apel, pisang, rambutan, jambu, nanas dan manggis.

(b) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian disusun sebagai panduan kegiatan dari awal sampai akhir pembelajaran. RPPH disusun oleh peneliti bekerjasama dengan guru kelas.

(c) Menyiapkan alat media yang akan digunakan

Media yang digunakan adalah kartu huruf yang bertuliskan abjad dan kartu bergambar buah.



**Gambar XX kartu buah dan kartu huruf**

(d) Menyiapkan lembar observasi

Lembar observasi digunakan peneliti untuk mencatat perkembangan kognitif anak melalui penerapan model *make a match* dengan beberapa aspek pengamatan diantaranya ketepatan anak dalam mencocokkan kartu huruf abjad dengan kartu bergambar buah serta kecepatan mereka dalam mencocokkan kartu tersebut.

(e) Menyiapkan alat dokumentasi

Alat dokumentasi digunakan untuk mengambil gambar atau video selama kegiatan berlangsung.

b. Tahap pelaksanaan tindakan

1) Siklus II pertemuan pertama

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan ini dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 15 september 2021. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada siklus II pertemuan pertama sebagai berikut:

(a) Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dengan guru mengajak anak untuk berbaris dengan tetap menjaga protokol kesehatan saling menjaga jarak. Kepala sekolah memimpin anak bernyanyi sebelum masuk kelas. Saat kegiatan bernyanyi selesai, masing-masing guru kelas berdiri di depan kelasnya untuk mengingatkan anak agar mencuci tangan sebelum memasuki kelas pada *washtafel* yang sudah tersedia. Anak-anak bergantian masuk kelas karena masa pandemi maka kegiatan bersalaman dengan guru ditiadakan. Setelah anak-anak duduk dengan rapi kemudian guru memberi salam dan mengabsen anak. Mengajak anak bernyanyi, ikrar syahadat, berdo'a sebelum belajar, membaca surah pendek dan mengucapkan janji murid.

Guru mengajak anak untuk membahas tentang tema pembelajaran pada hari ini yaitu tumbuhan dengan sub tema buah yaitu anggur, mangga, durian, lengkeng, stroberi dan kelapa.

(b) Kegiatan inti

Kegiatan inti dimulai dengan tanya jawab terkait tema hari ini tentang Tumbuhan dengan sub tema buah. Guru mengaitkan tema dengan kegiatan pembelajaran model *make a match* dengan media kartu bergambar dan kartu huruf. Guru meminta anak untuk duduk di kursinya masing-masing dengan rapi, Sebelumnya guru sudah menyiapkan media kartu bergambar dan kartu huruf yang

menarik serta sudah membagi anak kedalam empat kelompok. Guru mengondisikan anak-anak agar tenang dan duduk rapi untuk mendengarkan penjelasan tentang model pembelajaran *make a match* menggunakan media kartu bergambar dan kartu huruf. Dilanjutkan dengan penjelasan tentang kegiatan pembelajaran pada hari ini, diawali dengan guru membagikan kartu bergambar anggur, mangga, stroberi, durian, lengkeng dan kelapa pada kelompok satu dan tiga kemudian membagikan kartu bergambar huruf pada kelompok dua dan empat yang bertuliskan huruf a, m, s, d, l dan k. selanjutnya guru mencontohkan di depan kelas tentang kegiatan yang akan mereka lakukan yaitu dengan menunjukkan dua kartu yang sepasang yaitu kartu bergambar buah dan kartu bergambar huruf dengan menyebutkan nama buah dari gambar tersebut dan menyebutkan abjad dari kartu huruf, guru menyampaikan bahwa kedua kartu tersebut adalah pasangan yang cocok hingga dirasa anak-anak cukup mengerti untuk memulai permainan.

Kemudian dimulai dengan bismillah guru mempersilahkan keempat kelompok untuk mencocokkan kartu bergambar buah dan kartu huruf abjad yang mereka pegang masing-masing, kelompok 1 mencocokkan kartu dengan kelompok 2 dan kelompok 3 mencocokkan kartu dengan kelompok 4 secara cepat dan tepat sesuai dengan nama dari buah tersebut sebelum batas waktu yang



ditentukan yaitu selama 10 menit. Guru memotivasi anak agar aktif dan memberikan bantuan kepada anak yang mengalami kesulitan dalam mencocokkan pasangan dari kartu yang didapatnya. Serta memberikan pujian kepada anak yang mampu mencocokkan kartu huruf dengan pasangan kartu bergambar tanpa arahan dari guru. Setelah waktu habis guru mengecek semua anak yang sudah mendapatkan pasangan kartu yang dipegangnya. Hal ini dilakukan agar guru dapat mengukur sejauh mana kemampuan kognitif anak dalam mengenali huruf abjad yang sesuai.



**Gambar XII** guru membagi anak menjadi empat kelompok

Penilaian dilakukan selama kegiatan pembelajaran guru dan anak berlangsung lalu mendokumentasikan kegiatan tersebut. Hasilnya ada 14 anak yang mampu mencocokkan gambar dan huruf dengan cepat dan tepat tanpa arahan dari guru sesuai dengan batas waktu yang ditentukan. Dalam pertemuan ini masih ditemukan 6

anak yang mampu mencocokkan kartu bergambar dan huruf dengan sedikit diarahkan oleh guru. Namun secara keseluruhan penelitian masih harus dilanjutkan karena masih ada 2 anak yang belum mampu mencocokkan kartu gambar dan huruf dengan cepat dan tepat meskipun sudah dibantu dan diarahkan oleh guru.

Setelah semua kegiatan mencocokkan kartu selesai, guru meminta anak untuk duduk rapi ke tempat duduknya masing-masing kemudian mencuci tangan untuk memakan bekal yang dibawa dari rumah dan berdo'a bersama sebelum makan. Setelah selesai makan anak-anak kembali berdo'a bersama sesudah makan.

(d) Kegiatan akhir

Setelah selesai istirahat, anak-anak masuk kelas. Guru melakukan tanya jawab menanyakan kembali tentang apa saja yang dipelajari pada hari ini, menanyakan perasaan anak selama belajar dengan metode *make a match* menggunakan media kartu bergambar dan kartu huruf lalu memberikan pesan arahan dan memotivasi anak. Selanjutnya guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari berikutnya yang di lanjutkan dengan bernyanyi, berdo'a selesai belajar dan mengucapkan salam kemudian bersalaman lalu berjabat tangan.

2) Siklus II pertemuan kedua

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan ini dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 16 september 2021. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada siklus II pertemuan kedua sebagai berikut:

(a) Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dengan guru mengajak anak untuk berbaris dengan tetap menjaga protokol kesehatan saling menjaga jarak. Kepala sekolah memimpin anak bernyanyi sebelum masuk kelas. Saat kegiatan bernyanyi selesai, masing-masing guru kelas berdiri di depan kelasnya untuk mengingatkan anak agar mencuci tangan sebelum memasuki kelas pada *washtafel* yang sudah tersedia. Anak-anak bergantian masuk kelas karena masa pandemi maka kegiatan bersalaman dengan guru ditiadakan. Setelah anak-anak duduk dengan rapi kemudian guru memberi salam dan mengabsen anak. Mengajak anak bernyanyi, ikrar syahadat, berdo'a sebelum belajar, membaca surah pendek dan mengucapkan janji murid.

Guru mengajak anak untuk membahas tentang tema pembelajaran pada hari ini yaitu tumbuhan dengan sub tema buah yaitu anggur, mangga, durian, lengkeng, stroberi dan kelapa.

(b) Kegiatan inti

Kegiatan inti dimulai dengan tanya jawab terkait tema hari ini tentang Tumbuhan dengan sub tema buah. Guru mengaitkan tema dengan kegiatan pembelajaran model *make a match* dengan

media kartu bergambar dan kartu huruf. Guru meminta anak untuk duduk di kursinya masing-masing dengan rapi, Sebelumnya guru sudah menyiapkan media kartu bergambar dan kartu huruf yang menarik serta sudah membagi anak kedalam empat kelompok. Guru mengondisikan anak-anak agar tenang dan duduk rapi untuk mendengarkan penjelasan tentang model pembelajaran *make a match* menggunakan media kartu bergambar dan kartu huruf. Dilanjutkan dengan penjelasan tentang kegiatan pembelajaran pada hari ini, diawali dengan guru membagikan kartu bergambar apel, pisang, rambutan, jambu, nanas dan manggis pada kelompok satu dan tiga kemudian membagikan kartu bergambar huruf pada kelompok dua dan empat yang bertuliskan huruf a, p, r, j, n, dan m. selanjutnya guru mencontohkan di depan kelas tentang kegiatan yang akan mereka lakukan yaitu dengan menunjukkan dua kartu yang sepasang yaitu kartu bergambar buah dan kartu bergambar huruf dengan menyebutkan nama buah dari gambar tersebut dan menyebutkan abjad dari kartu huruf, guru menyampaikan bahwa kedua kartu tersebut adalah pasangan yang cocok hingga dirasa anak-anak cukup mengerti untuk memulai permainan.

Kemudian dimulai dengan bismillah guru mempersilahkan keempat kelompok untuk mencocokkan kartu bergambar buah dan kartu huruf abjad yang mereka pegang masing-masing,

kelompok 1 mencocokkan kartu dengan kelompok 2 dan kelompok 3 mencocokkan kartu dengan kelompok 4 secara cepat dan tepat sesuai dengan nama dari buah tersebut sebelum batas waktu yang ditentukan yaitu selama 10 menit. Guru memotivasi anak agar aktif dan memberikan bantuan kepada anak yang mengalami kesulitan dalam mencocokkan pasangan dari kartu yang didapatnya. Serta memberikan pujian kepada anak yang mampu mencocokkan kartu huruf dengan pasangan kartu bergambar tanpa arahan dari guru. Setelah waktu habis guru mengecek semua anak yang sudah mendapatkan pasangan kartu yang dipegangnya. Hal ini dilakukan agar guru dapat mengukur sejauh mana kemampuan kognitif anak dalam mengenali huruf abjad yang sesuai.

Penilaian dilakukan selama kegiatan pembelajaran guru dan anak berlangsung lalu mendokumentasikan kegiatan tersebut. Hasilnya ada 18 anak yang mampu mencocokkan gambar dan huruf dengan cepat dan tepat tanpa arahan dari guru sesuai dengan batas waktu yang ditentukan. Dalam pertemuan ini masih ditemukan 4 anak yang mampu mencocokkan kartu bergambar dan huruf dengan tepat dengan sedikit arahan oleh guru. Namun secara keseluruhan sebagian besar anak sudah mampu mencocokkan kartu bergambar dan kartu huruf dengan tepat dan cepat.

Setelah semua kegiatan mencocokkan kartu selesai, guru meminta anak untuk duduk rapi ke tempat duduknya masing-masing kemudian mencuci tangan untuk memakan bekal yang dibawa dari rumah dan berdo'a bersama sebelum makan. Setelah selesai makan anak-anak kembali berdo'a bersama sesudah makan.



**Gambar XIII** anak mendengarkan penjelasan model *make a mach* dengan baik

(c) Kegiatan akhir

Setelah selesai istirahat, anak-anak masuk kelas. Guru melakukan tanya jawab menanyakan kembali tentang apa saja yang dipelajari pada hari ini, menanyakan perasaan anak selama belajar dengan metode *make a mach* menggunakan media kartu bergambar dan kartu huruf lalu memberikan pesan arahan dan memotivasi anak. Selanjutnya guru menginformasikan kegiatan

yang akan dilakukan pada hari berikutnya yang di lanjutkan dengan bernyanyi, berdo'a selesai belajar dan mengucapkan salam kemudian bersalaman lalu berjabat tangan.

c. Tahap observasi tindakan

Observasi tindakan dilakukan selama kegiatan pembelajaran di kelas berlangsung yaitu menerapkan model pembelajaran *make a match* dengan media kartu bergambar dan kartu huruf yang sudah dibuat oleh guru. Kemudian mendokumentasikan hasil dari observasi tersebut.

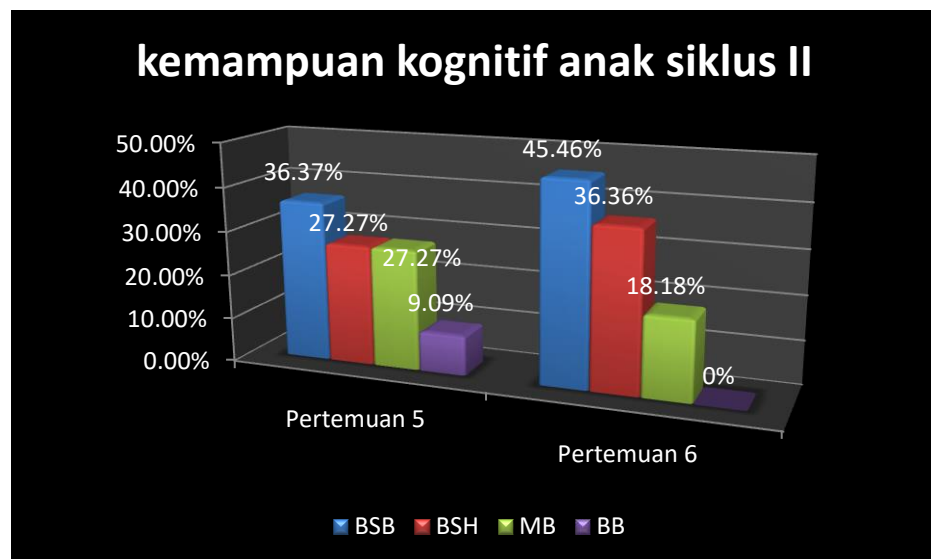
Pengamatan yang dilakukan pada siklus II menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang huruf pada kelompok A di RA Harapan Ibu Aluh-Aluh mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel VII Kemampuan kognitif anak siklus II

Kategori	Pertemuan 5	Pertemuan 6
BSB	36,37%	45,46%
BSH	27,27%	36,36%
MB	27,27%	18,18%
BB	9,09%	0%
Total	100%	100%

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak dalam penerapan model *make a match* dengan kartu bergambar dan kartu huruf sudah mencapai indikator keberhasilan, yaitu pada angka 81,82% dimana terdapat 18 anak yang berkembang dengan

baik (berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan). Terjadinya peningkatan yang signifikan pada siklus II karena anak-anak sudah dapat mengenal lambang huruf abjad dengan baik pada kartu yang digunakan dan anak sudah terbiasa melihat huruf-huruf abjad yang terdapat pada kartu sehingga anak dapat mengenal abjad dengan baik dan benar. Hal ini tentunya berpengaruh pada peningkatan kemampuan kognitif anak. Rasa ingin tahu anak terhadap media kartu huruf dan kartu bergambar juga sudah terpuaskan pada siklus I sehingga pada siklus II mereka dapat fokus pada kegiatan pembelajaran. Diakhir siklus II anak-anak juga menemukan sendiri dengan cepat dan tepat pasangan dari kartu yang mereka pegang. Berikut grafik kemampuan kognitif anak pada siklus II:



**Gambar XIV Kemampuan kognitif anak siklus II**



d. Tahap refleksi

Tahap refleksi dilakukan pada akhir siklus II oleh peneliti. Adapun beberapa hambatan yang diperoleh pada penelitian tindakan siklus I sudah dapat diatasi pada siklus II. Kegiatan pembelajaran pada siklus II berjalan dengan lancar, anak-anak terlihat sangat senang dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh peneliti karena gambar dari kartu merupakan buah yang sering mereka lihat dilingkungan sekitar mereka dan anak terlibat langsung dalam pembelajaran model *make a match* sehingga anak sudah sangat mengenali yang mereka lakukan

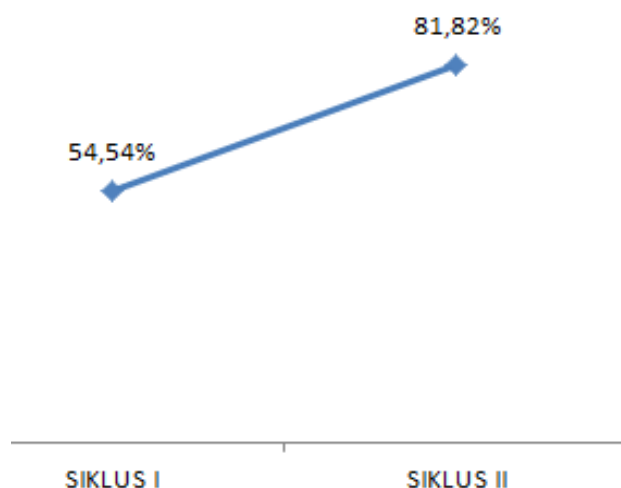
Pada siklus II masih ditemukan empat anak yang mampu mencocokkan kartu dengan tepat namun masih di arahkan oleh guru. Meskipun begitu hal tersebut tidak menjadi masalah karena secara keseluruhan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang abjad sudah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebanyak 81,82% atau 18 anak dari 22 anak yang masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari persentase yang dicapai oleh anak. Selain itu indikator keberhasilan keaktifan anak juga sudah terpenuhi dari indikator keberhasilan yang ditetapkan 80%, oleh karena itu penelitian dihentikan hanya sampai siklus II saja pada pertemuan kedua.

#### D. Kecenderungan Kemampuan kognitif siklus I dan siklus II

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan selama siklus I dan siklus II maka didapatkan perbandingan dari siklus I dan II sebagai berikut:

##### a. Kecenderungan hasil kemampuan kognitif anak pada siklus I dan II

Hasil capaian perkembangan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan mencocokkan kartu bergambar huruf abjad dan kartu bergambar buah serta bergambar hewan maka dapat dilihat pada perbandingan berikut ini:



**Gambar XV Kecenderungan kemampuan kognitif anak siklus I dan siklus II**

Berdasarkan hasil capaian kemampuan kognitif anak dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak dalam pembelajaran menunjukkan peningkatan dari 54,54% dengan kategori berkembang (berkembang sangat baik dan berkembang

sesuai harapan) pada siklus I dan meningkat menjadi 81,82% pada siklus II dengan kategori berkembang (berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan).

## **E. Pembahasan**

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk melakukan perbaikan dan meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan dalam beberapa siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Siklus I dilaksanakan dalam 4 pertemuan sedangkan siklus II dilaksanakan dalam 2 pertemuan. Siklus II hanya dilakukan dalam 2 pertemuan karena dari dua pertemuan tersebut sudah memenuhi indikator keberhasilan yang diharapkan.

### 1) Aktifitas anak setelah menerapkan model *make a match*

Sebelum melakukan tindakan penelitian, peneliti melakukan observasi pada anak kelompok A di RA Harapan Ibu. Berdasarkan hasil observasi tersebut terlihat kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang huruf abjad masih kurang optimal karena dari 22 anak hanya ada 1 anak yang mampu mengenal lambang-lambang huruf abjad dengan baik tanpa bimbingan dari guru. Kegiatan pembelajaran siklus I menerapkan model *make a match* menggunakan kartu gambar dan kartu huruf, dalam pembelajaran ini peneliti memberikan kesempatan kepada semua anak untuk mengamati serta mengenal kartu yang berlambang abjad dan

bergambar hewan kemudian guru memberikan penjelasan tentang penerapan model *make a match* yang akan dilakukan dengan mencocokkan kartu yang mereka pegang dan meminta anak untuk menemukan pasangan kartunya dengan tepat dan cepat sesuai dengan waktu yang ditentukan.

Pada siklus I kegiatan anak dalam proses pembelajaran mengenal lambang huruf abjad pada media kartu dengan mencocokkannya pada gambar hewan belum sepenuhnya terlaksanakan dengan baik dan efektif. Hal ini terjadi karena anak baru mengenal dan melihat kartu bergambar dan kartu huruf tersebut sehingga anak hanya terfokus pada kartu yang mereka pegang yang mengakibatkan anak tidak mendengarkan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dilakukan. Penerapan model *make a match* dengan media kartu yang belum pernah diterapkan sebelumnya dalam pembelajaran membuat anak sangat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Mereka menikmati kegiatan pembelajaran karena mereka semua terlibat langsung dalam kegiatan mencocokkan kartu yang unik sehingga menimbulkan ketertarikan anak terhadap media yang digunakan dan model *make a match* yang diterapkan oleh peneliti. Anak dapat mengeksplorasi kemampuannya yang dapat membuat mereka mengingat dan mengenal sendiri bagaimana huruf-huruf abjad yang benar sesuai dengan pelafalannya. Namun pada awal penerapan model ini anak lebih tertarik pada media yang dipegangnya sehingga membuat anak tidak memperhatikan kegiatan yang akan dilakukannya akibatnya keaktifan anak pada siklus I masih belum maksimal. Tetapi setelah jiwa eksplorasinya

sudah terpuaskan pada siklus I membuat aktifitas anak pada siklus II meningkat sesuai dengan indikator keberhasilan yang diinginkan peneliti. Kegiatan pembelajaran pada siklus II tetap seperti kegiatan pada siklus I hanya diperbanyak kelompok belajarnya saja menjadi empat kelompok. Hal ini membuat perhatian anak menjadi lebih fokus pada kegiatan pembelajaran dan dapat menyimak dengan baik penjelasan dari peneliti karena peneliti menjelaskan kegiatan pembelajaran dengan lebih lantang sehingga anak mampu memahami kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan peningkatan aktifitas anak dari siklus I dan siklus II menguatkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti bahwa penerapan model *make a match* menggunakan media kartu bergambar dan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak khususnya dalam mengenal lambang huruf dan dapat meningkatkan keaktifan anak di dalam kelas. Hal ini sesuai dengan manfaat dari model *make a match* yang dapat melatih peserta didik agar lebih cermat dan tepat pemahamannya terhadap suatu materi pembelajaran dan dapat melatih konsentrasi dalam belajar, dapat menggunakan logika dan dapat berpikir dengan cepat. Sedangkan menurut Piaget perkembangan kognitif yaitu anak yang memasuki tahap praoperasional dengan rentang umur 2-7 tahun dimana anak mampu menerangkan sesuatu melalui kata-kata dan gambar.<sup>35</sup> sehingga penerapan model ini dapat meningkatkan aktivitas anak didalam kelas karena pembelajaran lebih menarik dan kreatif.

---

<sup>35</sup> Wiwien Dinar, Pratisti, *psikologi anak usia dini*. (Bogor: Macana jaya cemerlang, 2008) h.41

## 2) Kemampuan kognitif anak setelah menerapkan model *make a math*

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I dan siklus II terlihat adanya peningkatan kemampuan kognitif anak pada setiap siklus. Secara keseluruhan, berdasarkan perkembangan kognitif anak pada siklus I belum memenuhi indikator yang diharapkan. Dari 22 anak, hanya 12 orang anak dengan kategori berkembang (berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan).

Pada siklus I anak lebih fokus terhadap media kartu yang mereka dapat, anak juga kurang memahami penjelasan tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan, saat guru menjelaskan tahapan kegiatan pembelajaran masih ada anak yang lebih sibuk bercanda dengan teman disebelahnya. akibatnya ketika kegiatan mencocokkan kartu dimulai masih banyak anak yang diam dan tidak mengerti yang akan dilakukannya sehingga masih ada anak yang salah dalam mencocokkan kartu.

Pada siklus II pertemuan kedua terjadi peningkatan yang cukup baik, dimana dari 22 anak sudah ada 18 anak dengan persentase 81,82% mencapai kategori berkembang (berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik). Hal ini terjadi karena anak sudah terbiasa dengan penerapan model *make a math* dan jiwa eksplorasi anak terhadap media sudah terpuaskan pada siklus I sehingga mereka sudah dapat memahami dan mengenal lambang abjad dengan baik.

Berdasarkan hasil tersebut maka dapat dikatakan bahwa penerapan model *make a match* dengan media kartu bergambar dan kartu huruf mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang huruf. Penerapan model *make a match* yang menggunakan kartu bergambar dan kartu huruf dapat menarik perhatian anak untuk lebih bersemangat dalam belajar sehingga dapat membantu anak dalam mengenal lambang huruf. Penggunaan media kartu juga meningkatkan gairah belajar anak karena bentuk media yang kreatif dan menarik.

Salah satu potensi yang perlu dikembangkan sejak dini adalah kemampuan kognitif anak. Dalam perkembangan anak usia dini selain pertumbuhan dan perkembangan anak, adapula aspek lainnya yaitu salah satunya adalah aspek kognitif yang perlu dikembangkan pada anak usia dini untuk menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya adalah dengan mengenal lambang huruf. Kemampuan mengenal lambang huruf adalah kemampuan anak dalam mengetahui dan mengenal dan memahami tanda baca dalam tata tulis yang merupakan huruf-huruf abjad dalam melambangkan bunyi<sup>36</sup>. Kemampuan kognitif adalah proses terjadi secara internal didalam susunan syaraf pada waktu manusia berfikir. menurut Abdurrahman kemampuan kognitif berkembang secara bertahap sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang

---

<sup>36</sup> Rifkafil Ardilla, dkk, *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Huruf Melalui Permainan Huruf Pada Anak Usia Dini di TK BungongSeleupouk*, Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini, 5 (2): h. 4.

berada di pusat susunan syaraf<sup>37</sup>. Sedangkan menurut Ahmad Susanto bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa<sup>38</sup>.

*Model A Macth* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis metode dalam pembelajaran kooperatif. Metode ini dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994, salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenal konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan. pembelajaran model *make a macth* ini dan menumbuhkan dan terciptanya suasana belajar yang menyenangkan untuk anak dan dapat memupuk rasa percaya diri anak serta melatih sikap kegotong royongan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang di inginkan.

Adapun manfaat dari penerapan model *make a macth* menggunakan media kartu bergambar dan kartu huruf dalam penelitian ini diharapkan agar dapat membantu anak dalam mengenal lambang huruf dengan cepat dan tepat, meningkatkan kepercayaan diri anak dengan media yang kreatif dan menarik.

---

<sup>37</sup> Mulyono Aburrahman, *Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Renike Cipta, 2012), h. 2.

<sup>38</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia ini*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 3.