

**UPAYA MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK DALAM
MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI MODEL *MAKE A MATCH*
DI KELOMPOK A TK AL-HIDAYAH BELANTI
KEBUPATEN HULU SUNGAI TENGAH BARABAI**



**OLEH :
HARTATI YANI**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI ANTASARI
BANJARMASIN
2013 M/1434 H**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam perkembangannya anak usia 3 – 5 tahun adalah usia keemasan (*the golden age*) bagi anak, namun sekaligus sebagai priode yang sangat kritis dalam tahap perkembangan manusia. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa sampai usia 4 tahun kapabilitas kecerdasan anak telah mencapai 50%. Pada usia 5 tahun mencapai 80%, dan sisanya sekitar 20% diperoleh pada saat anak berusia 8 tahun keatas. Selain ditandai dengan munculnya masa peka terhadap sejumlah aspek perkembangan, masa ini ditandai dengan berbagai bentuk kreativitas dalam bermain yang muncul dari daya imajinasi anak¹.

Pertumbuhan dan perkembangan anak pada usia dini sangat menentukan derajat kualitas kesehatan, intelegensi, kematangan emosional dan produktivitas manusia pada tahap berikutnya. Dengan demikian pengembangan anak usia dini merupakan investasi sangat penting sebagai Sumber Daya Manusia yang berkualitas.

Pengenalan lambang bilangan dari 1 sampai 10 di kelompok A TK Al-Hidayah Belanti Kabupaten Hulu Sungai Tengah ditujukan agar anak dapat mengenal lambang bilangan. Sehingga apabila diminta menunjukan lambang bilangan, anak dengan mudah dapat menunjukannya dengan tepat dan benar. Namun kenyataan yang dihadapi sampai minggu ke 12 semester II tahun pelajaran 2012/2013 sebagian besar anak kelompok A TK Al-Hidayah Belanti

¹ Montolalu, dkk., *Bermain dan Permainan Anak*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), Cet. ke-7, Modul 3, h. 3.7

Kabupaten Hulu Sungai Tengah masih belum mengenal lambang bilangan dengan tepat dan benar. Dari hasil analisis pada pengembangan kognitif melalui kegiatan menunjukan lambang bilangan, hanya 8 anak (40%) dari 20 anak yang dapat melaksanakannya, sebaliknya ada 12 anak (60%) yang belum bisa menunjukkannya. Berdasarkan *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)-BNSP*². Ketuntasan setiap indikator yang dikembangkan sebagai pencapaian hasil belajar dari suatu kompetensi dasar berkisar antara 0 – 100%. Kriteria Ideal ketuntasan untuk masing-masing indikator 75%.

Robert Stenberg dalam Sujiono³ mengemukakan teori "Triachic of Intellegence". Teori ini merupakan pendekatan proses kognitif untuk memahami kognitif. Stenberg mengartikan sebagai suatu "deskripsi tiga bagian kemampuan mental" (proses berpikir, mengatasi pengalaman atau masalah baru, dan penyesuaian terhadap situasi yang dihadapi) yang menunjukan tingkah laku kognitif. Dengan kata lain, tingkah laku kognitif itu merupakan produk (hasil) dari penerapan strategi berpikir, mengatasi masalah-masalah baru secara kreatif dan cepat, dan penyesuaian terhadap konteks dengan menyeleksi dan beradaptasi dengan lingkungan.

Keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari unjuk kerja anak, baik pada saat anak melaksanakan tugasnya maupun pada kegiatan Tanya jawab. Namun demikian keberhasilan pembelajaran tidak semata-mata diukur dari hasil belajar saja akan tetapi juga diukur dari proses pembelajaran. Hal ini ditegaskan oleh

²Direktorat PAUD , *Silabus Program Pembelajaran Taman Kanak-kanak*, (Jakarta, Depdiknas,2010),h.22

³ Sujiono,dkk., *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta Universitas Terbuka,2008)Cet.ke-12, Modul 1,h.1.8

Sudjan⁴ yang mengatakan bahwa keberhasilan suatu pembelajaran dapat ditentukan dari terpenuhinya dua kriteria keberhasilan pembelajaran, yaitu : (1) kriteria ditinjau dari sudut prosesnya (*by process*), dan (2) kriteria ditinjau dari sudut hasil yang dicapainya (*by product*). Upaya perbaikan kondisi pembelajaran telah dilakukan sesuai dengan tuntutan peningkatan kualitas pendidikan.

Kegiatan pengembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan di kelompok A TK Al-Hidayah Belanti Kabupaten Hulu Sungai Tengah, selama ini guru kurang maksimal melaksanakannya dan senantiasa menghadapi kendala dalam mengembangkan pengembangan kognitif. Kendala tersebut disebabkan model pembelajaran yang kurang menarik minat anak, kegiatan pembelajaran berpusat pada guru dan anak hanya pasif menyimak penjelasan guru sehingga pengembangan kognitif yang seharusnya menyenangkan menjadi kurang menarik minat anak. Akibatnya anak kurang mengenal lambang bilangan yang disebutkan oleh guru, karena guru hanya menyebutkan lambang bilangan yang ditulis di papan tulis. Ketidak mampuan anak dalam mengenal lambang bilangan ini disebabkan oleh :

1. Dalam melaksanakan pengembangan, guru kurang memfasilitasi anak dalam kegiatan pembelajaran, seperti tidak menggunakan media pembelajaran/alat peraga sehingga anak tidak berminat terhadap kegiatan yang dilaksanakan.
2. Metode pembelajaran yang digunakan guru tidak sesuai dengan tingkat perkembangan anak, dan guru terlalu banyak menggunakan metode ceramah yang menyebabkan anak menjadi bosan.

⁴Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2004) Cet. Ke-3

3. Sitem pembelajaran berpusat pada guru, yang mengakibatkan anak menjadi pasif.

Ketidakmampuan anak dalam mengenal lambang bilangan di kelompok A TK Al-Hidayah Belanti Kabupaten Hulu Sungai Tengah ini, apabila dibiarkan akan membawa dampak yang serius kepada anak. Dengan tidak mengenal lambang bilangan anak tidak dapat mengikuti kegiatan mengenal konsep bilangan maupun pada kegiatan lainnya seperti mengenal penambahan dan pengurangan. Lebih jauh hal ini akan berdampak pula pada semua bidang pengembangan, karena pada dasarnya semua bidang pengembangan saling berkaitan antara pengembangan yang satu dengan pengembangan yang lainnya.

Untuk mengatasi masalah di atas, guru menerapkan model pembelajaran *Make a Match*, yaitu model pembelajaran yang berbentuk permainan mencari pasangan, yaitu anak disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, anak yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Dengan model pembelajaran *Make a Match* ini guru berhasil memberikan pelajaran dalam mengenal lambang bilangan.

Adapun keunggulan dari model pembelajaran *Make a Match* yaitu :

1. Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan.
2. Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian anak.
3. Mampu meningkatkan hasil belajar anak mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal 87,50%. Menurut Widyaningsih, dkk (2008)⁵

⁵Widyaningsih, Wahyu. ("Cooperative Learning sebagai Model Pembelajaran Alternatif untuk Meningkatkan Motivasi Siswa pada Mata Pelajaran Matematika"), <http://tpcommunity05.blogspot.com/>, 26/04/ 2013.

Berdasarkan pengalaman dan keunggulan model pembelajaran *Make a Match* di atas dan agar anak tertarik untuk mengenal lambang bilangan maka kegiatan harus dirancang menyenangkan, tapi sekaligus membuat anak mengenal lambang bilangan. Strategi belajar mengenal lambang bilangan sambil bermain dapat diwujudkan dengan melakukan permainan kartu bilangan dan dengan model pembelajaran *Make a Match*.

Dengan permainan kartu bilangan dan model pembelajaran *Make a Match* ini, maka peneliti tertarik untuk mengangkat suatu penelitian tindakan kelas dengan judul : ***”Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Model Make a Match di Kelompok A TK Al-Hidayah Belanti Kabupaten Hulu Sungai Tengah”***.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas dan agar penelitian ini lebih terarah maka perlu perumusan masalah sebagai berikut

1. Bagaimana aktivitas guru dalam mengenal lambang bilangan melalui model pembelajaran *Make a Match* anak kelompok A TK Al-Hidayah Belanti Kabupaten Hulu Sungai Tengah ?
2. Bagaimana aktivitas anak dalam mengenal lambang bilangan melalui model pembelajaran *Make a Match* di kelompok A TK Al-Hidayah Belanti Kabupaten Hulu Sungai Tengah ?
3. Apakah dalam mengenal lambang bilangan melalui model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak di kelompok A TK Al-Hidayah Belanti Kabupaten Hulu Sungai Tengah?

C. Cara Memecahkan Masalah

Mengingat guru kurang memfasilitasi anak dalam kegiatan pembelajaran, sehingga anak kurang mampu mengenal lambang bilangan. Kemudian peneliti mengambil kesimpulan untuk memecahkan masalah tentang meningkatkan pengembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan di kelompok A TK Al-Hidayah Belanti Kabupaten Hulu Sungai Tengah akan digunakan model pembelajaran *Make a Match* melalui media kartu angka. Dalam pemecahan ini direncanakan melalui tindakan kelas, dalam 1 siklus 2 kali pertemuan. Dan apabila tidak berhasil dengan baik maka dilanjutkan dengan siklus berikutnya. Rencana kegiatan pembelajaran dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Guru menyiapkan beberapa kartu konsep bilangan yaitu gambar amplop dengan kartu lambang bilangan 1 sampai 10
2. Setiap anak mendapat satu kartu konsep bilangan gambar amplop dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegangnya.
3. Anak mencari pasangan yang mempunyai kartu lambang bilangan yang cocok dengan kartu konsep bilangan amplop (kartu soal / kartu jawaban)
4. Anak yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
5. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap anak mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya hingga semua anak mendapat giliran.

Adapun rencana penelitian tindakan kelas termuat dalam tabel berikut sesuai dengan kurikulum 2010 :

Tabel 1.1 : Rencana Materi Penelitian Tindakan Kelas

Siklus	Pertemuan Ke :	Capaian Perkembangan	Indikator	Materi
I	1	Mengenal lambang bilangan	Menunjuk lambang bilangan 1 - 10	Kartu angka 1 – 10
			Meniru lambang bilangan 1 - 10	Lambang bilangan 1 – 10
	2	Mengenal lambang bilangan	Memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis)	Kartu angka dan konsep bilangan
			Menebalkan huruf	Titik-titik bentuk huruf dari a – j
II	1	Mengenal lambang bilangan	Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis)	Kartu angka dan konsep bilangan
			Menulis/membuat angka/urutan bilangan	Lambang bilangan 1 – 10

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian di atas, maka hipotesis tindakan dirumuskan sebagai berikut :

“Melalui model pembelajaran *Make a Match* dalam mengenal lambang bilangan akan dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak di Kelompok A TK Al-Hidayah Belanti Kabupaten Hulu Sungai Tengah”

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan ini adalah untuk mengetahui :

1. Aktifitas guru dalam mengenal lambang bilangan melalui model pembelajaran *Make a Match* di kelompok A TK Al-Hidayah Belanti Kabupaten Hulu Sungai Tengah

2. Aktivitas anak dalam mengenal lambang bilangan melalui model pembelajaran *Make a Match* anak kelompok A TK Al-Hidayah Belanti Kabupaten Hulu Sungai Tengah
3. Hasil pengembangan kognitif anak di kelompok A TK Al-Hidayah Belanti Kabupaten Hulu Sungai Tengah dalam mengenal lambang bilangan melalui model pembelajaran *Make a Match*.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat :

1. Bagi Anak
 - a. Memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi anak untuk lebih mengembangkan kognitif dalam mengenal lambang bilangan dengan cepat dan mudah dengan model pembelajaran *Make a match*.
 - b. Meningkatkan suasana pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan semangat yang tinggi pada pengembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan.
 - c. Membiasakan suasana pembelajaran yang PAKEM bagi anak dalam mengikuti kegiatan.
 - d. Menumbuhkan sikap positif bagi anak untuk menjawab masalah yang dihadapi dalam hidup sehari-hari di masyarakat nanti.
2. Bagi Guru
 - a. Membantu guru dalam menemukan model pembelajaran yang tepat untuk pengembangan kognitif anak.

- b. Membantu guru dalam menemukan permasalahan-permasalahan yang muncul dalam pembelajaran sehingga guru mudah untuk mengatasinya.
- c. Meningkatkan kualitas guru sebagai tenaga professional.
- d. Memberikan wawasan kepada guru untuk melakukan penelitian tindakan yang bermanfaat bagi professional dan karier guru tersebut.

3. Bagi Sekolah

- a. Memberikan sumbangan pemikiran bagi sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran.
- b. Meningkatkan kualitas sekolah dan mampu memberikan sumbangan yang berarti bagi dunia pendidikan di TK pada umumnya.
- c. Memberikan motivasi bagi guru-guru yang ada di Taman Kanak-kanak tersebut untuk melakukan pembelajaran yang baik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Karakteristik Perkembangan Anak Taman Kanak-kanak

Seperti juga yang dikemukakan oleh Richard D. Kellough⁶ adalah sebagai berikut :

1. Anak Merupakan Masa Belajar yang Paling Potensial

Masa belajar yang paling potensial disebut juga sebagai masa peka. Peka artinya mudah terangsang atau mudah menerima stimulus. Masa peka adalah masa yang tepat yang terdapat pada diri anak untuk mengembangkan fungsi-fungsi tertentu, seperti fungsi mulut untuk berbicara dan membaca, fungsi tangan untuk menulis, dan sebagainya. Masa “mudah dirangsang” ini sangat menentukan cepat dan lambatnya anak dalam menerima pelajaran. Artinya, jika seorang anak belum sampai pada masa pekanya untuk mempelajari suatu materi pelajaran, materi pelajaran tersebut sangat sulit diserap dan diolah oleh system memorinya.

Masa belajar paling potensial seperti untuk belajar membaca dan menulis juga belajar berpikir abstrak (seperti belajar matematika), pada umumnya datang pada diri anak tepat pada waktunya. Kedatangan masa peka ini menurut sebagian ahli hanya sekali seumur hidup. Sehingga

⁶Hartati, Sofia. (“Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini”), <http://tpcommunity05.blogspot.com>. 26/ 04/ 2013

keterlambatan memanfaatkan masa yang sangat berharga tersebut akan menyebabkan kesulitan belajar.⁷

2. Anak Memiliki Rasa Ingin Tahu yang Besar

Anak usia Taman Kanak-kanak memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap lingkungannya. Hal ini terlihat dengan adanya pertanyaan-pertanyaan yang sering diajukan oleh anak, misalnya tentang warna pelangi, hujan, banjir, dan sebagainya. Tiap anak ingin mengetahui hal-hal yang ada di lingkungannya dan hal ini akan menyebabkan mereka gemar melakukan bermacam-macam kegiatan.

Oleh karena itu hasrat ingin tahu pada anak tersebut perlu dirangsang dan dikembangkan, agar anak terdorong untuk mengadakan penyelidikan dan penemuan sendiri di lingkungannya. Rasa ingin tahu anak tentang benda-benda atau hal-hal yang dilihat, dipegang/diraba, dicium, didengar atau dirasakannya, seringkali dinyatakan tidak hanya dengan perbuatan saja, tapi juga dinyatakan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan.

Disamping itu anak Taman Kanak-kanak sedikit banyak sudah mengerti tentang ruang dan waktu. Anak mengerti perbedaan antara siang dan malam. Hal yang perlu diperhatikan bahwa banyaknya pengetahuan baru yang diperoleh anak akan sangat tergantung dari kemampuan dan kreativitas guru untuk mengembangkan kegiatan serta sejauh mana pengetahuan dan kemampuan orang di sekitar anak dapat memahami masa peka anak untuk mulai menerima kegiatan.

⁷Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta, Rineka Cipta 2007), h.177

3. Anak adalah Makhluk Sosial

Anak usia Taman Kanak-kanak merupakan makhluk sosial, mereka bisa bergerak kian kemari secara mandiri dan mereka ingin tahu tentang lingkungan mereka dan orang-orang di dalamnya. Keterampilan kognitif berkembang dan anak-anak mampu mengetahui orang-orang yang akrab dan orang-orang yang tidak akrab.

Anak usia Taman Kanak-kanak memperlihatkan minat yang semakin besar terhadap anak-anak lain dan orang-orang dewasa, tetapi sering lebih senang berada bersama orang dewasa atau bermain sendiri di dekat anak-anak lain. Anak usia Taman Kanak-kanak senang menjadi makhluk sosial dan sering lebih suka ditemani anak-anak lain orang dewasa. Bermain bersama merupakan aspek penting dari perkembangan sosial bagi anak.

Mengembangkan hubungan sosial merupakan tonggak penting bagi anak-anak. Bagi mereka pengalaman akan menjadi pengalaman pertama kali mereka harus membicarakan kesepakatan dengan sebuah kelompok anak-anak sebaya mereka.

Anak usia empat tahun mulai membedakan antara anak-anak yang mereka suka untuk bermain bersama dan anak-anak yang tidak mereka sukai. Meskipun kebanyakan persahabatan pada usia ini dikendalikan oleh pilihan dan kedekatan orang tua, anak-anak mulai mengajukan permintaan dan jelas sekali bermain lebih baik dengan beberapa anak daripada mereka bermain dengan anak-anak lain, Menurut Robin, Coplan, Nelson & Cheah,⁸

⁸Seefeldt Carol & Barbara A. Wasik, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta, PT. Indeks. 2008) h.85

4. Anak Bersifat Unik

Setiap anak mempunyai sifat yang unik, tidak semua anak mengalami perkembangan yang sama. Keunikan perkembangan pada masing-masing individu itu antara lain disebabkan oleh :

- 1) Perbedaan kondisi lingkungan internal;
- 2) Perbedaan kondisi lingkungan eksternal;
- 3) Perbedaan materi hereditas;
- 4) Perbedaan aktivitas;
- 5) Perbedaan kondisi fisiologis seperti cacat-cacat fisik
- 6) Perbedaan usia;
- 7) Perbedaan jenis kelamin; dan
- 8) Perbedaan hasil belajar.

B. Perkembangan Kognitif Anak Taman Kanak-kanak

1. Pengertian Kognitif

Cattell dan Horn menyimpulkan bahwa hubungan intelegensi itu meliputi kemampuan umum yang memegang tugas-tugas kognitif dan sejumlah kemampuan khusus seperti memecahkan persoalan, mempertimbangkan persoalan, Prabu⁹

Dalam rangka mengoptimalkan potensi kognitif pada setiap individu maka para ahli mengemukakan teori-teori mereka, yaitu :

⁹Sujiono Yuliani Nurani, dkk. *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta Universitas Terbuka, 2008), Cet. Ke-12, Modul 1, h.16

1) Teori “*Two Factors*”

Teori ini dikemukakan oleh Charles Spearman (1904). Dia berpendapat bahwa kognitif meliputi kemampuan umum yang diberi kode “g” (*general factors*) dan kemampuan khusus yang diberi kode “s” (*specific factors*). Setiap individu memiliki kedua kemampuan ini yang keduanya menentukan penampilan atau perilaku mentalnya.

2) Teori “*Primary Mental Abilities*”

Teori ini dikemukakan oleh Thurstone yang berpendapat bahwa kognitif merupakan penjelmaan dari kemampuan primer, yaitu kemampuan :

- 1) Berbahasa (*verbal comprehension*);
- 2) Mengingat (*memory*);
- 3) Nalar atau berpikir logis (*reasoning*);
- 4) Pemahaman ruang (*spatial factor*);
- 5) Bilangan (*numerical ability*);
- 6) Menggunakan kata-kata (*word fluency*);
- 7) Mengamati dengan cepat dan cermat (*perceptual speed*).

3) Teori “*Multiple Intelligence*”

Teori ini dikemukakan oleh J.P. Guilford dan Howard Gardner. Guilford berpendapat bahwa kognitif dapat dilihat dari tiga kategori dasar atau “*faces of intellect*” yaitu operasi mental, *content* dan produk. Menurut Guilford keterkaitan antara ketiga kategori berpikir atau kemampuan intelektual tersebut, telah melahirkan 180 kombinasi kemampuan. Model struktur intelektual Guilford ini telah

mengembangkan wawasan tentang hakikat kognitif dengan menambah factor-faktor seperti “*social judgment*” (evaluasi terhadap orang lain) dan kreativitas (berpikir “*divergen*”).

Sedangkan Gardner membagi kognitif ke dalam tujuh jenis, yaitu kecerdasan logika matematika, kecerdasan bahasa, kecerdasan musik, kecerdasan spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal dan kecerdasan antarpersonal.

2. Tujuan Pengembangan Kognitif

Pada dasarnya pengembangan kognitif bertujuan agar agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui pancaindranya sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai mahluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

Proses kognisi meliputi berbagai aspek, seperti, ingatan, pikiran, symbol, penalaran dan pemecahan masalah. Berdasarkan pendapat Piaget dalam Sujiono¹⁰ adalah tujuan mengembangkan kemampuan kognitif pada anak sebagai berikut :

¹⁰Sujiono Yuliani Nurani,dkk., *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta,Universitas Terbuka,2008) Cet. Ke-12 Modul 1,h.1.22)

- 1) Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, dengar dan rasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif.
- 2) Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang dialaminya
- 3) Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya
- 4) Agar anak memahami berbagai symbol-simbol yang tersebar di dunia sekitarnya
- 5) Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran baik yang terjadi secara melalui proses alamiah (spontan) ataupun melalui proses ilmiah (percobaan)
- 6) Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya sehingga pada akhirnya akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

3. Fungsi Pengembangan Kognitif

Semua kecerdasan yang lebih tinggi, termasuk intuisi, ada dalam otak sejak lahir. Dan selama lebih dari tujuh tahun pertama kehidupan, kecerdasan ini dapat disingkapkan jika dirawat dengan baik. Persyaratan yang harus dipenuhi agar kecerdasan dapat terawat dengan baik, yaitu :

- 1) Struktur saraf bagian bawah harus cukup berkembang agar energy dapat mengalir ke tingkat yang lebih tinggi.
- 2) Anak harus merasa aman secara fisik dan emosional.

3) Harus ada model untuk memberikan rangsangan yang wajar.

Pada anak dapat diberikan kesempatan untuk mengembangkan daya pikirnya secara bebas, baik melalui coretan yang mereka buat, cerita yang mereka ungkapkan, serta hasil karya lainnya.

Seyogyanya fungsi pengembangan kognitif adalah untuk melatih, meneliti dan menemukan usaha meningkatkan berfungsinya kedua belahan otak.

4. Tahapan Pengembangan Kognitif Anak

Tahapan perkembangan kognitif anak, menurut Pieget¹¹ dalam Sujiono secara skematis dapat digambarkan sebagai berikut :

Tabel 2. 1. Tahapan Perkembangan Kognitif Menurut Pieget

Tahap	Masa	Umur	Karakteristik
I	Sensori motor	0-2 tahun	- Perkembangan skema melalui reflex-refleks untuk mengetahui dunianya - Mencapai kemampuan dalam memersepsikan ketetapan dalam objek.
II	Praoperasional	2-7 tahun	- Penggunaan symbol dan penyusunan tanggapan internal, misalnya dalam permainan dan peniruan.

a. Tahapan Sensori Motor

Pada tahap ini anak menggunakan kemampuan perasaan dan motor untuk memahami dunia. Berawal dari reflex dan berakhir dengan

¹¹Sujiono Yuliani Nurani,dkk., *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta,Universitas Terbuka 2008) Cet. Ke-12, Modul 3 h.3.7

kombinasi kompleks dari kemampuan sensori motor. Antara empat dan dua belas bulan, anak memperlihatkan reaksi yang tak berujung, yang melibatkan aksi yang memperluas lingkungan seperti : meremas atau mendekap

Antara dua belas dan dua puluh empat bulan, anak bekerja dengan reaksi yang tak berujung, mereka terdiri dari lingkaran yang sama “membuat ketertarikan sesuatu sampai akhir” kecuali dengan variasi tetap.

b. Tahapan Pra-Operasional

Tahap ini anak mempunyai gambaran mental dan mampu untuk berpura-pura, langkah pendek untuk menggunakan symbol.

Sebuah symbol merupakan sesuatu yang lain, menggambar, menulis huruf, atau perkataan yang dapat dimengerti untuk mewakili binatang yang sesungguhnya. Menggunakan bahasa, tentu saja itu contoh utama, tetapi contoh lain yang bagus dalam penggunaan symbol adalah dalam bermain kreatif.

5. Kemampuan Kognitif Anak TK

Pada umumnya di akhir usia yang keempat, daya khayal anak semakin menipis seiring dengan meningkatnya kemampuan memahami realitas. Kemampuan mengatasi masalah pun semakin meningkat, anak mulai mahir mengungkapkan apa yang dirasakannya dengan cara yang lebih tepat.

Menurut Carl Witherington dalam Usman dan Praja¹², intelegensi merupakan kesempatan bertindak sebagaimana dimanifestasikan dalam kemampuan-kemampuan atau kegiatan-kegiatan sebagai berikut :

- 1) Fasilitas dalam menggunakan lambang bilangan .
- 2) Efisiensi penggunaan bahasa.
- 3) Kecepatan pengamatan
- 4) Fasilitas dalam memahami hubungan
- 5) Mengkhayal dan mencipta.

Berpikir dan bernalar anak-anak usia tiga, empat dan lima tahun berubah dan berkembang sangat cepat. Perubahan dalam pengetahuan ini memungkinkan anak-anak usia 3-5 tahun mengerti konsep-konsep matematika lewat cara baru. Dalam periode ini, anak-anak mulai melakukan hal-hal berikut :

- a. Berpikir tentang symbol/lambang. Mereka mulai mengerti kata-kata seperti “Mary” dan “Sam” mewakili seseorang. Sama halnya, mereka mulai mengerti bahwa hal-hal abstrak misalnya, angka bisa mewakili banyak benda. Unglaub¹³
- b. Memahami kelestarian bilangan. Kelestarian adalah kemampuan untuk memahami bahwa zat-zat dan benda-benda itu tetap sama terlepas dari perubahan bentuk atau perubahan susunan dalam ruang. Misalnya, bila

¹²Sujiono Yuliani Nurani,dkk., *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta, Universitas Terbuka 2008), Cet. Ke-12, Modul 1, h.1.16

¹³Sujiono Yuliani Nurani,dkk.,*Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta,Universitas Terbuka 2008) Cet.ke-12,Modul1,h.1.22

seorang anak mengerti bahwa tiga tongkat yang diletakan bersama berdekatan tetap sama banyaknya seperti tongkat-tongkat yang diletakan terpisah berjauhan, mereka pun mengerti kelestarian (tetapnya) bilangan (jumlah). Beberapa anak usia tiga tahun bisa menghitung, dengan menghafal. Mereka tahu berapa usia mereka, tetapi tidak mengerti apa yang diwakilkan bilangan-bilangan itu. Anak-anak usia empat tahun belum mampu mengerti kelestarian. Pada anak-anak usia lima tahun, kelestarian jumlah itu sedang berkembang dan umumnya pengertian akan kelestarian itu menguat saat anak-anak memasuki usia enam tahun. Kelestarian adalah kemampuan penting yang memungkinkan anak-anak memahami konsep matematika yang lebih rumit.¹⁴

- c. Berpikir secara semilogis. Pemikiran dan penalaran anak-anak pada usia ini disebut semi logis karena penalaran logika mereka terbatas. Anak-anak usia tiga, empat dan lima tahun tidak mampu untuk mengingat lebih daripada satu hubungan dalam suatu waktu. Mereka mendapat kesulitan untuk membuat perbandingan dan melihat suatu hubungan (White, Alexander, & Daugherty, 1998).¹⁵ Selain itu, mereka tidak mampu menggunakan proses berpikir terbalik yang memungkinkan mereka untuk berpikir dengan logika yang sama seperti anak lebih tua atau orang dewasa.

¹⁴Sujiono Yuliani Nurani,dkk., *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta, Universitas Terbuka 2008), Cet. Ke-12, Modul 2, h.2.6

¹⁵Sujiono Yuliani Nurani,dkk., *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta, Universitas Terbuka 2008), Cet. Ke-12, Modul 2, h.2.6

Hambatan-hambatan kognitif ini membatasi seberapa besar pemahaman matematika yang bisa dimiliki anak-anak usia 3-5 tahun. Bagaimanapun, pengalaman dan kesempatan untuk belajar akan memberi konteks kepada anak-anak untuk mengembangkan pertanda yang mereka perlukan untuk pemikiran matematika yang lebih rumit.

6. Stimulasi Kognitif Anak TK

Dengan pengembangan kognitif akan lebih mudah bagi orang dewasa dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak sehingga akan tercapai optimalisasi potensi pada masing-masing anak. Stimulasi dapat dikembangkan dalam kegiatan belajar melalui bermain. Penyajian akan dilakukan dengan cara mengidentifikasi indikator dan kemudian dijabarkan tentang kegiatan yang disarankan untuk dilakukan, seperti :

- (1) Pengenalan Lambang Bilangan pada Anak Taman Kanak-kanak, ada yang berpendapat bahwa di Taman Kanak-kanak jangan diberikan berhitung apa lagi matematika. Pada hal alat yang dimainkan anak di TK mengandung unsur matematika. Misalnya : bermain balok, ada bentuk-bentuk, bermain bilangan, mengukur meja dengan tali dan mengelompokkan bentuk-bentuk sesuai ukuran dan secara bermain menghitung berbagai macam benda. Kesemuanya adalah bagian dari matematika. Permainan estimasi sangat digemari anak usia TK.
- (2) Menyediakan sarana yang memadai, dalam rangka mencapai keberhasilan kegiatan belajar mengajar, sarana yang memadai sebaiknya disediakan oleh TK untuk digunakan oleh guru maupun

anak. Beberapa cara yang dapat dilakukan untuk mengadakan sarana yang dibutuhkan, antara lain dengan membeli, membuat, memanfaatkan lingkungan dan mengembangkan sarana yang telah ada. Kartu bilangan yang digunakan sebagai alat peraga dalam pembelajaran ini bisa dengan mudah dibuat oleh guru, karena kartu bilangan ini berisikan tulisan angka dari 1 sampai 10. Kartu ini terbuat dari bahan kertas dupleks berukuran 5 x 5 cm. Permainan ini dimanfaatkan oleh anak berumur 4 – 6 tahun dengan tujuan agar anak mengenal lambang bilangan, dan belajar menghitung¹⁶.

C. Model Pembelajaran *Make a Match*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Make a Match*.

Make a Match dikembangkan oleh Lorna Current¹⁷. *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.

Agus Suprijono¹⁸ menyebutkan bahwa “hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *Make a Match* adalah kartu-kartu”. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi

¹⁷Widodo, Rachmad, (“*Model Pembelajaran Make a Match*”), <http://tarmizi.wordpress.com/05/01/2012>

¹⁸Widodo, Rachmad, (“*Model Pembelajaran Make a Match*”), <http://tarmizi.wordpress.com/05/01/2012>

pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.

Langkah berikutnya adalah guru membagi komunitas kelas menjadi tiga kelompok. Kelompok pertama merupakan pembawa kartu-kartu berisi pertanyaan-pertanyaan. Kelompok kedua adalah kelompok pembawa kartu berisi jawaban-jawaban. Kelompok ketiga adalah kelompok penilai. Aturlah posisi kelompok-kelompok pertama dan kedua berjajar saling berhadapan.

Jika masing-masing kelompok sudah berada diposisi yang telah ditentukan maka guru membunyikan peluit sebagai tanda agar kelompok pertama maupun kelompok kedua saling bergerak mereka bertemu, mencari pasangan pertanyaan-jawaban yang cocok. Berilah kesempatan kepada mereka untuk berdiskusi. Ketika berdiskusi alangkah baiknya jika ada music instrumentalia yang lembut mengiringi aktivitas belajar mereka. Hasil diskusi ditandai oleh pasangan-pasangan antara anggota kelompok pembawa kartu pertanyaan dan anggota kelompok pembawa kartu jawaban.

Pasangan-pasangan yang sudah terbentuk wajib menunjukan pertanyaan-jawaban kepada kelompok penilai. Kelompok ini kemudian membaca apakah pasangan pertanyaan-jawaban itu cocok. Setelah penilaian dilakukan, aturlah sedemikian rupa kelompok pertama dan kelompok kedua bersatu kemudian memposisikan dirinya menjadi kelompok penilai. Sementara kelompok penilai pada sesi pertama dipecah menjadi dua, sebagian anggota memegang kartu pertanyaan sebagian

lainnya memegang kartu jawaban. Posisikan mereka dalam bentuk U guru kembali membunyikan peluitnya menandai kelompok pemegang kartu pertanyaan dan jawaban bergerak untuk mencari, mencocokkan, dan mendiskusikan pertanyaan-jawaban. Berikutnya adalah masing-masing pasangan pertanyaan-jawaban menunjukkan hasil kerjanya pada penilai.

Perlu diketahui bahwa tidak semua peserta didik baik yang berperan sebagai pemegang kartu pertanyaan, pemegang kartu jawaban, maupun penilai mengetahui dan memahami secara pasti apakah betul kartu pertanyaan-jawaban yang mereka pasang sudah cocok. Demikian halnya dengan peserta didik kelompok penilai. Mereka juga belum mengetahui pasti apakah penilaian mereka benar atas pasangan pertanyaan-jawaban. Berdasarkan kondisi inilah guru memfasilitasi diskusi untuk memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik mengkonfirmasi hal-hal yang mereka telah lakukan yaitu memasang pertanyaan-jawaban dan melaksanakan penilaian.

2. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Make a Match*

Menurut Anita Lie¹⁹ langkah-langkah penerapan pembelajaran kooperatif model *Make a Match* adalah sebagai berikut :

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep/topik yang cocok untuk sesi review (satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban).

¹⁹Widodo, Rachmad, ("Model Pembelajaran *Make a Match*"), <http://tarmizi.wordpress.com/05/01/2012>

- 2) Setiap anak mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
- 3) Anak mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/kartu jawaban).
- 4) Anak yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- 5) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap anak mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
- 6) Kesimpulan.`

3. Peran guru dalam Model Pembelajaran *Make a Match*

Dalam model pembelajaran *Make a Match* ini, guru lebih berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan ke arah pemahaman yang lebih tinggi. Guru tidak hanya memberikan pengetahuan pada anak, tetapi juga harus membangun pengetahuan dalam pikirannya.

Guru juga memfasilitasi diskusi untuk memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik mengkonfirmasi hal-hal yang mereka telah lakukan yaitu memasang pertanyaan-jawaban dan melaksanakan penilaian. Guru juga berperan memotivasi anak agar berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok. Dengan demikian, guru hendaknya mampu mengondisikan, dan memberikan dorongan untuk dapat mengoptimalkan dan membangkitkan potensi anak, menumbuhkan aktivitas serta daya cipta (kreativitas), sehingga akan menjamin terjadinya dinamika di dalam proses pembelajaran.

Dalam model pembelajaran tipe *Make a Match* ini guru memfasitasi kegiatan yang akan dilaksanakan oleh anak, seperti kartu pertanyaan dan kartu jawaban serta mengadakan penilaian dan juga mengajarkan kepada anak keterampilan kerja sama dan kolaborasi. Keterampilan ini sangat penting untuk dimiliki di dalam masyarakat.

Kegiatan yang dilakukan guru ini merupakan upaya untuk menarik perhatian sehingga pada akhirnya dapat menciptakan keaktifan dan memotivasi anak dalam diskusi. Hal ini sejalan dengan pendapat Humalik²⁰, “Motivasi yang kuat erat hubungannya dengan peningkatan keaktifan anak yang dapat dilakukan dengan strategi pembelajaran tertentu dan motivasi belajar dapat ditujukan kearah kegiatan-kegiatan kreatif. Apabila motivasi yang dimiliki anak diberi berbagai tantangan akan tumbuh kegiatan kreatif”.

4. Peran anak dalam Model Pembelajaran *Make a Match*

Dalam model pembelajaran tipe *Make a Match* ini melibatkan partisipasi anak dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Nurulhayati²¹. 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.

²⁰Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2004) Cet. Ke-3

²¹Rusmansyah, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta, Rajawali Pers, 2011) Cet. Ke-2, Bab 2,

5. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Make a Match*

Ilham²² kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*, yaitu sebagai berikut

1). Kelebihan :

- a) Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan.
- b) Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian anak.
- c) Mampu meningkatkan hasil belajar anak mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal 87,50%.

2) Kelemahan :

- a) Waktu yang tersedia terlalu dibatasi sedangkan dalam permainan guru tidak perlu pembatasan waktu yang penting permainan tuntas.
- b) Terlalu menuntut anak untuk mempertanggungjawabkan tugasnya sampai tuntas.
- c) Pembelajaran yang dilaksanakan seperti kompetisi.

3) Cara Mengatasi Kelemahan

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, agar keceriaan anak dalam bermain tidak terputus oleh waktu yang terbatas sehingga permainan tuntas dengan hasil yang memuaskan.

²²tarmizi. (“*pembelajaran-kooperatif-make-a-mat...* :”), <http://www.wordpress.com/10/03/2012>

- 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 belajar.

D. Mengenal Lambang Bilangan

Salah satu konsep matematika yang paling penting dipelajari anak-anak TK adalah pengembangan kepekaan pada bilangan. Peka pada bilangan berarti lebih dari sekedar menghitung. Kepekaan pada bilangan itu mencakup pengembangan rasa kuantitas dan pemahaman kesesuaian satu lawan satu, menurut Hartnertt & Gelman²³

Ketika kepekaan terhadap bilangan anak-anak berkembang, mereka menjadi semakin tertarik pada hitung menghitung. Menghitung ini menjadi landasan bagi pekerjaan dini anak-anak dengan bilangan²⁴. Konsep lambang bilangan melibatkan pemikiran tentang “berapa jumlahnya atau berapa banyak” termasuk menghitung, menimbulkan satu tambah satu. Yang terpenting adalah mengerti lambang bilangan.

Pemahaman lambang bilangan berkembang seiring waktu dan kesempatan untuk mengulang kerja dengan sekelompok benda dan membandingkan jumlahnya. Menghitung merupakan cara belajar mengenali lambang bilangan, kemudian menggunakan nama lambang bilangan

²³Seefeldt Carol & Barbara A. Wasik, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta, PT. Indeks, 2008). Cet I, BAB 13, h. 392

²⁴Ibid, h. 393

tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda. Menghitung merupakan kemampuan akal untuk menjumlahkan.

E. Kerangka Berpikir dan Hipotesis Tindakan

1. Kerangka Berpikir

Salah satu perubahan penting di tahun-tahun prasekolah terjadi antara anak-anak usia empat ke lima tahun adalah perkembangan pikiran simbolik. Pikiran simbolik adalah kemampuan menghadirkan secara mental atau simbolis objek konkret, tindakan, dan peristiwa.²⁵

Anak-anak usia 4 tahun dianggap pemikir pra operasional, artinya bahwa mereka hanya percaya pada kinerja konkret objek bukannya pada gagasan, mereka focus hanya pada satu relasi pada suatu waktu dan mereka sering melihat hal-hal hanya dari satu segi pandangan mereka sendiri, Piaget²⁶

Anak yang baru menjelang usia 4 tahun, memperhatikan bentuk paling menonjol dari gelas yakni tingginya. Pada usia ini anak-anak menjadi pemikir konkret dan memecahkan masalah berdasarkan ciri khas fisik.

Pengembangan kognitif dalam mengenal angka di Taman Kanak-kanak diawali dengan pengenalan konsep bilangan. Penggunaan kartu bilangan adalah salah satu teknik permainan dimana anak bermain sambil mengenal angka. Teknik seperti ini cocok bagi anak usia dini karena bermain dengan bentuk nyata dari suatu simbol.

²⁵Moeslichatoen. R., *Metode Pengajaran Taman Kanak-kanak*, (Jakarta, Rineka Cipta, 2004)

²⁶.Ibid

Penggunaan kartu bilangan ini dirancang untuk membantu anak mengenal angka serta konsep bilangan. Dengan tidak terasa sambil bermain, anak dapat mengenal angka dan konsep bilangan yang melambangkannya.

Permasalahan yang terjadi selama ini di kelompok A TK Al-Hidayah Belanti Kabupaten Hulu Sungai Tengah adalah anak yang baru lepas dari pangkuan ibunya dan belum memiliki kemampuan untuk mengenal lambang bilangan, ini dibuktikan dengan unjuk kerja anak pada semester pertama hanya 40% anak yang dapat menunjukan lambing bilangan dengan tepat dan cepat. Hal ini berarti perlu dilakukan usaha-usaha untuk mengatasinya.

Melihat pembelajaran di Sekolah Dasar kelas rendah, dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Make a Match* berhasil dengan baik, maka timbul gagasan guru untuk menggunakan model ini di kelompok A TK .Al-Hidayah Belanti Kabupaten Hulu Sungai Tengah Penggunaan model *Make a Match* pada kegiatan mengenal lambang bilangan agar perkembangan kognitif anak dapat berkembang dan lebih baik dari sebelumnya. Yang menjadi dasar kerangka berpikir pada penelitian ini adalah :

a. Kondisi awal

Anak kelompok A TK. Al-Hidayah Belanti Kabupaten Hulu Sungai Tengah kurang mengenal lambang bilangan dengan indikator “menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis)” karena guru senantiasa menghadapi kendala dalam mengembangkan pengembangan kognitif. Kendala tersebut disebabkan model pembelajaran yang kurang menarik minat anak, kegiatan pembelajaran berpusat pada guru dan anak hanya

pasif menyimak penjelasan guru sehingga pengembangan kognitif yang seharusnya menyenangkan menjadi kurang menarik minat anak.

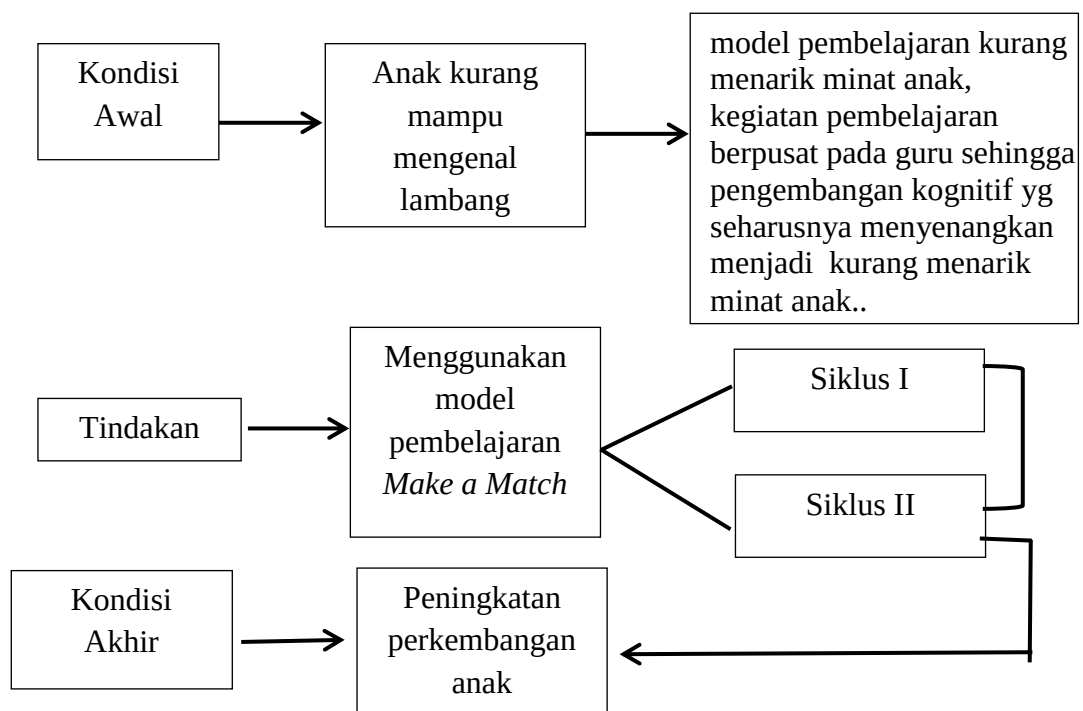
b. Tindakan

Melaksanakan kegiatan satu kali siklus, setiap kali siklus dilaksanakan lima kali pertemuan dan apabila belum berhasil akan dilanjutkan pada siklus ke dua dalam lima kali pertemuan dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match*.

c. Kondisi akhir

Diharapkan adanya peningkatan perkembangan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan di kelompok A TK.AI-Hidayah Belanti Kabupaten Hulu Sungai Tengah.

Dalam skema kerangka berpikir dapat digambarkan sebagai berikut :



Bagan I. : Kerangka Berpikir Alur Pengembangan Menggunakan Permainan Kartu Huruf dengan Model Pembelajaran *Make a Match*.

2. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian teoritik dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis ini dirumuskan sebagai berikut :

“Melalui Model pembelajaran *Make a Match* akan dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan di Kelompok A TK Al-Hidayah Belanti Kabupaten Hulu Sungai Tengah”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan jenis penelitian adalah kualitatif dan kuantitatif serta menggunakan metode tindakan kelas (*classroom action reseach*) adalah penelitian yang bersifat reflektif melalui beberapa tahapan dengan system berdaur ulang, penelitian tindakan diawali dengan perencanaan tindakan (*planning*), penerapan tindakan (*action*), mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan (*observation and evaluation*), dan melakukan refleksi (*reflecting*), dan seterusnya sampai perbaikan dan peningkatan yang diharapkan tercapai (kriteria keberhasilan). Penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran di kelas/kelompok²⁷

Menurut Carr dan Kemmis seperti yang dikutip oleh Siswojo Hardjodipuro, “PTK adalah suatu pendekatan untuk memperbaiki pendidikan melalui perubahan, dengan mendorong para guru untuk memikirkan praktik mengajarnya sendiri agar kritis terhadap praktik tersebut dan agar mau untuk mengubahnya”.

Arikuntu²⁸ menyebutkan batasan pengertian Penelitian Tindakan Kelas merupakan “..suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama...”.

Supardi²⁹ menyatakan bahwa, penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk investigasi yang bersifat reflektif, partisipatif, kolaboratif, dan spiral yang

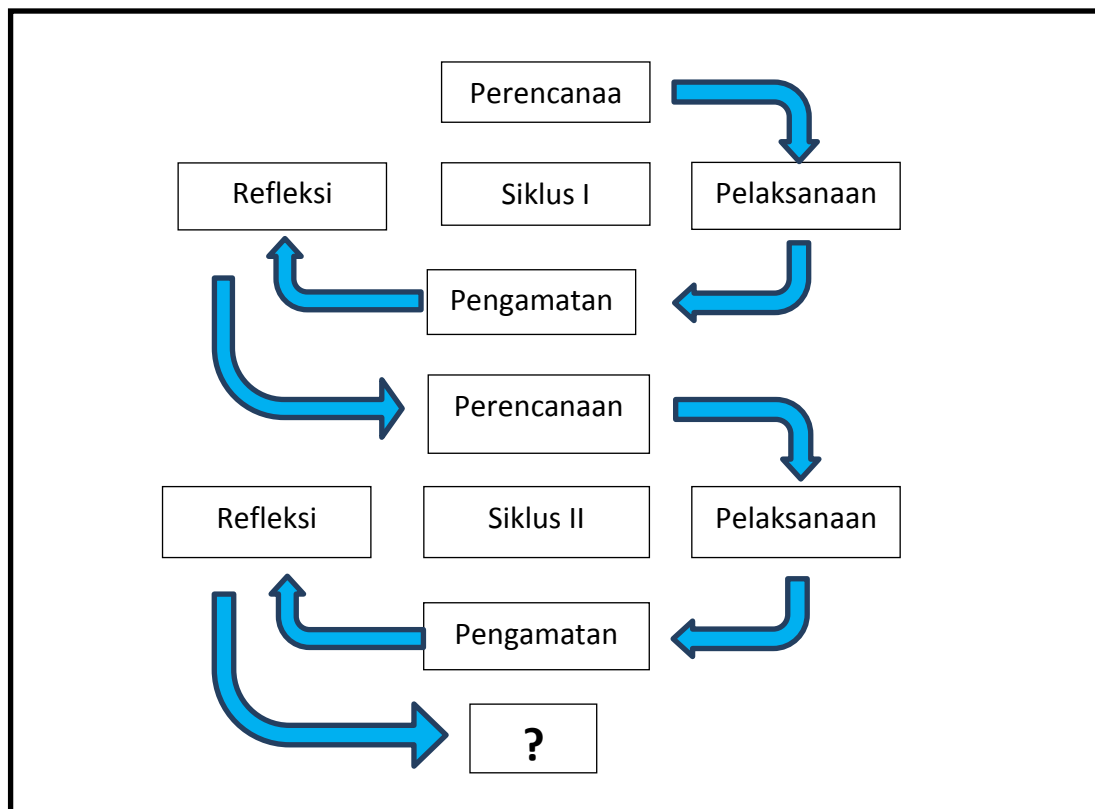
²⁷Arikunto,S..*Penelitian Tindakan Kelas*,(Jakarta : PT. Bumi Aksara,2008)h.2

²⁸Ibid,h.2

bertujuan untuk melakukan perbaikan system, metode kerja, proses, isi, kompetensi, dan situasi. Dalam subbab berikut dikemukakan yang berhubungan dengan desain penelitian, setting, factor yang diteliti, scenario tindakan, data dan teknik pengambilan data, dan indikator keberhasilan.

Kemudian Suharsini³⁰ mengemukakan bahwa inti dari batasan tindakan kelas, yaitu : (1) penelitian, (2) tindakan, dan (3) kelas. Penelitian tindakan kelas ini merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan dari guru yang dilakukan oleh anak.

Daur tersebut dapat digambarkan seperti diagram siklus di bawah ini :



Bagan II : Alur Kegiatan Siklus Dalam PTK (Suharsini, 2008:2)

²⁹ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta, Rajawali Pers, 2008)

³⁰ Arikunto, S., *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2008), h.2

Berikut adalah tahap-tahap tindakan kelas :

Tahap 1 : Menyusun rencana tindakan kelas (*planning*)

Tahap ini menjelaskan tentang apa, mengapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan.

Tahap 2 : Pelaksanaan tindakan (*Akting*)

Tahap ini merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan mengenai tindakan kelas.

Tahap 3 : Pengamatan (*Observasi*) dan evaluasi.

Tahap ini merupakan kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat.

Tahap 4 : Refleksi (*Reflecting*)

Tahap ini merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan

Berdasarkan definisi penelitian tindakan kelas, maka dapat disimpulkan pendidikan yang dilaksanakan dalam kawasan kelas dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

B. Setting Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TK. Al- Hidayah Belanti Kabupaten Hulu Sungai Tengah tahun pelajaran 2012/2013. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok A berjumlah 20 orang yang terdiri dari 9 orang anak laki-laki dan 11 orang anak perempuan, masih belum mengenal lambang bilangan dengan tepat dan benar. Dari hasil analisis pada pengembangan kognitif melalui

kegiatan menunjukan lambang bilangan, hanya 8 anak (40%) dari 20 anak yang dapat melaksanakannya, sebaliknya ada 12 anak (60%) yang belum bisa menunjukannya.

Alasan peneliti memilih tempat penelitian tindakan kelas pada tempat tersebut di atas karena : (1) anak kurang mampu mengenal lambang bilangan, (2) peneliti bertugas di TK Al- Hidayah Belanti Kabupaten Hulu Sungai Tengah pada kelompok A, (3) untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan, (4) karena capaian perkembangan tidak tercapai.

C. Faktor yang Diteliti

Faktor-faktor yang diteliti dalam penelitian tindakan kelas ini adalah :

1. Faktor Guru

Penelitian yang berhubungan dengan guru adalah : bagaimana langkah pelaksanaan kegiatan pengembangan kognitif dengan model *Make a Match* di kelompok A TK Al- Hidayah Belanti Kabupaten Hulu Sungai Tengah

2. Faktor Anak

Penelitian yang dilakukan terhadap anak kelompok A TK Al- Hidayah Belanti Kabupaten Hulu Sungai Tengah adalah sejauh mana perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan yang dikembangkan setelah melakukan pembelajaran dengan model *Make a Match* dengan permainan kartu bilangan Oleh karena itu perlu pengkajian lebih mendalam tentang :

- a. Keberanian anak untuk maju ke depan melaksanakan tugas yang diberikan.
- b. Kesungguhan anak dalam melaksanakan tugas.

- c. Kesesuaian dalam mencari pasangan
- d. Keaktifan anak dalam mengikuti kegiatan.

3. Faktor Hasil Pengembangan

Yaitu pengukuran hasil pengembangan anak setelah melakukan kegiatan pembelajaran dalam melaksanakan tugas yang diberikan guru dan hasil pengamatan unjuk kerja anak terhadap :

- a. Menunjuk lambang bilangan 1 – 10
- b. Meniru lambang bilangan 1 – 10
- c. Memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis)
- d. Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis)

D. Skenario Tindakan

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan 2 siklus, satu siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, dan refleksi. Tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus ini, masing-masing siklus terdiri dari dua hari dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Perencanaan Tindakan

Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan adalah sebagai berikut :

- a. Membuat Rencana Kegiatan Harian dengan model pembelajaran *Make a Match*

- b. Menyusun lembar observasi untuk melihat bagaimana proses belajar mengajar menurut scenario pembelajaran yang diterapkan baik lembar observasi guru maupun lembar observasi untuk anak.
- c. Membuat alat bantu pelajaran yang akan digunakan dalam rangka mengoptimalkan proses dan hasil pengembangan berupa kartu lambang bilangan dan kartu konsep bilangan.
- d. Membuat Lembar Kerja Anak

Tabel 3.1 : Rencana Kegiatan Guru Dalam Penelitian Tindakan Kelas

Siklus	Pertemuan Ke :	Capaian Perkembangan	Indikator	Materi
I	1	Mengenai lambang bilangan	Memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis)	Kartu angka dan konsep bilangan
			Menunjuk lambang bilangan 1 - 10	Lambang bilangan 1 - 10
	2	Mengenai lambang bilangan	Memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis)	Kartu angka dan konsep bilangan
			Meniru lambang bilangan 1 - 10	Lambang bilangan 1 - 10
II	1	Mengenai lambang bilangan	Menghubungkan/memasang kan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis)	Kartu angka dan konsep bilangan
			Menulis/membuat angka/ urutan bilangan	Lambang bilangan 1 - 10

2. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah melaksanakan RKH pembelajaran dengan menggunakan model *Make a Match* sesuai dengan perencanaan sebelumnya.

Siklus I

Dilaksanakan pada hari senin tanggal 22 Mei 2013 dengan indikator memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis) pada materi mencari pasangan gambar amplop dengan lambang bilangan dari 1 sampai 10.

Pelaksanaan Tindakan Pertemuan I

Bidang Pengembangan	: Kognitif
Kelompok	: A
Tema / Subtema	: Kebutuhanku / Makanan
Semester/Minggu	: I/ IV
Hari / Tanggal	: Selasa / 3 September 2013
Waktu	: 8.00 – 10.30
Model Pembelajaran	: Make a Match
Tingkat Pencapaian Perkembangan	: Mengenal Lambang Bilangan

Capaian Perkembangan

1. Terbiasa melakukan ibadah sesuai aturan menurut keyakinan (NAM)
2. Mengendalikan perasaan (SEM)
3. Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan (Mb.)
4. Mengenal lambang bilangan (Kb)
5. Mengekspresikan diri dengan menyanyi dan memainkan alat musik (F/M)

Indikator

1. Berdo'a sebelum melakukan kegiatan (Nam.3.1.a)
2. Sabar menunggu giliran (Sem.4.1.a)
3. Melakukan 2 perintah secara sederhana (Mb.2.1.a.)

4. Menunjuk lambang bilangan 1 – 10 (Kb.4.1.a)
6. Menyanyi lagu anak-anak (Fh5.2.a)

Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat membaca do'a sebelum & sesudah melaksanakan kegiatan
2. Anak mau melakukan perintah dari guru.
3. Anak dapat menunjukan lambang bilangan dari 1 sampai 10
4. Anak dapat menyanyikan lagu “Rotiku”

Metode Pembelajaran

1. Bercakap-cakap
2. Tanya jawab
3. Pemberian tugas

Materi

1. Memasangkan lambang bilangan
2. Menunjuk lambang bilangan
3. Menyanyi lagu “Rotiku”

Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (± 30 menit) Klasikal

- a. Berbaris di halaman, mengucapkan salam, berdoa dan menyanyi
- b. Tanya jawab tentang kegiatan yang dilaksanakan kemarin dan menceritakan kejadian yang dialami anak sejak dari rumah hingga sampai ke sekolah.
- c. Bercakap-cakap tentang tema yang akan dikembangkan yaitu tema pekerjaan dan subtema alat untuk bekerja
- d. Menjelaskan materi dan tujuan kegiatan yang akan dilaksanakan

- e. Bercakap-cakap tentang sabar menunggu giliran

2. Kegiatan Inti ($\pm$ 60 menit) Individual/klasikal

- a. Guru menyiapkan kartu lambang bilangan 1 sampai 10 dan kartu so'al/kartu jawaban
- b. Setiap anak mendapat satu buah kartu konsep bilangan
- c. Anak memikirkan jawaban dari kartu yang dipegangnya
- d. Setiap anak mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartu yang dipegangnya
- e. Setiap anak yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin
- f. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap anak mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya

3. Istirahat ($\pm$ 30 menit)

- a. Mencuci tangan
- b. Berdoa sebelum makan
- c. Makan bekal dari rumah
- d. Berdoa sesudah makan
- e. Bermain di luar

4. Kegiatan Akhir ($\pm$ 30 menit)

- a. Menyanyikan lagu "Rotiku"
- b. Menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan tadi
- c. Tanya jawab tentang lambang bilangan
- d. Diskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini

- e. Memberi pujian pada anak yang hasil kerjanya baik dan memberi motivasi pada anak yang kurang bisa melaksanakan tugasnya.
- f. Memberitahukan kegiatan yang akan dilaksanakan besok

Pelaksanaan Tindakan Pertemuan ke dua Siklus I

Pada pertemuan hari ke dua ini kegiatan pengembangan sama dengan hari pertama hanya materinya saja yang berbeda yaitu :

Bidang Pengembangan	: Kognitif
Kelompok	: A
Tema / Subtema	: Kebutuhanku /Makanan kesukaan
Semester/Minggu	: II/ IV
Hari /Tanggal	: Kamis / 5 September 2013
Waktu	: 8.00 – 10.30
Model Pembelajaran	: Make a Match
Tingkat Pencapaian Perkembangan	: Mengenal Lambang Bilangan

Capaian Perkembangan

1. Terbiasa melakukan ibadah sesuai aturan menurut keyakinan (NAM)
2. Mengendalikan perasaan (SEM)
3. Mengenal lambang bilangan (Kb)
4. Mengekspresikan diri dengan menyanyi dan memainkan alat musik (F/M)

Indikator

1. Berdo'a sebelum melakukan kegiatan (Nam.3.1.a)
2. Sabar menunggu giliran (Sem.4.1.a)
3. Meniru lambang bilangan (B.Ks.)

4. Menghubungkan / memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis).(Kb.4.1.c)
5. Menyanyi lagu anak-anak (Fh5.2.a)

Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat membaca do'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan
2. Anak mau melakukan perintah dari guru.
3. Anak dapat memasang lambang bilangan sampai 10
4. Anak dapat menyanyikan lagu "Di depan rumahku"

Metode Pembelajaran

1. Bercakap-cakap
2. Tanya jawab
3. Pemberian tugas

Materi Pembelajaran

1. Memasang lambang bilangan
2. Meniru lambang bilangan 1 - 10
3. Menyanyikan lagu "Di depan rumahku"

Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (± 30 menit) Klasikal

- a. Berbaris di halaman, mengucapkan salam, berdoa dan menyanyi
- b. Tanya jawab tentang kegiatan yang dilaksanakan kemarin dan mendiskusikan kejadian yang dialami anak sejak dari rumah hingga sampai ke sekolah.
- c. Bercakap-cakap tentang tema yang akan dikembangkan yaitu tema pekerjaan dan subtema alat bekerja

- d. Menjelaskan materi dan tujuan kegiatan yang akan dilaksanakan

2. Kegiatan Inti (± 60 menit) Individual/klasikal

- a. Setiap anak mendapat satu buah kartu
- b. Anak memikirkan jawaban dari kartu yang dipegangnya
- c. Setiap anak mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartu yang dipegangnya
- d. Setiap anak yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin
- e. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap anak mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya
- f. Demikian seterusnya

3. Istirahat (± 30 menit)

- a. Mencuci tangan
- b. Berdoa sebelum makan
- c. Makan bekal dari rumah
- d. Berdoa sesudah makan
- e. Bermain di luar

4. Kegiatan Akhir (± 30 menit)

- a. Menyanyikan lagu “Di depan rumahku”
- b. Menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan tadi
- c. Tanya jawab tentang lambang bilangan
- d. Diskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini
- e. Memberi pujian pada anak yang hasil kerjanya baik dan memberi motivasi pada anak yang kurang bisa melaksanakan tugasnya.

- f. Memberitahukan kegiatan yang akan dilaksanakan besok

Siklus II

Dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 10 September 2013 dengan indikator memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis) pada materi mencari pasangan gambar pacul dengan lambang bilangan dari 1 sampai 10.

Pelaksanaan tindakan pertemuan Pertama Siklus II

Bidang Pengembangan	: Kognitif
Kelompok	: A
Tema / Subtema	: Kebutuhanku/ Rumah
Semester/Minggu	: II/ V
Hari / Tanggal	: Selasa / 10 September 2013
Waktu	: 8.00 – 10.30
Model Pembelajaran	: Make a Match
Tingkat Pencapaian Perkembangan	: Mengenal Lambang Bilangan

Capaian Perkembangan

1. Terbiasa melakukan ibadah sesuai aturan menurut keyakinan (NAM)
2. Mengendalikan perasaan (SEM)
3. Mengenal konsep bilangan (Kb)
4. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail (F/M)

Indikator

1. Berdo'a sebelum melakukan kegiatan (Nam.3.1.a)

2. Sabar menunggu giliran (Sem.4.1.a)
3. Menulis/membuat angka /urutan bilangan 1 – 10 (B.Ks.)
4. Menghubungkan / memasang lambang bilangan dengan benda benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis).(Kb.4.1.c)
5. Mewarnai bentuk gambar sederhana. (Fh.12.a)

Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat membaca do'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan
2. Anak mau melakukan perintah dari guru.
3. Anak dapat memasang lambang bilangan sampai 10
4. Anak dapat menulis lambang bilangan 1 - 10
5. Anak dapat mewarnai gambar rumah

Metode Pembelajaran

1. Bercakap-cakap
2. Tanya jawab
3. Pemberian tugas

Materi Pembelajaran

1. Memasang lambang bilangan
2. Menulis lambang bilangan
3. Mewarnai gambar rumah

Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (± 30 menit) Klasikal

- a) Berbaris di halaman, mengucapkan salam, berdoa dan menyanyi
- b) Tanya jawab tentang kegiatan yang dilaksanakan kemarin dan Mendiskusikan kejadian yang dialami anak sejak dari rumah hingga

sampai ke sekolah.

- c) Bercakap-cakap tentang tema yang akan dikembangkan yaitu tema pekerjaan dan subtema alat bekerja
- d) Menjelaskan materi dan tujuan kegiatan yang akan dilaksanakan hari ini.

2. Kegiatan Inti ($\pm$ 60 menit) Individual/klasikal

- a) Guru menyiapkan kartu lambang bilangan 1 sampai 10 dan kartu so'al/ kartu jawaban
- b) Anak dibagi menjadi beberapa kelompok
- c) Setiap kelompok mendapat satu buah kartu
- d) Anak secara kelompok mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartu yang dipegangnya
- e) Setiap kelompok yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin
- f) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap kelompok mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya
- g) Guru meminta anak untuk menulis lambang bilangan dari 1 – 10
- h) Guru membimbing anak menulis lambang bilangan 1 – 10
- i) Guru mengajak serta membimbing anak mewarnai gambar amplop
- j) Anak mewarnai gambar amplop

3. Istirahat ($\pm$ 30 menit)

- a) Mencuci tangan
- b) Berdoa sebelum makan
- c) Makan bekal dari rumah

- d) Berdoa sesudah makan
- e) Bermain di luar

4. Kegiatan Akhir ($\pm$ 30 menit)

- a) Menyanyikan lagu “Di depan rumahku”
- b) Menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan tadi
- c) Tanya jawab tentang lambang bilangan
- d) Diskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini
- e) Memberi pujian pada anak yang hasil kerjanya baik dan memberi motivasi pada anak yang kurang bisa melaksanakan tugasnya.
- f) Memberitahukan kegiatan yang akan dilaksanakan besok

c. Pengamatan (Observasi / Evaluasi)

Pengamatan dilaksanakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat serta melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Kegiatan observasi dibantu oleh teman sejawat yang telah dihubungi terlebih dahulu dan mengerti dalam kegiatan yang dimaksud agar informasi yang diperoleh benar-benar akurat.

d. Refleksi

Setelah melaksanakan tindakan kelas dan observasi serta evaluasi guru melakukan refleksi diri tentang kelemahan dan kelebihan yang dilakukan dalam proses belajar mengajar. Dengan melihat data hasil observasi dan analisis tersebut dapat diperoleh gambaran apakah kegiatan yang dilakukan dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak kelompok A TK Al-

Hidayah Belanti Kabupaten Hulu Sungai Tengah dalam mengenal lambang bilangan dengan model pembelajaran *Make a Match*.

E. Data, Jenis dan Teknik Pengumpulan Data

1. Sumber Data

Sumber data pada penelitian ini adalah anak kelompok A TK. Al-Hidayah Belanti Kabupaten Hulu Sungai Tengah pada semester II tahun pelajaran 2012/2013 yang berjumlah 20 orang terdiri atas 9 orang anak laki-laki dan 11 orang anak perempuan.

2. Jenis Data

Data yang diperlukan adalah data kualitatif yang terdiri dari :

- a. Aktifitas guru dalam proses kegiatan belajar mengajar diambil melalui observasi dengan tahapan-tahapan mengajar di kelas seperti apersepsi, motivasi, interaksi belajar-mengajar dan evaluasi oleh observer yang telah dipilih.
- b. Aktifitas anak dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* pada materi mengenal lambang bilangan
- c. Hasil kegiatan pengembangan yang dicapai oleh anak dalam mengenal lambang bilangan dapat dilihat dari hasil unjuk kerja yang dilakukan anak dan hasil observasi ketika anak menyebutkan lambang bilangan.

3. Teknik Pengumpulan Data

Agar data yang diperoleh sesuai dengan permasalahan yang diteliti, maka dalam penyusunan angket ini berpedoman pada :

- a. Data aktivitas guru diambil melalui observasi dengan tahapan-tahapan mengajar di kelas seperti apersepsi, motivasi, interaksi belajar-mengajar, dan evaluasi, yang dilakukan oleh observer.
- b. Data kegiatan anak diambil melalui aktivitas belajar anak pada saat kegiatan pengembangan dengan model pembelajaran *Make a Match* pada materi mengenal lambang bilangan yang terdiri dari :
 - 1) Keberanian anak untuk maju ke depan melaksanakan tugas yang diberikan.
 - 2) Kesungguhan anak dalam melaksanakan tugas memasang lambang bilangan dengan konsep bilangan.
 - 3) Kesesuaian anak dalam memasang lambang bilangan
 - 4) Keaktifan anak dalam mengikuti kegiatan memasang lambang bilangan.
- c. Data hasil pengembangan diperoleh dari unjuk kerja anak pada setiap kegiatan berlangsung.

4. Teknik Analisa Data

Data yang dikumpulkan diambil dari instrumen dan hasil observasi serta data nilai anak untuk mengetahui apakah pembelajaran yang telah dilaksanakan tersebut telah mencapai target/tujuan pembelajaran atau belum. Apakah sudah selesai antara perencanaan, pelaksanaan dan hasil yang dicapai yaitu meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada kelompok A di TKAl-Hidayah Belanti Kabupaten Hulu Sungai Tengah

a. Aktivitas guru

Untuk menganalisis aktivitas guru selama kegiatan belajar mengajar maka digunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Sedangkan kriteria aktivitas guru dapat dikelompokkan menjadi empat yaitu :

Kriteria Aktivitas Guru	Kategori
< 25%	Kurang baik
26% - 50 %	Cukup baik
51% - 75%	Baik
76% - 100%	Sangat baik

(Sumber : yamin ; 2002)³¹

b. Aktivitas Anak

Untuk menganalisis aktivitas anak selama kegiatan belajar mengajar maka digunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentasi

Sedangkan kriteria aktivitas anak dapat dikelompokkan menjadi empat yaitu :

Kriteria Aktivitas Anak	Kategori
< 25%	Kurang aktif
26% - 50 %	Cukup aktif
51% - 75%	Aktif
76% - 100%	Sangat aktif

³¹Amin, Saiful.2011. (*“Model Pembelajaran Make a Match – tujuan-persiapan dan ”*)<http://www.syaiful.com/:05/01/2012>

c. Data hasil pengembangan anak

Menganalisis hasil belajar ini dapat dilihat secara individu ataupun secara klasikal.

1. Individu

Adapun analisis secara individu digunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentasi

Sedangkan kriteria aktivitas anak dapat dikelompokkan menjadi empat yaitu :

★ = Anak yang belum berkembang (BB)

★★ = Anak yang mulai berkembang (MB)

★★★ = Anak yang berkembang sesuai harapan (BSH)

★★★★ = Anak yang berkembang sangat baik (BSB)

2. Klasikal

Adapun analisis secara klasikal digunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Jumlah anak yang berkualifikasi BSH dan BSB}}{\text{Jumlah seluruh anak}} \times 100\%$$

Apabila mencapai 80% berarti guru berhasil, dan apabila kurang dari 80% maka guru belum berhasil.

Ketuntasan individu dihitung dengan rumus sebagai berikut:

Jumlah Skor

$$N1 = \frac{\text{Jumlah Skor Maksimal}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

N1 = Ketuntasan perorangan

Ketuntasan klasikal dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$N2 = \frac{\text{Jumlah anak yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah Seluruh Anak}} \times 100\%$$

Keterangan :

N2 = Ketuntasan Klasikal

Ketuntasan individu dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$N1 = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

NI = Ketuntasan perorangan

Ketuntasan klasikal dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$N2 = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Keterangan :

N2 = Ketuntasan klasikal

F. Indikator Keberhasilan

Indikator dari keberhasilan pada penelitian tindakan kelas antara lain adalah :

1. Aktivitas guru dalam proses kegiatan belajar mengajar diambil melalui observasi dengan tahapan-tahapan mengajar di kelas seperti apersepsi, motivasi, interaksi belajar-mengajar dan evaluasi oleh observer yang telah dipilih dengan indikator 76% dari nilai keaktifan dengan kategori sangat baik.
2. Meningkatnya aktivitas anak dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* pada materi mengenal lambang bilangan dengan indikator 76% anak berkembang sangat aktif.
3. Adanya peningkatan hasil kegiatan pengembangan yang dicapai oleh anak dalam mengenal lambang bilangan dapat dilihat dari hasil unjuk kerja yang dilakukan anak dan hasil observasi ketika anak menyebutkan lambang bilangan dengan indikator 76% anak mendapat nilai bintang ☆☆☆☆ (Anak Berkembang Sangat Baik).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah TK Al-Hidayah Belanti yang beralamat di Kecamatan Labuan Amas Utara Kabupaten Hulu Sungai Tengah (Barabai), yang terdiri dari 2 ruangan belajar. Jumlah anak secara keseluruhan 49 orang yang terdiri dari kelompok A dan kelompok B, dengan pekerjaan orang tua 80 % petani. Lokasi sekolah berada di lingkungan perumahan masyarakat pedesaan.

Kepala Sekolah bernama Maskinah, S.Pd.I dan satu-satunya yang berstatus Pegawai Negeri Sipil (PNS) ditambah 4 orang honor dengan latar belakang pendidikan satu orang S1, 3 orang D.II. Fasilitas yang dimiliki kurang lengkap, pembelajaran menggunakan sistem kelompok, Dalam kegiatan pengembangan guru lebih banyak mendominasi sehingga anak terlihat pasif dan kurang berkembang, dan perlu adanya perbaikan salah satunya adalah dengan adanya penelitian ini.

Subjek penelitian adalah anak kelompok A pada bidang pengembangan kognitif semester 2 tahun 2012/2013 TK Al-Hidayah Belanti Kecamatan Labuan Amas Utara Kabupaten Hulu Sungai Tengah (Barabai) yang berjumlah 20 orang

Kegiatan pengembangan pada Tahun Pelajaran 2012/2013 di Kelompok A TK Al-Hidayah Belanti Kecamatan Labuan Amas Utara Kabupaten Hulu Sungai Tengah (Barabai) menggunakan Kurikulum 2010 dengan jumlah jam belajar untuk pengembangan kemampuan kognitif sebanyak 6 jam perminggu dengan alokasi waktu perjam kegiatan 20 menit.

Adapun anak kelompok A berjumlah 20 orang terdiri atas anak laki-laki sebanyak 9 orang dan 11 orang anak perempuan dengan bidang pengembangan kognitif semester II pada tingkat pencapaian pengembangan mengenal lambang bilangan dengan indikator menghubungkan / memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis).

Dari hasil analisis pada pengembangan kognitif melalui kegiatan menunjukan lambang bilangan, hanya 8 anak (40%) dari 20 anak yang dapat melaksanakannya, sebaliknya ada 12 anak (60 %) belum bisa menunjukkannya. Berdasarkan *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* (KTSP). Ketuntasan setiap indikator yang dikembangkan sebagai pencapaian hasil belajar dari suatu kompetensi dasar berkisar antara 0 – 100 %. Kriteria Ideal ketuntasan untuk masing-masing indikator 75 %

Hal ini berarti perlu dilakukan usaha-usaha untuk mengatasi masalah tersebut salah satunya dengan penggunaan model pembelajaran *Make a Match* pada materi mengenal lambang bilangan agar kemampuan anak dapat meningkat dan lebih baik dari sebelumnya.

B. Persiapan Penelitian

1. Penunjukan Observer

Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas peneliti bersama Kepala TK Al-Hidayah Belanti Kecamatan Labuan Amas Utara Kabupaten Hulu Sungai Tengah (Barabai) berdiskusi untuk menunjuk observer dari teman sejawat yang bernama NorAsiah, S.Pd.I. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang berkolaborasi dengan observer memiliki tugas masing-

masing yang diatur sedemikian rupa sehingga memperlihatkan kesatuan tindakan antara peneliti dan kolaboran. Tugas-tugas tersebut secara ringkas terlihat pada table di bawah ini :

Tabel 4.1 : Daftar Kegiatan Guru dalam Penelitian Tindakan Kelas dan Nama Observer.

S	P	Capaian Perkembangan	Indikator	Materi	Observer
I	1	Mengenai lambang bilangan	Memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis)	Kartu angka dan konsep bilangan	Nor Asiah,S.Pd.I
			Menunjuk lambang bilangan 1 - 10	Lambang bilangan 1 - 10	
	2	Mengenai lambang bilangan	Memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis)	Kartu angka dan konsep bilangan	
			Meniru lambang bilangan 1 - 10	Lambang bilangan 1 - 10	
II	1	Mengenai lambang bilangan	Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis)	Kartu angka dan konsep bilangan	
			Menulis/membuat angka/urutan bilangan	Lambang bilangan 1 - 10	

Dalam kegiatan pembelajaran tugas-tugas individu yang terlibat dalam penelitian ini telah disusun seperti pada tabel berikut :

Tabel 4.2 Distribusi Tugas dalam Kegiatan Pengembangan

Kegiatan	Peneliti	Observer
Menyiapkan bahan ajar	✓	-
Menyiapkan instrument	✓	-
Menyusun kelompok	✓	-
Mengamati PBM	-	✓
Menetapkan indikator dan membuat rencana pembelajaran	✓	-
Melakukan refleksi	✓	✓

B. Pelaksanaan Tindakan Kelas

Siklus I

Pertemuan 1

Pelaksanaan tindakan kelas pada siklus I dilaksanakan dengan 2 kali pertemuan.

Pertemuan I dilaksanakan hari Selasa, 3 September 2013 pada kegiatan inti

1. Skenario Kegiatan Perencanaan

Pada tahapan perencanaan, yang dilakukan adalah :

- a. Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) dengan capaian perkembangan mengenal lambang bilangan dan indikator (a) menunjuk lambang bilangan 1 – 10, (b) meniru lambang bilangan 1 – 10 dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match*.
- b. Mempersiapkan media/alat peraga kartu lambang bilangan dan kartu konsep bilangan serta mempersiapkan LKS berupa 10 buah segi empat yang di atasnya ada lambang bilangan 1 – 10 yang akan dipergunakan anak.
- c. Menyusun alat evaluasi untuk mengukur kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Alat evaluasi berupa observasi dan hasil karya anak dalam meniru lambang bilangan.

2. Pelaksanaan Tindakan Pertemuan Pertama

Rencana Kegiatan Harian

Bidang Pengembangan	: Kognitif
Kelompok	: A
Tema / Subtema	: Kebutuhanku / Makanan
Semester/Minggu	: II/ IV

Hari / Tanggal	: Selasa / 3 September 2013
Waktu	: 8.00 – 10.30
Model Pembelajaran	: Make a Match
Tingkat Pencapaian Perkembangan	: Mengenal Lambang Bilangan

Capaian Perkembangan

4. Terbiasa melakukan ibadah sesuai aturan menurut keyakinan (NAM)
5. Mengendalikan perasaan (SEM)
6. Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan (Mb.)
7. Mengenal lambang bilangan (Kb)
8. Mengekspresikan diri dengan menyanyi dan memainkan alat musik (F/M)

Indikator

2. Berdo'a sebelum melakukan kegiatan (Nam.3.1.a)
3. Sabar menunggu giliran (Sem.4.1.a)
4. Melakukan 2 perintah secara sederhana (Mb.2.1.a.)
5. Menunjuk lambang bilangan 1 – 10 (Kb.4.1.a)
6. Menyanyi lagu anak-anak (Fh5.2.a)

Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat membaca do'a sebelum & sesudah melaksanakan kegiatan
2. Anak mau melakukan perintah dari guru.
3. Anak dapat menunjukan lambang bilangan dari 1 sampai 10
4. Anak dapat menyanyikan lagu "Rotiku"

Metode Pembelajaran

1. Bercakap-cakap

2. Tanya jawab
3. Pemberian tugas

Materi

1. Menunjuk lambang bilangan
2. Meniru lambang bilangan

Sebelum Kegiatan Awal

Guru mengajak anak berbaris di halaman dengan rapi dan meminta salah seorang anak maju kedepan untuk memimpin senam, dengan diawali menyanyikan lagu-lagu antara lain :

- a) Berbaris ayo berbaris, ayo semua jangan ada yang tak ikut, tangan kiri di pinggang lencang yang kanan,....dst.
- b) Badan tangan kakiku kuat serta sehat, ayo kawan semua kerja sambil nyanyi,dst.
- c) Tepuk tangan semua, angkat kaki satu dua, satu dua, ...dst
- d) Tangan dipinggang bersuka ria, bertepuk tangan bergembira ria...dst.
- e) Kepala pundak, kepala pundak, lutut dan kaki,.... Dst
- f) Topi saya bundar

Selesai senam guru mengajak anak masuk ke dalam kelas.

Kegiatan Awal (± 30 menit) Klasikal

Gurumasuk ruangan kelompok A sambil mengucap salam

عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ سَلَامٌ

dan anak membalas salam

وَبَرَكَاتُهُ سَلَامٌ وَرَحْمَةُ اللَّهِ عَلَيْكُمْ

Kemudian guru mengajak anak mengucap Dua Kalimah Syahadat:

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
دَا رَسُولُ اللَّهِ أَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا شَهِدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ

Artinya :

“Aku bersaksi sesungguhnya tidak ada Tuhan selain ALLAH dan aku bersaksi pula bahwa Nabi Muhammad itu utusan ALLAH”

dan dilanjutkan dengan mengucapkan do’a mau belajar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
فَهْمَا وَارْزُقْنِي عِلْمًا، زِدْنِي رُبُورَسُوْلًا نَبِيًّا وَمُحَمَّدِيْنَا، وَبِالْإِسْلَامِ رَضِيْتُ بِاللَّهِ

Aku ridlo Alloh sebagai Tuhanku Dan agama Islam itu sebagai agamaku, Dan Nabi Muhammad itu sebagai Nabi dan Utusan Alloh Ya Alloh Tambahkan lah aku ilmu Dan berilah aku karunia untuk dapat memahaminya.

lalu membaca Surah-surah pendek seperti : Al Fatihah, Al Ikhlas, Al Falaq, An Nass, dan Al Kafirun. Kemudian menyanyikan lagu-lagu pengantar belajar seperti : Pagi hari, Taman yang paling indah, di taman kanak-kanak, Aku punya tangan dan kaki, dan dilanjutkan dengan mengabsen murid.

Kemudian guru mengadakan Tanya jawab tentang kegiatan yang dilaksanakan kemaren dan meminta anak untuk menceritakan kejadian yang dialami anak sejak dari rumah hingga sampai ke sekolah.

Selesai tanya jawab guru menjelaskan tentang tema yang akan dikembangkan yaitu tema pekerjaan dan subtema alat untuk bekerja serta menjelaskan materi dan tujuan kegiatan yang akan dilaksanakan hari ini yaitu bermain mencari pasangan.

Kegiatan Inti (± 60 menit) Individual/klasikal

Guru menyiapkan langkah-langkah pembelajaran dengan model *Make a Match* yaitu menyajikan 10 kartu bergambar teko dan kartu lambang bilangan dari 1 sampai 10, guru menjelaskan pada anak cara bermain mencari pasangan yaitu : bagi anak yang memegang kartu dengan lambang bilangan **1** harus

mencari temannya yang mempunyai kartu yang bergambar teko satu demikian juga dengan lambang bilangan yang lain harus mencari pasangan gambar teko yang tepat dan bagi siapa yang paling cepat mendapat teman yang sesuai dengan kartu yang dipegang akan diberi poin.

Kemudian guru membagi anak menjadi dua kelompok, tiap kelompok beranggotakan 10 orang dan membagi kartu bergambar teko kepada sepuluh anak dan kartu lambang bilangan 1 sampai 10 pada sepuluh anak dalam kelompok yang ke dua untuk bermain dalam babak pertama. Lalu guru memberi aba-aba sebagai tanda permainan dimulai dengan mengucapkan kata “Mulai Cari Pasangan” dengan suara yang agak keras dan guru membimbing anak dalam mencari pasangan kartu.

Selesai babak pertama guru memberi poin pada enam orang anak yang paling cepat mendapatkan pasangannya.

Kemudian guru mengocok kembali kartu untuk permainan babak ke dua agar setiap anak mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. (pada babak kedua ini pelaksanaannya sama dengan babak yang pertama).

Setelah selesai permainan dan semua anak sudah mendapat kartu yang berbeda, guru memberikan pujian pada anak yang mendapat poin terbanyak dan memberi dorongan/motivasi bagi anak yang belum mendapat poin.

Kegiatan berikutnya guru menempelkan kartu lambang bilangan dari 1 – 10 dan meminta anak secara bergiliran maju ke depan untuk menunjukan lambang bilangan yang disebutkan guru.

Selanjutnya guru membimbing dan meminta anak untuk meniru lambang bilangan dari 1 - 10

Kegiatan Akhir ($\pm$ 30 menit)

Pada kegiatan akhir ini guru memberikan penenangan pada anak setelah anak bermain di luar kurang lebih 10 menit (anak duduk melingkar guru menyanyikan lagu “matahari terbenam hari mulai malam terdengar burung hantu suaranya merdu, gog..gog, .gog gog gok” kemudian anak-anak berbaring seperti orang tidur kemudian guru menyanyikan lagu “nina bobo, ooo nina bobo, kalau tidak bobo digigit nyamuk. Setelah itu guru bersuara menirukan ayam berkokok dan anak-anak bangun semua, lalu guru mengajak anak menyanyikan lagu “alangkah nyaman alangkah segar angin bertiup diwaktu subuh, akulah bangun dari tidurku pergi bermandi dengan berwudhu, selesai mandi selesai wudhu aku kenakan pakaian bersih, lalu sembahyang menghadap Tuhan Maha Pengasih Maha Penyayang”

Selanjutnya guru membimbing anak menyanyikan lagu :

“Rotiku”

Rotiku-rotiku persegi empat

Lapisnya-lapisnya berwarna coklat

Kututup-kututup sampai rapat

Supaya jangan dimakan lalat

Pertama guru menyanyikan lagu secara keseluruhan kemudian menyanyikan lagu sebaris demi sebaris dan anak mengikuti, selanjutnya guru membacakan kalimat dalam lagu, anak mengikuti, guru bersama anak menyanyikan lagu terakhir anak menyanyikan lagu secara berkelompok diiringi oleh guru.

Guru mengadakan tanya jawab secara klasikal tentang lambang bilangan sebagai pengulangan untuk mengetahui hasil belajar anak.

Guru mendiskusikan kegiatan yang telah dilakukan hari ini dan memberitahukan kegiatan yang akan dilaksanakan besok bahwa akan melaksanakan permainan seperti yang dilakukan tadi. Sebagai penutup kegiatan guru mengajak anak mengucap do'a sesudah belajar dan dilanjutkan dengan do'a mau pulang yaitu :

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
أَرِنَا اللَّهُمَّ حَقَّ الْحَقِّ بَاطِلًا وَآرِنَا تَبَاعَهُوَ آرِزْنَا وَارْزُقْنَا اجْتَنِبْهَا الْبَاطِلَ

Ya Alloh, tunjukkanlah kepada kami kebenaran sehingga kami dapat mengikutinya. Dan tunjukkanlah kepada kami kejelekan sehingga kami dapat menjauhinya.

Anak bersalaman dan pulang.

Pertemuan 2

Pelaksanaan tindakan kelas siklus I pada pertemuan ke dua dilaksanakan hari Kamis, 5 September 2013 pada kegiatan inti

1. Skenario Kegiatan Perencanaan

Pada tahapan perencanaan, yang dilakukan adalah :

- a. Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) dengan indicator (a) Menghubungkan / memasangkan lambang bilangan dengan benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis), (b) Menebalkan huruf/angka dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match*
- b. Mempersiapkan media/alat peraga kartu lambang bilangan dan kartu konsep bilangan serta mempersiapkan LKK contoh lembar kerja anak

berupa gambar tomat dengan kartu lambang bilangan 1 – 10 yang akan dipergunakan anak.

- c. Menyusun alat evaluasi untuk mengukur kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Alat evaluasi berupa observasi dan hasil karya anak dalam memasangkan lambang bilangan dan menghubungkan lambang bilangan.

2Pelaksanaan Tindakan Pertemuan Kedua

Rencana Kegiatan Harian

Bidang Pengembangan	: Kognitif
Kelompok	: A
Tema / Subtema	: Kebutuhanku/Makanan
Semester/Minggu	: II/ IV
Hari /Tanggal	: Kamis / 5 September 2013
Waktu	: 8.00 – 10.30
Model Pembelajaran	: Make a Match
Tingkat Pencapaian Perkembangan	: Mengenal Lambang Bilangan

Capaian Perkembangan

1. Terbiasa melakukan ibadah sesuai aturan menurut keyakinan (NAM)
2. Mengendalikan perasaan (SEM)
3. Mengenal lambang bilangan (Kb)
4. Mengekspresikan diri dengan menyanyi dan memainkan alat musik (F/M)

Indikator

1. Berdo'a sebelum melakukan kegiatan (Nam.3.1.a)

2. Sabar menunggu giliran (Sem.4.1.a)
3. Menebalkan huruf/angka (B.Ks.)
4. Menghubungkan / memasang lambing bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis).(Kb.4.1.c)
5. Menyanyi lagu anak-anak (Fh5.2.a)

Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat membaca do'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan
2. Anak mau melakukan perintah dari guru.
3. Anak dapat memasang lambang bilangan sampai 10
4. Anak dapat menyanyikan lagu "Di depan rumahku"

Metode Pembelajaran

1. Bercakap-cakap
2. Tanya jawab
3. Pemberian tugas

Materi Pembelajaran

1. Memasang lambang bilangan
2. Menyanyikan lagu "Di depan rumahku"

Sebelum Kegiatan Awal

Guru mengajak anak berbaris di halaman dengan rapi dan meminta salah seorang anak maju kedepan untuk memimpin senam, dengan diawali menyanyikan lagu-lagu antara lain :

- a) Berbaris ayo berbaris, ayo semua jangan ada yang tak ikut, tangan kiri di pinggang lencang yang kanan,....dst.

- b) Badan tangan kakiku kuat serta sehat, ayo kawan semua kerja sambil nyanyi,dst.
- c) Tepuk tangan semua, angkat kaki satu dua, satu dua, ...dst
- d) Tangan dipinggang bersuka ria, bertepuk tangan bergembira ria...dst.
- e) Kepala pundak, kepala pundak, lutut dan kaki,.... Dst
- f) Topi saya bundar

Selesai senam guru mengajak anak masuk ke dalam kelas.

Kegiatan Awal (± 30 menit) Klasikal

Gurumasuk ruangan kelompok A sambil mengucapkan salam

عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهَا سَلَامٌ

dan anak membalas salam

وَبَرَكَاتُهَا سَلَامٌ وَرَحْمَةُ اللَّهِ عَلَيْكُمْ

Kemudian guru mengajak anak mengucapkan Dua Kalimah Syahadat:

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
دَا رَسُولُ اللَّهِ أَشْهَدُ أَنْ مُحَمَّدًا شَهِدَ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ

Artinya :

“Aku bersaksi sesungguhnya tidak ada Tuhan selain ALLAH dan aku bersaksi pula bahwa Nabi Muhammad itu utusan ALLAH”

dan dilanjutkan dengan mengucapkan do'a mau belajar yaitu :

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

فَهْمَا وَارْزُقْنِي عِلْمًا، زِدْنِي رِبًّا وَرَسُولًا نَبِيًّا وَمُحَمَّدًا دِينًا، وَبِالْإِسْلَامِ رَضِيْتُ بِاللَّهِ

Aku ridlo Alloh sebagai Tuhanku Dan agama Islam itu sebagai agamaku, Dan Nabi Muhammad itu sebagai Nabi dan Utusan Alloh Ya Alloh Tambahkan lah aku ilmu Dan berilah aku karunia untuk dapat memahaminya

Lalu mengajak anak membaca Surah-surah pendek seperti : Al

Fatehah, Al Ikhlas, Al Falaq, An Nass, dan Al Kafirun. Kemudian

menyanyikan lagu-lagu pengantar belajar seperti : Pagi hari, Taman yang paling indah, di taman kanak-kanak, Aku punya tangan dan kaki, dan dilanjutkan dengan mengabsen murid.

Kemudian guru mengadakan Tanya jawab tentang kegiatan yang dilaksanakan kemarin dan meminta anak untuk menceritakan kejadian yang dialami anak sejak dari rumah hingga sampai ke sekolah.

Selesai tanya jawab guru menjelaskan tentang tema yang akan dikembangkan yaitu tema pekerjaan dan subtema alat untuk bekerja serta menjelaskan materi dan tujuan kegiatan yang akan dilaksanakan hari ini yaitu bermain mencari pasangan.

Kegiatan Inti (± 60 menit) Individual/klasikal

Guru menyiapkan langkah-langkah pembelajaran dengan model *Make a Match* yaitu menyajikan 10 kartu bergambar apel dan kartu lambang bilangan dari 1 sampai 10, guru menjelaskan pada anak cara bermain mencari pasangan yaitu : bagi anak yang memegang kartu dengan lambang bilangan **1** harus mencari temannya yang mempunyai kartu yang bergambar apel satu demikian juga dengan lambang bilangan yang lain harus mencari pasangan gambar jambu yang tepat dan bagi siapa yang paling cepat mendapat teman yang sesuai dengan kartu yang dipegang akan diberi poin.

Kemudian guru membagi anak dengan menjadi dua kelompok, setiap kelompok beranggotakan 10 orang dan membagi kartu bergambar apel kepada sepuluh anak dan kartu lambang bilangan 1 sampai 10 pada sepuluh anak dalam kelompok yang ke dua untuk bermain dalam babak pertama.

Lalu guru memberi aba-aba sebagai tanda permainan dimulai dengan mengucapkan kata “Mulai Cari Pasangan” dengan suara yang agak keras dan guru membimbing anak dalam mencari pasangan kartu.

Selesai babak pertama guru memberi poin pada delapan orang anak yang paling cepat mendapatkan pasangannya.

Kemudian guru mengocok kembali kartu untuk permainan babak ke dua agar setiap anak mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.(pada babak kedua ini pelaksanaannya sama dengan babak yang pertama)

Setelah selesai permainan dan semua anak sudah mendapat kartu yang berbeda, guru memberikan pujian pada anak yang mendapat poin terbanyak dan memberi dorongan/motivasi bagi anak yang masih belum mendapat poin.

Kegiatan berikutnya guru menjelaskan cara menghubungkan lambang bilangan dengan konsep bilangan dari 1 – 10. Yaitu cara menghubungkan kartu lambang bilangan yang sesuai dengan banyaknya gambar apel. Kemudian guru meminta anak untuk menghubungkan lambang bilangan dengan gambar apel. Selanjutnya guru menjelaskan cara meniru lambang bilangan, membimbing anak melaksanakan tugasnya meniru lambang bilangan.

Kegiatan Akhir (± 30 menit)

Pada kegiatan akhir ini guru memberikan penenangan pada anak setelah anak bermain di luar kurang lebih 10 menit (anak duduk melingkar guru menyanyikan lagu “matahari terbenam hari mulai malam terdengar burung hantu suaranya merdu, gog..gog, .gog gog gok” kemudian anak-

anak berbaring seperti orang tidur kemudian guru menyanyikan lagu “nina bobo, ooo nina bobo, kalau tidak bobo digigit nyamuk” kemudian terakhir guru bersuara menirukan ayam berkokok dan anak-anak bangun semua, lalu guru mengajak anak menyanyikan lagu “alangkah nyaman alangkah segar angina bertiup diwaktu subuh, akulah bangun dari tidurku pergi bermandi dengan berwudhu, selesai mandi selesai wudhu aku kenakan pakaian bersih, lalu sembahyang menghadap Tuhan Maha Pengasih Maha Penyayang”

Selanjutnya guru membimbing anak menyanyikan lagu :

“Di depan rumahku”

Di depan rumahku ada pohon jambu

Buahnya besar dan lebat sekali

Aku mau ambil tak bisa-bisa

Pohonnya tinggi dan aku masih kecil

Pertama guru menyanyikan lagu secara keseluruhan kemudian menyanyikan lagu sebaris demi sebaris dan anak mengikuti, selanjutnya guru membacakan kalimat dalam lagu, anak mengikuti, guru bersama anak menyanyikan lagu terakhir anak menyanyikan lagu secara berkelompok diiringi oleh guru.

Guru mengadakan tanya jawab secara klasikal tentang lambang bilangan sebagai pengulangan untuk mengetahui hasil belajar anak.

Guru mendiskusikan kegiatan yang telah dilakukan hari ini dan memberitahukan kegiatan yang akan dilaksanakan. Sebagai penutup

kegiatan guru mengajak anak mengucapkan do'a sesudah belajar dan dilanjutkan dengan do'a mau pulang yaitu :

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
أَرِنَا الْحَقَّ بَاطِلًا وَأَرِنَا تَبَاعَهُوَارْزُقْنَا وَارْزُقْنَا اجْتِنَابَهُالْبَاطِلِ

Ya Allah, tunjukkanlah kepada kami kebenaran sehingga kami dapat mengikutinya. Dan tunjukkanlah kepada kami kejelekan sehingga kami dapat menjauhinya.

Anak bersalaman dan pulang.

3. Observasi dan Evaluasi

a. Aktivitas Guru

Aktivitas guru dalam pelaksanaan pengembangan kognitif melalui model pembelajaran Make a Match dilakukan dalam dua kali pertemuan

Tabel 4.3 : Aktivitas Guru Dalam Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1 dan 2

S	P	K. Awal				Kegiatan Inti									K. Akhir				Pengelolaan Pemb				Jlh	Nilai	Kategori
		1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	1	2	2	3	4	3	3	3	3	2	2	3	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	59/84	70,2%	Cukup Baik
		68,75%				72, 22%									75%				62,5%						
	2	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	67/84	79,76%	Baik
		81,5%				80,55%									81,25%				75%						

Keterangan :

S : Siklus

P : Pertemuan

Siklus I Pertemuan 1 dan 2

Kegiatan Awal :

- a) Berbaris di halaman, mengucapkan salam, berdo'a dan menyanyi
- b) Tanya jawab tentang kegiatan yang dilaksanakan kemarin dan mendiskusikan kejadian yang dialami anak sejak dari rumah hingga sampai ke sekolah.
- c) Bercakap-cakap tentang tema yang akan dikembangkan yaitu tema pekerjaan dan subtema alat bekerja
- d) Menjelaskan materi dan tujuan kegiatan yang akan dilaksanakan hari ini.

Kegiatan Inti (± 60 menit) Individual/klasikal

- a) Guru menyiapkan langkah-langkah pembelajaran dengan model *Make a Match* yaitu menyajikan sepuluh kartu bergambar jambu dari satu sampai 10 dan kartu lambang bilangan dari 1 – 10.
- b) Guru membagi anak menjadi dua kelompok.
- c) Guru membagi kartu bergambar jambu kepada sepuluh anak dalam kelompok pertama dan kartu lambang bilangan pada sepuluh anak kelompok dua.
- d) Guru memberi aba-aba tanda permainan dimulai.
- e) Guru membimbing anak mencari pasangan kartu.
- f) Guru memberi poin kepada anak yang tercepat dapat mencari pasangan kartunya.
- g) Selesai permainan guru mengocok kembali kartu untuk permainan babak ke dua agar setiap anak mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya..
- h) Guru memberikan pujian pada anak yang mendapat poin terbanyak dan memberi dorongan/motivasi bagi anak yang belum mendapat poin.
- i) Membimbing anak melaksanakan tugas-tugas

Kegiatan Akhir (± 30 menit)

- a) Menyanyikan lagu “Rotiku / di depan rumahku”

- b) Tanya jawab tentang lambang bilangan
- c) Diskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini
- d) Berdo'a untuk pulang dan bersalaman.

Pengelolaan Pembelajaran :

- a) Mengatur penggunaan waktu
- b) Mengorganisasikan anak
- c) Menggunakan media pembelajaran
- d) KBM sesuai RKH

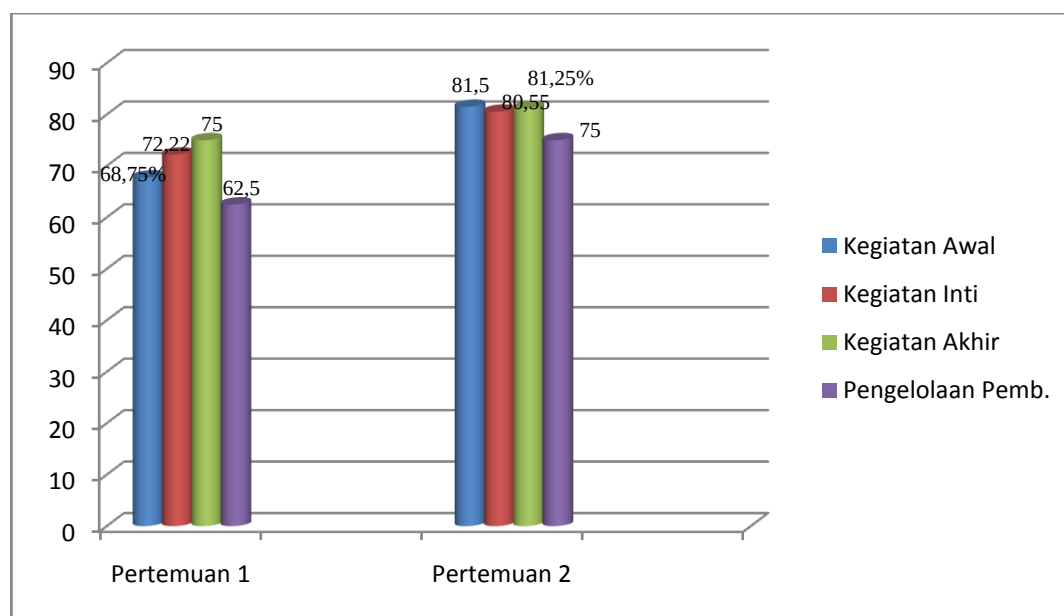
Dari tabel di atas dapat dievaluasi bahwa aktivitas guru dari indikator keberhasilan (66,66 %) pada pertemuan 1 yaitu keberhasilan aktivitas guru seharusnya 85 %, dan masih ada beberapa indikator yang belum maksimal dilaksanakan seperti melaksanakan appersepsi, memberi poin hanya pada sebagian anak saja dan kadang-kadang lupa mengocok kartu untuk bermain kembali, ini mungkin peneliti masih belum menguasai model pembelajaran *Make a Match* sehingga kelihatan seperti terburu-buru.

Melihat dari berbagai kelemahan tersebut guru segera memperbaiki dan tidak dibiarkan begitu saja. Hal ini penting dilakukan guru agar proses belajar tepat sasaran dan tujuan yang ingin dicapai dapat terlaksana seperti yang diharapkan. Untuk itu guru memperbaiki proses pembelajaran pada pertemuan kedua yang dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 5 September 2013.

Kemudian pada pertemuan kedua indikator yang belum maksimal dilaksanakan lebih ditingkatkan lagi seperti meningkatkan kegiatan apersepsi, memberi poin atau motivasi pada anak, dan hasilnya keaktifan guru naik menjadi 79,76 %, ini hampir mendekati indikator keberhasilan yaitu 85% keterlaksanaan guru. Walaupun telah

terdapat peningkatan tapi masih ada tahapan-tahapan pembelajaran yang belum maksimal dilaksanakan seperti masih lupa memberi poin pada anak dan dalam melakukan diskusi belum tuntas dilaksanakan maka kegiatan pembelajaran ini belum berlangsung efektif sesuai dengan apa yang direncanakan sehingga perlu adanya perbaikan pada siklus berikutnya.

Berikut adalah grafik perbandingan hasil aktivitas peneliti pada siklus I pertemuan 1 dan pertemuan 2.



Gambar 1. Pelaksanaan aktivitas guru pada pertemuan 1 dan pertemuan 2 Siklus I

b. Aktivitas Anak

Berdasarkan pengamatan terhadap aktivitas kegiatan pengembangan anak dengan model pembelajaran *Make a Match*, dapat disimpulkan sebagai berikut :

Tabel 4.4. Hasil Observasi Aktivitas Anak Dalam Kelompok Siklus I

S	P	Kel I				Kel II				Kel III				Kel IV			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4

I	P1	2,3	2,1	1,4	2,1	2,3	2,2	1,4	2,3	2,3	2,1	2,1	2,2	2,3	2,3	2,3	2,3
	R1%	46%	42%	28%	42%	46%	44%	28%	46%	46%	42%	42%	44%	46%	46%	46%	46%
	Jlh/ Ktgri	39,5% / Kurang Aktif				41% / Kurang Aktif				43,5% / Kurang Aktif				46% / Kurang Aktif			
	P2	3,3	3	3,1	3,1	3	3	2,2	2,3	2,3	2,3	2,3	3	3	3	3	2,3
	R2%	66%	60%	62%	62%	60%	60%	44%	46%	46%	46%	46%	60%	60%	60%	60%	46%
	R	62,5 % / Cukup Aktif				52,5 % / Kurang Aktif				49,5 % / Kurang Aktif				56,5 % / Kurang Aktif			

Ket : S = Siklus P1 = Pertemuan 1 P2 = Pertemuan 2

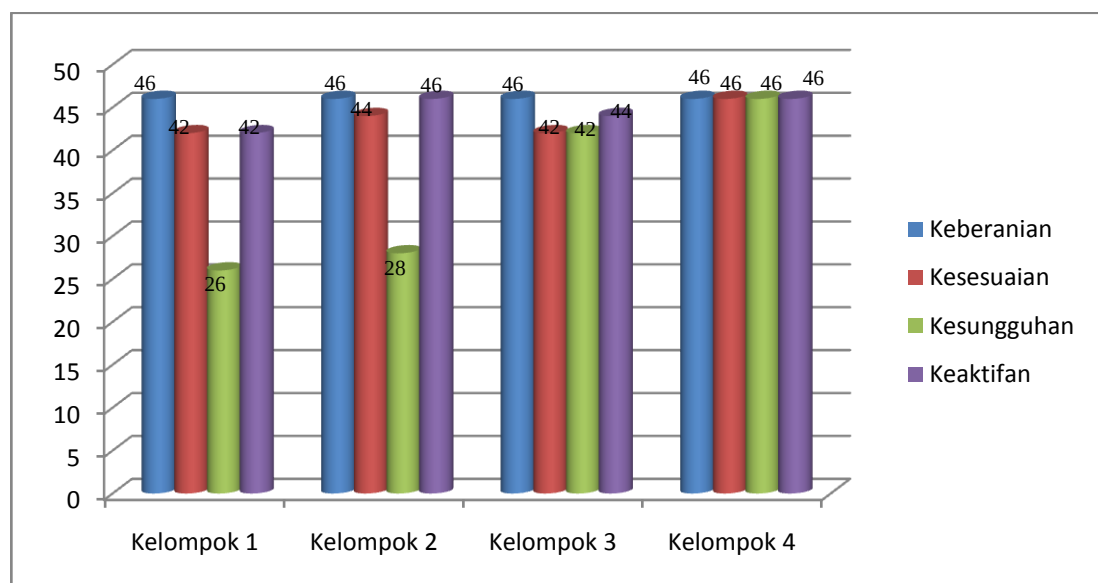
Aspek yang diamati :

- 1) Keberanian anak untuk maju ke depan melaksanakan tugas yang diberikan.
- 2) Kesungguhan anak dalam melaksanakan tugas memasang lambang bilangan dengan konsep bilangan.
- 3) Kesesuaian anak dalam memasang lambang bilangan
- 4) Keaktifan anak dalam mengikuti kegiatan memasang lambang bilangan.

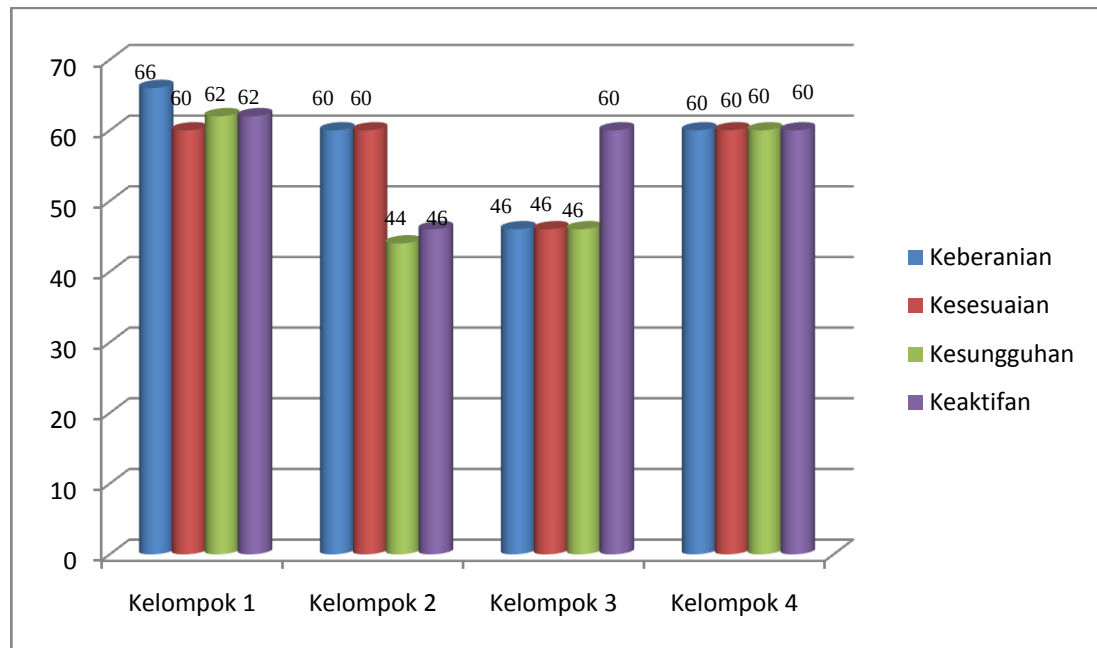
Dari tabel di atas dapat dilihat pada pertemuan 1, keberanian anak untuk maju kedepan melakukan kegiatan perlu bimbingan dari guru, begitu juga dengan kesesuaian dalam memasang lambang bilangan masih belum berkembang. Kesungguhan anak dalam memasang lambang bilangan masih perlu bimbingan karena anak masih kurang serius dalam melaksanakan, keaktifan dalam memasang lambang bilangan juga masih ***kurang aktif*** karena dalam melakukan kegiatan anak masih suka bercanda dengan teman baik itu kelompok 1, kelompok 2 dan kelompok 3 serta kelompok 4, sehingga hasil yang diperoleh keempat kelompok belum maksimal, hal ini dikarenakan anak belum pernah melakukan model pembelajaran *Make a Match*, sehingga membuat anak bingung dan kegiatan belum berlangsung efektif sesuai dengan apa yang direncanakan

Pertemuan ke dua yang dilaksanakan pada hari selasa tanggal 5 Juni 2012 melalui materi memasang lambang bilangan dengan model pembelajaran *Make a Match* sudah mulai ada peningkatan tapi itu belum maksimal karena belum mencapai indikator keberhasilan 76%. Pada pertemuan kedua ini hanya kelompok 1 yang mendapat kategori **Cukup Aktif** untuk itu penelitian tindakan kelas ini dilanjutkan lagi pada siklus II dengan mengulang materi memasang lambang bilangan karena nilai pertemuan pertama dan pertemuan kedua pada siklus I masih rendah.

Berikut adalah diagram aktivitas anak dalam kelompok siklus I



Gambar 2.Diagram aktivitas anak dalam kelompok pertemuan 1 siklus I



Gambar 3. Diagram aktivitas anak dalam kelompok pertemuan 2 siklus I

c. Hasil Pengembangan / Hasil Belajar

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilaksanakan setiap akhir permainan pada siklus I dengan pokok bahasan “mengenal lambang bilangan melalui model *Make a Match*” yang dilaksanakan 2 kali pertemuan dapat disimpulkan sebagai berikut :

Tabel 4.5. Hasil Pengembangan / Hasil Belajar Anak pada Siklus I

P	Nilai	Aspek Pengembangan Kognitif	
		F	%
1	★★★★	5	25
	★★★	13	65
	★★	-	-
	★	2	10
	Jlh	20	100
2	★★★★	14	70%
	★★★	5	25%
	★★	-	-
	★	1	5%
	Jlh	20	100%

Dari tabel di atas dapat disimpulkan pada pertemuan 1 aspek perkembangan kognitif 2 orang anak yang belum berkembang sesuai dengan target yang telah ditetapkan. Dari data di atas diketahui bahwa kegiatan anak dalam melakukan kegiatan dengan model pembelajaran *Make a Match* baru pertama kalinya sehingga anak tampak malu-malu untuk melakukan aktivitas.

Berdasarkan data hasil belajar siklus I pertemuan pertama yang terlihat pada tabel di atas dapat dijabarkan bahwa hasil belajar pengembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan baru 25% yang mendapat bintang 4 dari 20 orang anak peserta evaluasi dan 13 orang mendapat bintang 3 sisanya 2 orang anak (10%) dinyatakan tidak berkembang dalam pembelajaran aspek kognitif dengan materi mengenal lambang bilangan dengan model pembelajaran *Make a Match*.

Pada pertemuan ke 2 anak terlihat mulai berani melakukan aktivitas pada saat kegiatan pengembangan, mulai memahami dan menikmati model pembelajaran *Make a Match*. Pertemuan kedua hasil belajar anak pada pengembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan mulai Berkembang namun belum sesuai harapan yaitu 70% atau 14 orang dari 20 anak yang mendapat nilai bintang 4, sedangkan sisanya mendapat nilai bintang 3 dan bintang satu

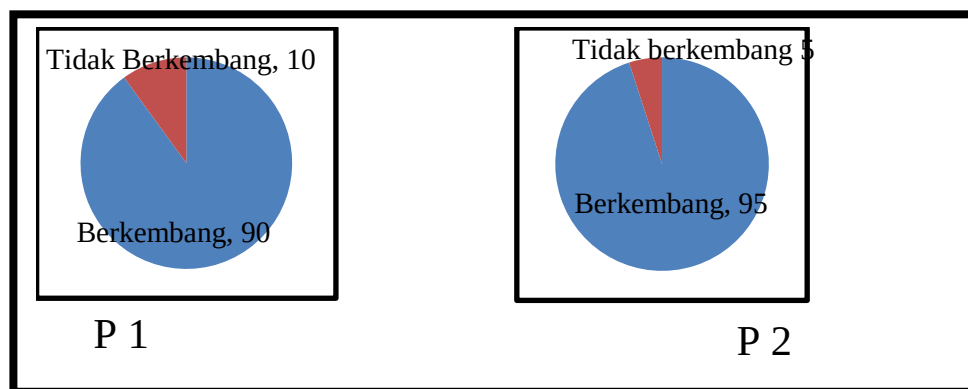
Berdasarkan hasil akhir yang belum berkembang sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditentukan bahwa semua anak diharapkan mendapat kategori bintang 4 dengan skor 76 – 100 maka kegiatan anak dalam kegiatan pengembangan belum sepenuhnya berjalan efektif sehingga perlu perbaikan pada siklus berikutnya. Pada siklus ke II peneliti berencana akan meningkatkan aktivitas pembelajaran yaitu dengan menggunakan media dan gambar-gambar yang lebih menarik minat anak sehingga perhatian anak terfokus pada kegiatan pengembangan.

Berikut adalah tabel keberhasilan pengembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan secara klasikal siklus I.

Tabel 4.6. Perkembangan Klasikal Pengembangan Kognitif dalam Mengenal Lambang Bilangan pada Siklus I

Nilai	P 1		P 2		Keterangan
	F	%	F	%	
$\geq \star \star \star$	18	90	19	95	Berkembang
$< \star \star \star$	2	10	1	5	Tidak Berkembang
Jumlah	20	100	20	100	

Berikut adalah diagram perkembangan pengembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan secara klasikal pada siklus I



Gambar 4. Diagram Perkembangan Klasikal siklus I

4. Refleksi

a. Aktivitas Guru

Berdasarkan hasil pengamatan observer tentang kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan guru siklus I pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua sesuai langkah-langkah sebesar 66,66 % dengan kategori **cukup baik** dibawah ketuntasan yang sudah ditetapkan yaitu 85 %. Penyebabnya adalah guru belum terbiasa menggunakan model pembelajaran Make a Match sehingga dalam menyampaikan pembelajaran terlalu lama sehingga melewati batas yang telah ditentukan. Peningkatan terjadi pada pertemuan kedua yaitu dengan

nilai 79,76% dengan kategori baik karena guru sudah mulai bisa dengan model pembelajaran *Make a Match* dan dalam menyampaikan materi juga sudah terfokus untuk mencapai indikator keberhasilan 85% sehingga penelitian ini harus dilanjutkan pada siklus II

b. Aktivitas Anak

Hasil observasi anak pada siklus I pertemuan pertama memperoleh nilai rata-rata 53,12% dengan kategori cukup aktif pada aspek keberanian, kesesuaian, kesungguhan dan keaktifan. Rendahnya nilai pada aktivitas anak dikarenakan anak belum terbiasa dengan model pembelajaran *Make a Match*, juga karena kurang perhatian pada saat guru menyampaikan materi mengenal lambing bilangan. Pada pertemuan kedua terjadi peningkatan dengan rata-rata 69,06% dengan kategori aktif, ini dikarenakan anak sudah mulai terbiasa dengan model *Make a Match* dan sudah mulai focus pada penjelasan guru, namun hasil yang dicapai belum maksimal maka penelitian ini dilanjutkan pada siklus kedua.

c. Hasil Pengembangan Kognitif

Hasil pengembangan kognitif pada siklus I pertemuan pertama ketuntasan klasikal 90% dengan kategori berkembang sesuai harapan, hal ini guru berusaha meningkatkan pada pertemuan kedua dengan cara mengelola pembelajaran sedemikian rupa agar lebih berkembang terutama dengan membuat alat dan media pembelajaran yang lebih menarik perhatian anak serta lebih aktif dalam membimbing anak dalam pembelajaran dan menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan. Akhirnya pada pertemuan kedua nilai yang diperoleh jauh lebih meningkat dibandingkan

dengan pertemuan pertama yang diperoleh anak 95% dengan kategori berkembang sesuai harapan. Karena hasil yang diperoleh belum sesuai dengan yang diharapkan maka penelitian ini dilanjutkan pada siklus yang berikutnya.

Siklus II

Pertemuan Pertama

Pelaksanaan tindakan kelas pada siklus II dilaksanakan dengan 1 kali pertemuan yaitu hari Selasa, 10 September 2013 pada kegiatan inti

1. Perencanaan

Pada tahapan perencanaan, yang dilakukan adalah :

- a. Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) dengan capaian perkembangan mengenal lambang bilangan dan indikator (a) Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis), (b) Menulis/membuat angka/urutan bilangan dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match*.
- b. Mempersiapkan media/alat peraga kartu lambang bilangan dan kartu konsep bilangan serta mempersiapkan LKS berupa lambang bilangan 1 – 10 gambar buah jambu yang akan dipergunakan anak.
- c. Menyusun alat evaluasi untuk mengukur kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Alat evaluasi berupa observasi dan hasil karya anak dalam menulis lambang bilangan serta menghubungkan lambang bilangan dengan konsep bilangan.

2. Pelaksanaan tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan kelas pertemuan tiga pada pengembangan kognitif dengan materi mengenal lambing bilangan.

Rencana Kegiatan Harian

Bidang Pengembangan	: Kognitif
Kelompok	: A
Tema / Subtema	: Kebutuhanku/ Rumah
Semester/Minggu	: I / V
Hari / Tanggal	: Selasa / 10 September 2013
Waktu	: 8.00 – 10.30
Model Pembelajaran	: Make a Match
Tingkat capaian Perkembangan	: Mengenal Lambang Bilangan

Capaian Perkembangan

- Terbiasa melakukan ibadah sesuai aturan menurut keyakinan (NAM)
- Mengendalikan perasaan (SEM)
- Mengenal konsep bilangan (Kb)
- Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail (F/M)

Indikator

- Berdo'a sebelum melakukan kegiatan (Nam.3.1.a)
- Sabar menunggu giliran (Sem.4.1.a)
- Menulis/membuat angka /urutan bilangan 1 – 10 (B.Ks.)
- Menghubungkan / memasangkan lambang bilangan dengan benda benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis).(Kb.4.1.c)
- Mewarnai bentuk gambar sederhana. (Fh.12.a)

Tujuan Pembelajaran

- a. Anak dapat membaca do'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan
- b. Anak mau melakukan perintah dari guru.
- c. Anak dapat memasang lambang bilangan sampai 10
- d. Anak dapat menulis lambang bilangan 1 – 10
- e. Anak dapat mewarnai gambar rumah

Metode Pembelajaran

- a. Bercakap-cakap
- b. Tanya jawab
- c. Pemberian tugas

Materi Pembelajaran

- a. .Memasangkan lambang bilangan
- b. Menulis lambing bilangan
- c. Mewarnai gambar rumah

Sebelum Kegiatan Awal

Guru mengajak anak berbaris di halaman dengan rapi dan meminta salah seorang anak maju kedepan untuk memimpin senam, dengan diawali menyanyikan lagu-lagu antara lain :

- a) Berbaris ayo berbaris, ayo semua jangan ada yang tak ikut, tangan kiri di pinggang lencang yang kanan,...dst.
- b) Badan tangan kakiku kuat serta sehat, ayo kawan semua kerja sambil nyanyi,dst.
- c) Tepuk tangan semua, angkat kaki satu dua, satu dua, ...dst
- d) Tangan dipinggang bersuka ria, bertepuk tangan bergembira ria...dst.

e) Kepala pundak, kepala pundak, lutut dan kaki,... Dst

f) Topi saya bundar

Selesai senam guru mengajak anak masuk ke dalam kelas.

Kegiatan Awal (± 30 menit) Klasikal

Gurumasuk ruangan kelompok A sambil mengucap salam

عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهَا سَلَامٌ

dan anak membalas salam

وَبَرَكَاتُهَا سَلَامٌ وَرَحْمَةُ اللَّهِ عَلَيْكُمْ

Kemudian guru mengajak anak mengucap Dua Kalimah Syahadat:

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
دَا رَسُولُ اللَّهِ أَشْهَدُ أَنْ مُحَمَّدًا شَهِدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ

Artinya :

“Aku bersaksi sesungguhnya tidak ada Tuhan selain ALLAH dan aku bersaksi pula bahwa Nabi Muhammad itu utusan ALLAH”

dan dilanjutkan dengan mengucap do’a mau belajar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
فَهُمَا وَارْزُقْنِي عِلْمًا، زِدْنِي رَبِّ سُلُوكًا وَنَبِيًّا وَمُحَمَّدًا دِينًا، وَبِالْإِسْلَامِ رَضِيْتُ بِاللَّهِ

Aku ridlo Alloh sebagaiTuhankuDan agama Islam itu sebagai agamaku,DanNabi Muhammad itu sebagai Nabi dan Utusan Alloh Ya Alloh Tambahkanilah aku ilmu Dan berilah aku karunia untuk dapat memahaminya.

Lalu membaca Surah-surah pendek seperti : Al Fatehah, Al Ikhlas, Al Falaq, An Nass, dan Al Kafirun. Kemudian menyanyikan lagu-lagu pengantar belajar seperti : Pagi hari, Taman yang paling indah, di taman kanak-kanak, Aku punya tangan dan kaki, dan dilanjutkan dengan mengabsen murid.

Kemudian guru mengadakan Tanya jawab tentang kegiatan yang dilaksanakan kemarin dan meminta anak untuk menceritakan kejadian yang dialami anak sejak dari rumah hingga sampai ke sekolah.

Selesai tanya jawab guru menjelaskan tentang tema yang akan dikembangkan yaitu tema kebutuhanku dan subtema rumah serta menjelaskan materi dan tujuan kegiatan yang akan dilaksanakan hari ini yaitu bermain mencari pasangan.

Kegiatan Inti ($\pm$ 60 menit) Individual/klasikal

Guru menyiapkan langkah-langkah pembelajaran dengan model *Make a Match* yaitu menyajikan 10 kartu bergambar rumah dan kartu lambang bilangan dari 1 sampai 10, guru menjelaskan pada anak cara bermain mencari pasangan yaitu : bagi anak yang memegang kartu dengan lambang bilangan **1** harus mencari temannya yang mempunyai kartu yang bergambar rumah satu demikian juga dengan lambang bilangan yang lain harus mencari pasangan gambar jambu yang tepat dan bagi siapa yang paling cepat mendapat teman yang sesuai dengan kartu yang dipegang akan diberi poin.

Kemudian guru membagi anak dengan menjadi dua kelompok, dan membagi kartu bergambar rumah kepada sepuluh anak dan kartu lambang bilangan 1 sampai 10 pada sepuluh anak dalam kelompok yang ke dua untuk bermain dalam babak pertama. Lalu guru memberi aba-aba sebagai tanda permainan dimulai dengan mengucapkan kata “Mulai Cari Pasangan” dengan suara yang agak keras dan guru membimbing anak dalam mencari pasangan kartu. Selesai babak pertama guru memberi poin pada delapan orang anak yang paling cepat mendapatkan pasangannya.

Kemudian guru mengocok kembali kartu untuk permainan babak ke dua agar setiap anak mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.(pada babak kedua ini pelaksanaannya sama dengan babak yang pertama)

Setelah selesai permainan dan semua anak sudah mendapat kartu yang berbeda, guru memberikan pujian pada anak yang mendapat poin terbanyak dan memberi dorongan/motivasi bagi anak yang masih belum mendapat poin.Kegiatan berikutnya guru membimbing dan meminta anak untuk menulis lambang bilangan dari 1 – 10.Selanjutnya guru mengajak serta membimbing anak mewarnai gambarrumah.

Kegiatan Akhir (± 30 menit)

Pada kegiatan akhir ini guru memberikan penenangan pada anak setelah anak bermain di luar kurang lebih 10 menit (anak duduk melingkar guru menyanyikan lagu “matahari terbenam hari mulai malam terdengar burung hantu suaranya merdu, gog..gog, .gog gog gok” kemudian anak-anak berbaring seperti orang tidur kemudian guru menyanyikan lagu “nina bobo, ooo nina bobo, kalau tidak bobo digigit nyamuk” kemudian guru bersuara menirukan ayam berkokok dan anak-anak bangun semua, lalu guru mengajak anak menyanyikan lagu “alangkah nyaman alangkah segar angina bertiup diwaktu subuh, akulah bangun dari tidurku pergi bermandi dengan berwudhu, selesai mandi selesai wudhu aku kenakan pakaian bersih, lalu sembahyang menghadap Tuhan Maha Pengasih Maha Penyayang”)

Selanjutnya guru membimbing anak menyanyikan lagu :

“Di depan rumahku”

Di depan rumahku ada pohon jambu

Buahnya besar dan lebat sekali

Aku mau ambil tak bisa-bisa

Pohonnya tinggi dan aku masih kecil

Pertama guru menyanyikan lagu secara keseluruhan kemudian menyanyikan lagu sebaris demi sebaris dan anak mengikuti, selanjutnya guru membacakan kalimat dalam lagu, anak mengikuti, guru bersama anak menyanyikan lagu terakhir anak menyanyikan lagu secara berkelompok diiringi oleh guru.

Guru mengadakan tanya jawab secara klasikal tentang lambing bilangan sebagai pengulangan untuk mengetahui hasil belajar anak. Guru mendiskusikan kegiatan yang telah dilakukan hari ini dan memberitahukan kegiatan yang akan dilaksanakan. Sebagai penutup kegiatan guru mengajak anak mengucapkan do'a untuk pulang yaitu :

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
 أَرِنَا اللَّهُمَّ حَقَّ الْبَاطِلِ وَأَرِنَا تَبَاعَهُمْ وَارْزُقْنَا اجْتِنَابَهُمُ الْبَاطِلِ

Ya Alloh, tunjukkanlah kepada kami kebenaran sehingga kami dapat mengikutinya. Dan tunjukkanlah kepada kami kejelekan sehingga kami dapat menjauhinya.

Anak bersalaman dan pulang.

3. Observasi dan Evaluasi

a. Aktivitas Guru

Aktivitas guru dalam pelaksanaan pengembangan kognitif pada materi mengenal lambang bilangan melalui model pembelajaran *Make a Match* pada pertemuan ketiga siklus II dengan data-data sebagai berikut :

Tabel 4.7 Aktivitas Guru Dalam Pembelajaran Siklus II

S	P	K. Awal				Kegiatan Inti									K. Akhir				Pengelolaan Pemb				Jlh	Nilai	Kategori
		1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	3	4	1	2	3	4			
II	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	78/84	92,85%	Sangat Baik
	R	87,5%				96,87%									83,36%				93,75%						

Keterangan :

S : Siklus, P : Pertemuan, P3 : Pertemuan ketiga

Kegiatan Awal :

1. Salam , do'a dan menyanyi
2. Guru mengabsen anak
3. Apersepsi
4. Menjelaskan materi dan tujuan kegiatan yang akan dilaksanakan hari ini.

Kegiatan Inti (± 60 menit) Individual/klasikal

1. Guru menyiapkan langkah-langkah pembelajaran dengan model *Make a Match* yaitu menyajikan sepuluh kartu bergambar rumah dari satu sampai 10 dan kartu lambang bilangan dari 1 – 10.
2. Guru membagi anak menjadi dua kelompok.
3. Guru membagi kartu bergambar rumah kepada sepuluh anak dalam kelompok pertama dan kartu lambang bilangan pada sepuluh anak kelompok dua.
4. Guru memberi aba-aba tanda permainan dimulai.
5. Guru membimbing anak mencari pasangan kartu.
6. Guru memberi poin kepada anak yang tercepat dapat mencari pasangan kartunya.
7. Selesai permainan guru mengocok kembali kartu untuk permainan babak ke dua agar setiap anak mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.

8. Guru memberikan pujian pada anak yang mendapat poin terbanyak dan memberi dorongan/motivasi bagi anak yang belum mendapat poin.
9. Membimbing anak melaksanakan tugas-tugas antara lain :mewarnai gambar amplop.

Kegiatan Akhir (± 30 menit)

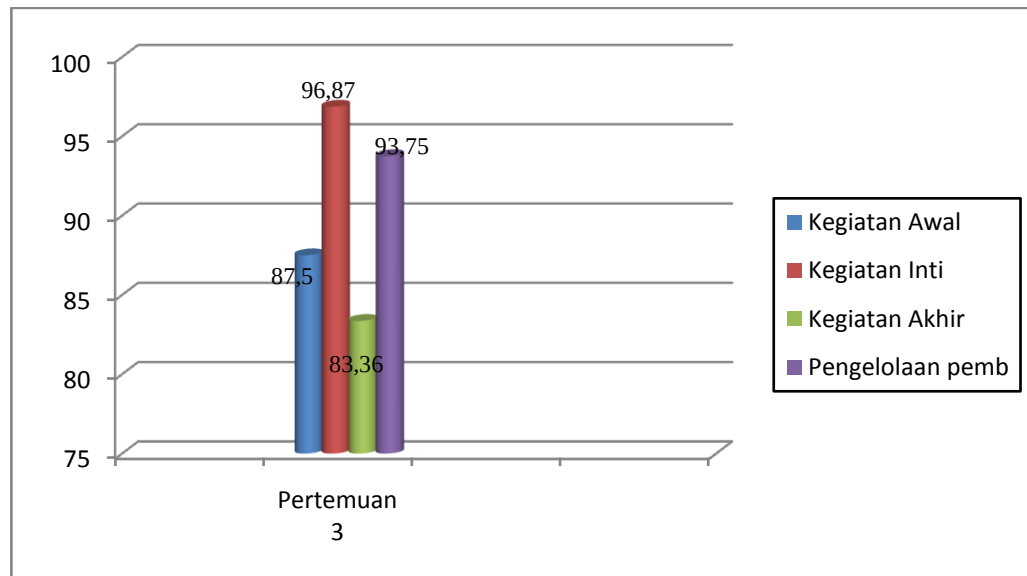
1. Mengulang lagu “Menanam jagung “ dan “di depan rumahku”.
2. Tanya jawab tentang lambang bilangan.
3. Diskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini
4. Berdo’a untuk pulang dan bersalaman.

Pengelolaan Pembelajaran :

1. Mengatur penggunaan waktu
2. Mengorganisasikan anak
3. Menggunakan media pembelajaran
4. KBM sesuai RKH

Berdasarkan hasil observasi di atas dapat diketahui bahwa akktivitas guru dari indikator 85% keaktifan sudah mencapai hasil yang optimal karena nilai yang dicapai guru 92,85% dengan kategori **sangat baik**. Karena dalam proses kegiatan belajar mengajar guru selalu memperbaiki diri seperti pada penyampaian materi sudah jelas terfokus, membimbing dan mengawasi setiap kelompok dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi anak sehingga anak lebih aktif dalam pembelajaran.

Berikut adala diagram aktivitas guru dalam pembelajaran siklus II.



Gambar 5 .Diagram Aktivitas Guru Dalam Pembelajaran Siklus II

b. Aktivitas Anak

Berdasarkan pengamatan terhadap aktivitas kegiatan pengembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan dengan model pembelajaran *Make a Match*, di pertemuan ketiga dapat disimpulkan sebagai berikut :

Tabel 4.8. Hasil Observasi Aktivitas Anak Dalam Kelompok Siklus II

S	P	Kel I				Kel II				Kel III				Kel IV				Ket
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
I	P3	3,6	3,4	3,8	3,8	3,5	3,8	3,6	3,6	3,4	3,4	3,8	3,5	3,4	3,5	3,6	3,8	Rata-rata kelas 89,84%
	R%	90%	85%	95%	95%	87,5 %	95%	90%	90%	85%	85%	95%	87,5 %	85%	87,5 %	90%	95%	
	Jlh/ Ktg	91,25/ Berkembang Sangat Baik				90,625 / Berkembang Sangat Baik				88,125 / Berkembang Sangat Baik				89,375 / Berkembang Sangat Baik				

Keterangan :

S : Siklus, P : Pertemuan, P3 : Pertemuan ketiga

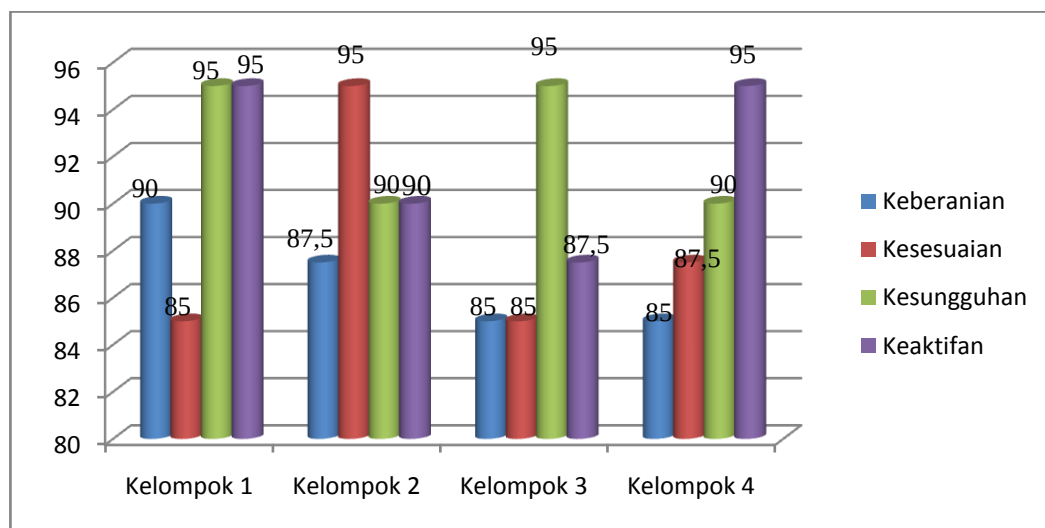
Aspek yang diamati :

- 1) Keberanian anak untuk maju ke depan melaksanakan tugas yang diberikan.

- 2) Kesungguhan anak dalam melaksanakan tugas memasang lambang bilangan dengan konsep bilangan.
- 3) Kesesuaian anak dalam memasang lambang bilangan
- 4) Keaktifan anak dalam mengikuti kegiatan memasang lambang bilangan.

Data di atas menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan anak dalam kegiatan pengembangan dengan model pembelajaran *Make a Match* pada siklus II rata-rata kelas mendapat kategori **Berkembang Sangat Baik (BSB)**, dengan rata-rata 89,84% (sangat baik = 76 – 100). Berdasarkan hasil akhir yang telah sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditentukan bahwa semua anak mendapat kategori sangat baik dengan skor 76 – 100 maka kegiatan anak dalam belajar telah berjalan efektif. Ini terjadi karena anak sudah terbiasa menggunakan model *Make a Match* dan terbukti anak menyukainya.

Berikut diagram aktivitas anak dalam kelompok siklus II



Gambar 6. Diagram Aktivitas Anak Dalam Kelompok Siklus I

c. Hasil Belajar/Hasil Pengembangan.

Berdasarkan hasil evaluasi menghubungkan lambang bilangan dengan konsep bilangan dan menulis lambang bilangan dengan model *Make a Match*

yang dilaksanakan setiap akhir permainan pada pertemuan tiga siklus II dapat disimpulkan sebagai berikut

Tabel 4.9. Hasil Pengembangan / Hasil Belajar Anak pada Siklus II

P	Nilai	Aspek Pengembangan Kognitif	
		F	%
P.3	★★★★	18	90%
	★★★	2	10%
	★★	-	-
	★	-	-
	Jlh	20	100%

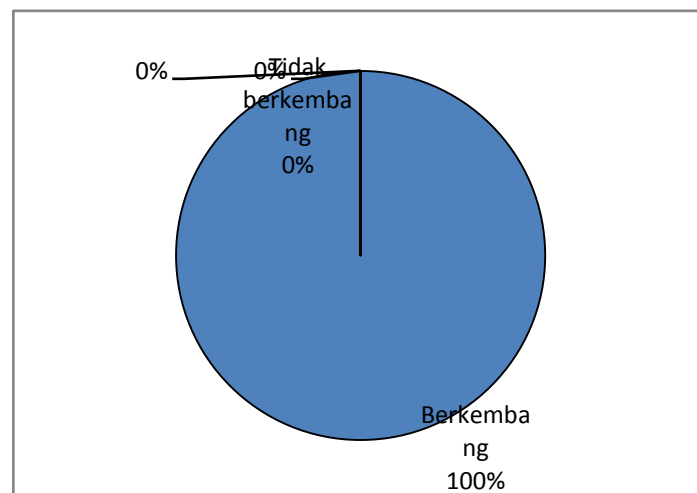
Berdasarkan data hasil pengembangan hasil belajar tampak rata-rata prestasi keberhasilan anak sudah mencapai indikator keberhasilan 76 %. Hal ini menunjukkan peningkatan hasil yang telah dicapai anak dalam pengembangan pada semua aspek pengembangan seperti NAM, Bahasa, Kognitif, Fisik Motorik, dan Sosial Emosional. Melihat dari hasil aspek pengembangan tersebut penguasaan materi pengembangan anak sudah mencapai hasil yang optimal berkembang sesuai harapan.

Berikut ini adalah tabel ketuntasan pengembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan siklus II dengan model pembelajaran *Make a Match*.

Tabel 4.10. Perkembangan Pengembangan Kognitif Mengenal Lambang Bilangan secara Klasikal pada Siklus II

Nilai	P 1		Keterangan
	F	%	
≥ ★★★	20	100	Tuntas
< ★★★	0	0	Tidak Tuntas

Berikut adalah diagram perkembangan kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan secara klasikal pada siklus II.



Gambar 7. Diagram Perkembangan Klasikal Siklus II

d. Refleksi

Berdasarkan temuan dari observasi kegiatan pengembangan dan observasi guru serta evaluasi hasil belajar, maka direfleksikan sebagai berikut :

1. Aktivitas Guru

Berdasarkan data hasil pengamatan observer pada saat proses belajar mengajar berlangsung pada data aktivitas guru (Tabel 5.1) menunjukkan aspek-aspek dan tahapan-tahapan pembelajaran yang dilakukan guru sudah terlaksana dengan optimal dengan nilai 92,85% dengan kategori **sangat baik**.

2. Aktivitas Anak

Berdasarkan data hasil pengamatan observer, aktivitas anak juga menunjukkan adanya peningkatan terhadap pengembangan yang dilaksanakan sebab dari beberapa aspek telah menunjukkan adanya peningkatan dengan nilai yang diperoleh 89,84% dengan kategori

Berkembang Sangat Baik (Tabel 5.2) sudah melampaui indikator keberhasilan 76% Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

3. Hasil Belajar/Hasil Pengembangan

Berdasarkan data hasil pengembangan/hasil belajar yang terdapat pada Tabel 5.3 tampak keberhasilan yang diperoleh anak sudah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan yaitu 100 % kategori **Tuntas**, hal ini menunjukkan keberhasilan yang dicapai sudah maksimal. Berdasarkan dari refleksi diatas dapat dinyatakan pembelajaran dengan menggunakan model Make a Match sudah mencapai target atau indikator-indikator yang telah ditetapkan sebelumnya.

C. Pembahasan

Dari hasil Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan pada siklus I dengan dua kali pertemuan dan siklus II satu kali pertemuan, upaya mengembangkan kognitif pada mengenal lambang bilangan melalui model *Make a Match* di kelompok A TK Al-Hidayah, Belanti Kecamatan Labuan Amas Utara baik aktivitas guru, aktivitas anak dan hasil pengembangan/hasil belajar selalu mengalami peningkatan pada setiap kali pertemuan.

1. Aktivitas Guru.

Dengan menggunakan model *Make a Match* pada proses belajar mengajar aktivitas guru selalu bertambah baik karena guru memperbaiki cara mengajar dan selalu membimbing anak baik individual maupun kelompok. Dalam pembelajaran guru menggunakan konsep belajar sambil bermain, karena dengan bermain anak memperoleh dan memproses informasi belajar hal-hal

baru dan melatih keterampilan yang ada, karena melalui bermain dapat mengembangkan kreativitas anak sehingga kemampuan anak dalam menerima materi mengenal lambang bilangan yang diberikan guru lebih baik.

Berkaitan dengan kegiatan pembelajaran pada anak usia dini, Yuliani, Sujiono³² mengemukakan bahwa dasarnya pengembangan kurikulum secara konkret berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar bermain yang diberikan pada anak usia dini dalam rangka pencapaian kompetensi yang harus dimiliki oleh anak.

Adapun teknik dari model pembelajaran *Make a Match* adalah salah satu teknik yang dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Dalam model *Make a Match* komponen utama yaitu media gambar dalam mendukung proses pembelajaran.

Melalui model *Make a Match* guru dapat menjalankan perannya sebagai pengelola kegiatan yang baik, sehingga pembelajaran bagi anak menjadi lebih bermakna. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make a Match* meningkatkan aktivitas guru dalam pembelajaran.

Hasil temuan lapangan oleh peneliti sebelumnya pernah dilakukan oleh Widyaningsih³³ yang melakukan penelitian dengan judul *Kel.3 Cooperative Learning sebagai Model pembelajaran Alternatif untuk Meningkatkan Motivasi Siswa pada mata pelajaran Matematika*. Penelitian mengambil tipe pembelajaran kooperatif yaitu *STAD*, *Jigsaw*, dan *Make a Match*. Penerapan

³²Sujiono Yuliani Nurani,dkk.,*Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta, Universitas Terbuka, 2008) Cet. Ke-12, Modul 7, h.7.14

³³tarmizi. (“*pembelajaran-kooperatif-make-a-mat...* “):<http://www.termizi.wordpress.com/10/03/2012>

Cooperatif Learning menurut hasil penelitian Widyaningsih dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan *Cooperatif Learning* dalam pembelajaran matematika dapat menggunakan berbagai model serta efektif jika digunakan dalam suatu periode waktu tertentu. Suasana yang timbul dari *Cooperatif Learning* memberikan kesempatan kepada anak untuk mencintai pembelajaran dan guru matematika. Dalam kegiatan-kegiatan yang menyenangkan anak merasa termotivasi untuk belajar dan berpikir. Namun tidak menutup kemungkinan keributan di dalam kelas akan terjadi.

Nelly Herlina melakukan penelitian dengan judul “*Pelaksanaan Model Make a Match untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak dalam mengenal huruf pada anak kelompok A TK Rakat Mufakat Barabai Kabupaten Hulu Sungai Tengah*”. Dari pelaksanaan model *Make a Match* dapat disimpulkan bahwa mengenal huruf pada anak kelompok A TK Rakat Mufakat Barabai mengalami peningkatan. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, pada siklus I anak memperoleh nilai rata-rata 68 dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan nilai rata-rata 85. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat diterapkan pada pembelajaran di kelompok A TK Rakat Mufakat Barabai Kabupaten Hulu Sungai Tengah Tahun Ajaran 2010/2011.

Wahidah melakukan penelitian dengan judul “*Penerapan Pembelajaran Kooperatif Melalui Model Make a Match dalam upaya mengenal lambang bilangan pada Anak Kelompok A TK Pembina Kecamatan Batara Ilung Kabupaten Hulu Sungai Tengah Barabai*”. Menurut Wahidah penerapan model pembelajaran *Make a Match* dapat diterapkan dalam pengembangan di

TK Pembina Kecamatan Batara Ilung Kabupaten Hulu Sungai Tengah Barabai. Penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus, pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 64 % dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan nilai rata-rata 83 %.

2. Aktivitas Anak

Permainan dengan menggunakan model *Make a Match* pada pengembangan anak lebih aktif dalam belajar, anak dapat memahami materi dengan cepat dan juga dapat mendorong anak untuk berani maju kedepan dan percaya diri untuk mencari pasangannya, sehingga aktivitas anak pada setiap pertemuan selalu meningkat.

Pembelajaran yang paling efektif untuk anak usia dini adalah melalui suatu kegiatan yang berorientasi bermain, menurut Frobel karena bermain sebagai bentuk kegiatan belajar di TK, dengan bermain yang kreatif dan menyenangkan, melalui bermain kreatif anak dapat mengembangkan serta mengintegrasikan semua kemampuannya.

Kegiatan anak dalam melakukan pengembangan dengan model *Make a Match* telah berjalan efektif dan pada pertemuan pembelajar di siklus II mencapai skor 89,84% dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Berkaitan dengan aktivitas anak yang meningkat secara individual maupun kelompok melalui penggunaan model pembelajaran *Make a Match*. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Trianto ³⁴ bahwa “Model pembelajaran *Make a Match* bertujuan untuk meningkatkan partisipasi anak, memfasilitasi anak

³⁴Semiawan Conny R., *Penerapan Pembelajaran Pada Anak*, (Jakarta, PT. Indeks, 2009)

dengan kelompok, serta memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama yang berbeda latar belakang”.

3. Hasil Pengembangan

Dengan menggunakan model *Make a Match* pada mengembangkan kognitif hasil belajar/hasil pengembangan pada setiap pertemuan mengalami peningkatan, itu berarti model *Make a Match* merupakan salah satu model pembelajaran dengan prinsip bermain sambil belajar yang dapat digunakan dalam kegiatan mengenal lambang bilangan.

Menurut pedoman pembelajaran di Taman Kanak-kanak³⁵ pengembangan kognitif adalah merupakan salah satu dari bidang pengembangan kemampuan dasar yang dipersiapkan guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas peserta didik sesuai dengan tahap perkembangannya. Pengembangan kognitif bertujuan agar peserta didik di TK mampu mengenal lambang bilangan, mengenal bentuk-bentuk geometri, memecahkan suatu masalah (sains), mengenal sebab akibat dan membangkitkan peserta didik dapat berpikir kreatif dan inovatif.

Berdasarkan hasil observasi siklus I pada pertemuan pertama dan kedua serta siklus II satu kali pertemuan dapat diketahui bahwa aktivitas guru, anak dan hasil belajar anak telah meningkat, sehingga telah mencapai bahkan melebihi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Dengan demikian penelitian tindakan kelas ini berhasil dan hipotesis yang menyatakan “Jika

³⁵Direktorat PAUD, *Silabus Program Pembelajaran Taman Kanak-kanak*, (Jakarta, Departemen Pendidikan Nasional, 2010)

Melalui Model pembelajaran *Make a Match* akan dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan di Kelompok A TK Al-Hidayah, BelantiKecamatan Labuan Amas Utara Kabupaten Hulu Sungai TengahBarabai” dapat diterima.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan refleksi hasil tindakan siklus I pertemuan pertama dan kedua serta siklus II pertemuan ketiga penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Make a Match* untuk pengembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan di kelompok A TKAl-Hidayah, Belanti Kecamatan Labuan Amas Utara, Kabupaten Hulu Sungai Tengah Barabai dinyatakan berhasil. Hal ini diketahui dari 3 kali pertemuan menunjukan :

1. Aktivitas guru pada pelaksanaan pengembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan dengan model pembelajaran *Make a Match* pada anak kelompok A TK Al-Hidayah, Belanti Kecamatan Labuan Amas Utara Kabupaten Hulu Sungai Tengah selalu menunjukan keterlaksanaan dengan kategori “sangat aktif”.
2. Aktivitas anak terhadap pengembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan dengan model pembelajaran *Make a Match* di kelompok A TK Al-Hidayah, Belanti Kecamatan Labuan Amas Utara Kabupaten Hulu Sungai Tengah juga terjadi peningkatan disetiap pertemuannya. Pada pertemuan pertama 53,12%, pertemuan kedua 69,06% dan pada pertemuan ketiga siklus II menjadi 89,84% dengan kategori berkembang sangat aktif.

3. Hasil belajar pada pengembangan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan dengan model Make a Match di TK Al-Hidayah, Belanti Kecamatan Labuan Amas Utara Kabupaten Hulu Sungai Tengah menunjukkan adanya peningkatan. Hal ini terlihat pada indikator keberhasilan anak pada pertemuan 107 a 25% mendapat nilai bintang 3 dengan indikator berkembang sangat baik dan 65% mendapat nilai bintang 3 dengan indikator berkembang sesuai harapan pada pertemuan kedua 70% berkembang sesuai baik serta pertemuan ketiga siklus II 90% mendapat nilai bintang 4 dengan kategori berkembang sangat baik, dengan demikian indikator keberhasilan sudah tercapai perkembangannya,

B. Saran-saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut di atas, maka disarankan :

1. Kepada guru agar selalu rutin melatih dan membimbing serta mengembangkan pengembangan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan dengan menggunakan berbagai alat peraga/media sebagai sumber belajar juga menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan indikator yang dikembangkan.
2. Kepada anak agar bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang disajikan oleh guru untuk mengembangkan pengembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan.
3. Kepada sekolah disarankan untuk membina guru agar lebih optimal dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Amin, Saiful. 2011. *Model Pembelajaran Make a Match – tujuan-persiapan dan: [online diakses tanggal 5 Januari 2012](#)*
- B.E.F. Montolalu, 2009, *Bermain dan Permainan Anak*, Jakarta, Universitas Terbuka.
- Depdikbud, 1998, *Pelatihan Metodologi Mengajar Referensi Metode Daya Pikir*, Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Jakarta.
- Diknas, 2003. *Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Tentang System Pendidikan Nasional*. Jakarta
- Direktorat PAUD, 2010, *Silabus Program Pembelajaran Taman Kanak-kanak*, Jakarta, Departemen Pendidikan Nasional.
- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Cet. ke-3. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Kunandar, 2008, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta, Rajawali Pers
- Moedjiono, 1993, *Strategi Belajar Mengajar*, Depdikbud, Jakarta
- Moeslichatoen. R. 2004, *Metode Pengajaran Taman Kanak-kanak*, Jakarta, Rineka Cipta.
- Montolalu, dkk. 2006. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Pratisti Wiwien Dinar, 2008, *Psikologi Anak Usia Dini*, Jakarta, Pt. Indeks
- Rusmansyah, 2011, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta, Rajawali Pers
- Sriyono dkk, 1991, *Teknik Belajar Mengajar dalam CBSA*, Jakarta, PT. Rineka Cipta.
- Santoso, AM Rukky, 2001, *Mengembangkan Otak Taman Kanak-kanak*, Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Seefeldt Carol & Barbara A. Wasik, 2008 *Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta, PT. Indeks.

Sujiono Yuliani Nurani,dkk.2008, *Metode Pengembangan Kognitif*, Universitas Terbuka

Semiawan Conny R., 2009, *Penerapan Pembelajaran Pada Anak*, Jakarta, PT. Indeks

Suriansyah, Akhmad, dkk. 2011. *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Banjarmasin : Comdes

Tarmizi.wordpress.com/2008/.../pembelajaran-kooperatif-make-a-mat... :online diakses tanggal 10 Maret 2012

Widodo, Rachmad. 2009. *Model Pembelajaran Make a Match* : online diakses tanggal 5 Januari 2012. Lorna Curran-1994

