
**MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN ASPEK KOGNITIF MELALUI KOMBINASI
MODEL MAKE A MATCH, METODE BERMAIN ANGKA DAN MEDIA PAPAN
FLANEL PADA ANAK USIA DINI**

Fitriana

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Lambung Mangkurat
fitriana007banjar@gmail.com

Novitawati

Universitas Lambung Mangkurat
Novitawati@ulm.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan melalui kombinasi model Make A Match, metode bermain angka dan media Papan Flanel. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan dalam empat pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menerapkan kombinasi Model Make A Match, Metode Bermain Angka, Media Papan Flanel meningkatkan aktivitas guru hingga mencapai 100% atau sangat aktif, aktivitas anak mencapai 100% atau Berkembang Sangat Baik, dan hasil perkembangan kognitif anak mencapai 100% atau Berkembang Sangat Baik. Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pemilihan model dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Kata kunci: Kemampuan Aspek Kognitif, Mencocokkan Bilangan Dengan Lambang Bilangan, Model Make A Match, Metode Bermain Angka, Media Papan Flanel

Abstract

This study aims to develop the activities and abilities of children's cognitive aspects in matching numbers with numbers through a combination of the Make A Match Model, Number Playing Method and Flannel Board Media. This type of research is Classroom Action Research with a qualitative approach which is carried out in 4 meetings. The results showed that applying the combination of Make A Match Model, Number Playing Method, Flannel Board Media increased teacher activity to 100%, children's activity reached 100%, and cognitive development outcomes of children reached 100%. The results of this study can be used as an alternative in choosing a model in developing children's cognitive abilities in matching numbers with number symbols.

Keywords: Cognitive Aspects, Matching Numbers with Number Symbols, Make A Match Model, Number Playing Method, Flannel Board Media

PENDAHULUAN

PAUD adalah bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakkan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan

fisik dan daya fikir, kognitif, daya cipta, emosi, spiritual, berbahasa atau komunikasi dan sosial (Isjoni, 2014:73). PAUD sebagai tempat pemberian rangsangan pendidikan agar membantu pertumbuhan serta perkembangan baik jasmani maupun rohani, dengan tujuan anak agar anak memiliki kesiapan di dalam

memasuki pendidikan kejenjang selanjutnya (Sujiono, 2013:6).

Aspek kognitif adalah satu aspek penting untuk dikembangkan kepada anak usia dini, ahl ini diakrenakan anak-anak yang cerdas dalam bidang pengembangan kemampuan aspek kognitif akan mampu beragumentasi dan anak-anak yang cerdas dalam bidang ini akan senang mengembangkan kemampuan aspek kognitifnya khususnya dlam pembelajaran mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Kegiatan pengembangan bilangan untuk anak usia dini bertujuan agar mampu menguasai berbagai pengetahuan serta keterampilan bilangan. Menurut Piaget karakteristik kemampuan aspek kognitif anak usia 3 sampai 4 tahun s/d 5 sampai 6 tahun sudah dapat memasangkan dan menyebutkan benda-benda sama misalnya anak mampu berhitung, dari angka 1-20 dan mampu mengklasifikasikan angka (Prastisi, 2008:85).

Akan tetapi kenyataannya di lapangan, dari hasil observasi dan dokumentasi (lembar penilaian) pada anak Kelompok B di TK Mutiara Bangsa Barito Kuala Tahun ditemukan Kemampuan aspek kognitif anak dari 14 orang anak terdapat 8 anak yang Belum Berkembang (★) dengan persentase 57%, 1 anak Mulai Berkembang (★★) dengani persentase 7%, 2 anak Berkembang Sesuai Harapn (★★★) dengan persentase 14% dan 3 anak sudah Berkembang Sngat Baik (★★★★) persentase 21%. Rendahnya kemampuan anak dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan terjadi karena beberapa faktor yaitu penyampaian yang monoton sehingga anak kurang tertarik ketika pembelajaran, strategi yang digunakan untuk menyampaikan materi tidak menarik dan membosankan atau kurang bervariasi. Jika masalah tersebut tidak segera diatasi maka akan berkibat fatal bagi perkembangan anak terutama perkembangan kognitif anak dalam proses belajar mengajar pada jenjang pendidikan

selanjutnya. Oleh karena itu diperlukan rencana pemecahan masalah melalui model *Make A Match* yang di kombinasi kan dengan Metode Bermain Angka serta Media Papan Flanel.

Model *Make A Match* merupakan model pembelajaran dengan kegiatan mencari pasangan kartu (dari pertanyaan ataupun jawaban materi) dalam pembelajaran dimana anak dapat aktif dan muncul kerjasama antar sesama anak. Metode Bermain Angka merupakan suatu permainan dimana anak bermain menggunakan media yang berupa bilangan dan lambag bilangan, metode ini mengatasi masalah dimana penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi. Media Papan Flanel merupakan media efektif dan kreatif untuk menyajikan pesan yang ingin disampaikan, tujuannya untuk membantu mengajar dan supaya bahan pembelajaran menjadi menarik, media ini bertujuan untuk mengatasi masalah cara penyampaian yang kurang menarik (Wahab, 2007:59). Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu mengembangkan aktivitas guru, aktivitas anak dan peningkatan hasil kemampuan aspek kognitif anak.

METODE

Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian (PTK) Penelitian Tindakan Kelas yaitu penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan atau memperbaiki pembelajaran, PTK mencakup empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi (Kasbolah & Sukarnyana, 2012:21-23).

Data yang dikumpulkan yaitu data aktivitas guru dan anak dalam mengikuti pengembangan kemampuan aspek kognitif dan hasil perkembangan kognitif dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan melalui kombinasi di dalam penelitian ini. Data tersebut didapatkan dengan menggunakan rubrik dan lembar observasi.

Penelitian ini mengkombinasikan langkah-langkah kegiatan pembelajaran dengan menyesuaikan keperluan anak langkah-langkahnya disesuaikan dengan keperluan anak Kelompok B Di TK Mutiara Bangsa Barito Kuala. Penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil jika guru telah mampu melaksanakan pembelajaran kognitif mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan melalui kombinasi tersebut dengan kriteria sangat baik yaitu dengan skor 22-28. Aktivitas anak dikatakan berhasil jika anak yang mencapai kriteria “Aktif” dan “Sangat Aktif” =mencapai $\geq 80\%$. Hasil kemampuan aspek kognitif berhasil jika anak memperoleh nilai bintang 3 (★★★) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peran guru sangatlah penting pada proses pembelajaran. Dalam pembelajaran mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, guru merupakan fasilitator untuk kegiatan pembelajaran berlangsung lebih bermakna, menyenangkan dan efektif dengan membimbing memotivasi anak sehingga anak mampu menemukan sendiri kemampuannya.

Rekapitulasi aktivitas guru pada pertemuan 1 sampai dengan pertemuan 4 dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Rekapitulasi Aktivitas Guru

Pertemuan	Skor	Kriteria
1	18	Baik
2	21	Baik
3	24	Sangat Baik
4	28	Sangat Baik

Pada pertemuan 1 kegiatan melalui kombinasi yang dilaksanakan, aktivitas guru memperoleh kriteria “Baik” dengan skor 18. Selanjutnya pada pertemuan dua, aktivitas guru mengalami peningkatan dengan skor 21 kriteria “Baik”. Peneliti melanjutkan kembali ke pertemuan 3. Pada pertemuan 3 aktivitas guru pada pembelajaran mengalami peningkatan yaitu memperoleh kriteria “Sangat Baik” dengan skor 24. Pada pertemuan 4, aktivitas guru mengalami peningkatan

yaitu memperoleh skor 28 dengan kriteria “Sangat Baik”. Hal ini menunjukkan aktivitas guru mengalami peningkatan yang pesat.

Rekapitulasi aktivitas anak pada pertemuan satu sampai dengan pertemuan empat dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Rekapitulasi Aktivitas Anak

Pertemuan	Skor	Kriteria
1	36%	Kurang Aktif
2	64%	Aktif
3	71%	Aktif
4	100%	Sangat Aktif

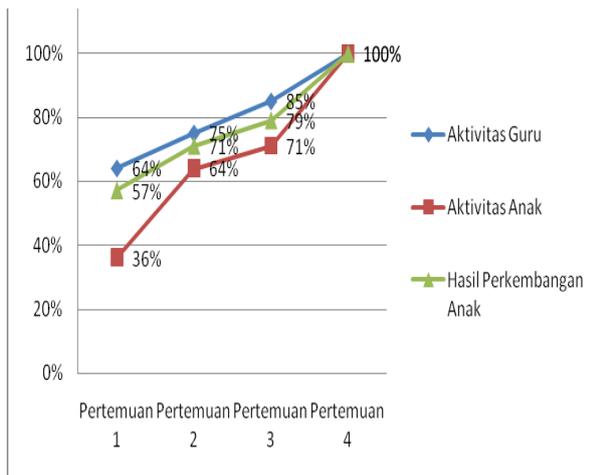
Aktivitas anak pada setiap pertemuan mengalami peningkatan yaitu memperoleh skor secara klasikal 36% kriteria “Kurang Aktif”. Pada pertemuan dua aktivitas anak mengalami peningkatan dengan memperoleh skor secara klasikal 64% kriteria “Aktif”. Pada pertemuan tiga aktivitas anak kembali mengalami peningkatan dengan memperoleh skor secara klasikal 71% kriteria “Aktif”. Dan pada pertemuan 4 aktivitas anak memperoleh skor secara klasikal 100% kriteria “Sangat Aktif”. Jadi, aktivitas anak mengalami peningkatan dan berhasil mencapai indikator.

Rekapitulasi hasil pengembangan kemampuan aspek kognitif anak dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dibawah ini:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Pengembangan Kemampuan Aspek Kognitif Anak

Hasil Kemampuan	Pertemuan			
	1	2	3	4
$\leq \star \star$	43 %	29 %	21 %	0 %
$\geq \star \star \star$	57 %	71 %	79 %	100 %

Pada setiap pertemuan hasil perkembangan kemampuan aspek kognitif anak mengalami peningkatan dan dapat mencapai indikator keberhasilan. Kecenderungan dari ketiga faktor yang diteliti adalah aktivitas guru, aktivitas anak dan perkembangan kemampuan aspek kognitif dapat dilihat pada grafik dibawah:



Gambar 1. Trend Peningkatan Aktivitas Guru, Aktivitas Anak dan Hasil Pengembangan Kemampuan Aspek Kognitif

Berdasarkan gambar 1 dapat disimpulkan bahwa setiap pertemuan pada aspek aktivitas guru, anak serta hasil perkembangan kemampuan kognitif anak meningkat. Aktivitas guru cenderung meningkat setiap pertemuan, Pada aspek aktivitas anak pada setiap pertemuan mengalami peningkatan, maka dari itu dampak aktivitas guru membuat aktivitas anak meningkat sehingga meningkat pula hasil pengembangan kemampuan kognitif anak pada setiap pertemuannya.

PEMBAHASAN

Aktivitas guru berdasarkan hasil PTK yang dilakukan, maka penggunaan kombinasi telah berhasil mengalami perbaikan pembelajaran di TK Mutiara Bangsa Barito Kuala pada Kelompok B dengan baik. Pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru sebanyak 4 pertemuan tersebut untuk mengembangkan kognitif anak, dapat disimpulkan bahwa pada pertemuan 4 aktivitas guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran sudah mencapai hasil yang optimal.

Pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti tersebut berjalan secara optimal disebabkan karena pada setiap pertemuan guru selalu melakukan refleksi sehingga dari refleksi tersebut guru mengetahui kekurangan yang tidak boleh dilakukan pada pertemuan selanjutnya, guru juga

menguasai model pembelajaran dengan semakin baik sehingga pembelajaran yang dilakukan berjalan secara optimal.

Tugas utama guru yaitu menyelenggarakan pembelajaran yang baik serta berkualitas yang berimplikasi pada penelitian Tindakan agar tercapainya peningkatan (Arikunto, 2012:115). Guru harus memiliki keinginan berkembang baik secara pribadi maupun profesi untuk peningkatan kualitas pembelajaran di kelas (Kasbolah, 2012: 18). Guru kreatif dan inovatif berusaha selalu memberikan pembelajaran yang maksimal, dengan berupaya meningkatkan hasil belajar anak, (Sanjaya, 2015: 36). Guru harus memiliki pengetahuan tentang kebutuhan individual anak khususnya mengembangkan potensi kemampuan anak (Al-Tabany, 2015: 15).

Guru memiliki sikap terbuka terhadap anaknya, yaitu guru bersikap sabar dalam membantu apabila ada anak yang mengalami kesulitan saat menyelesaikan tugas, guru peka terhadap kondisi anaknya dan guru selalu memberikan bimbingan, arahan, nasehat, motivasi, semangat yang tinggi kepada anak yang belum mampu mengekspresikan emosi sesuai situasi dan kondisi, dan juga guru harus bersifat terbuka dan tanggap terhadap perubahan-perubahan yang akan terjadi, sehingga siap melakukan perubahan yang sesuai dengan situasi dan kondisi kelasnya, karena perkembangan masyarakat yang begitu cepat seiring dengan perkembangan zaman, maka perubahan-perubahan ini perlu dilakukan secara terus-menerus sehingga tidak terjadi ketertinggalan akibat cepatnya perubahan zaman. Jadi, harus ada upaya untuk mendorong anak atau mempunyai karakter aktif. Karena anak-anak sejak lahir hingga 5 tahun sangat rentan terhadap efek buruk dari trauma karena pertumbuhan yang cepat, ketergantungan pada pengasuh. Namun demikian, terlepas dari data statistik puluhan tahun konselor umumnya memiliki pengetahuan yang terbatas

tentang dampak peristiwa traumatis pada anak.

Anak usia dini memang paling senang dalam hal bermain, bagaimanapun cara bermain anak pasti ada pembelajaran di dalam permainannya tersebut. Jadi biarkanlah anak bermain sesuka hatinya jangan batasi dia, karena lewat bermainlah anak belajar. Menurut Latif, dkk (2014:77) mengatakan bermain merupakan kegiatan atau aktivitas baik langsung ataupun spontan, anak dapat berinteraksi dengan orang, benda ataupun lingkungan di sekitarnya, anak mampu berimajinasi atau anak menggunakan semua panca indra yang dimiliki maupun anggota tubuh lainnya. Menurut Rahayu (2013:15) menyatakan bahwa AUD merupakan generalisasi penerus dimasa mendatang, sehingga diperlukan stimulasi yang tepat untuk anak.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rabiatul Hidayah (2018) menggunakan Model *Make A Match* dikombinasikan dengan Model *Talking Stick* untuk menutupi kejenuhan dan diharapkan dapat mengembangkan motivasi belajar maka diperlukan Model *Make A Match* yang menyenangkan. Dengan begitu maka guru akan mendapatkan respon positif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Sejalan dengan penelitian Pratiwi, D. A., Aslamiah, A., Sin, I., & Miliyawati, D. (2018) Model *Make A Match* dapat membuat pembelajaran menyenangkan dan dapat membuat hasil perkembangan anak meningkat pada setiap pertemuan yang dilaksanakan. Selain itu juga anak dapat merangkai pengetahuan yang dimilikinya dengan terlibat secara langsung pada proses pembelajaran. Jadi, sebaiknya guru harus memberikan suasana belajar yang menyenangkan sambil bermain, karena dari cara itulah anak belajar. Sujiono (2009:87) pembelajaran untuk anak, yaitu mengacu kepada bermain sambil belajar atau belajar sambil

bermain agar anak mampu menemukan hal baru.

Menurut Hamalik (2008:30) hasil belajar anak merupakan perubahan tingkah laku dari anak setelah mereka mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan Suyadi (2010:44) bahwa hasil perkembangan anak merupakan kombinasi antara kemampuan, usaha, keterampilan serta kejelasan tugas tanggung jawab (*role perceptions*). Piaget dan Vygotsky (Beaty, 2013:273) anak membentuk sendiri kemampuan pengetahuan melalui eksplorasi. Sebagian besar orang dewasa menganggap permainan sebagai rekreasi, sesuatu yang kita lakukan demi kesenangan, dan sesuatu yang agak remeh. Tapi bagi bermain adalah hal yang menyenangkan bagi mereka.

Bermain adalah pendekatan yang menggunakan strategi, metode dan bahan dan media yang menarik agar mudah diikuti oleh anak di dalam pembelajaran (Sujiono, 2009:87). Guru sangat berperan di dalam kegiatan bermain yaitu salah satunya melakukan penilaian, penialian tersebut yaitu agar mengetahui apakah bermain yang dilakukan anak-anak telah memenuhi kebutuhan mereka dan apakah bermain tersebut memberikan perkembangan aspek kepada anak sehingga akan menggambarkan keefektifan dari kegiatan bermain tersebut (Yus, 2012: 137).

SIMPULAN

Kombinasi penelitian ini mampu mengembangkan kognitif anak usia dini dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Aktivitas guru mencapai kriteria sangat baik, aktivitas anak dengan kategori anak mendengarkan penjelasan guru, anak bermain angka, anak mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya serta anak bersama guru membuat kesimpulan mengalami peningkatan aktivitas dengan kriteria sangat aktif, Peningkatan

perkembangan kognitif mencapai indikator keberhasilan dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (★★★) bahkan ada yang memperoleh bintang (★★★★) dengan Berkembang Sangat Baik. Sehingga penelitian ini dapat menjadi masukan sebagai model pembelajaran mengembangkan perkembangan kognitif anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, B., & Ibnu T. (2015). *Desain Pengembangan, Pembelajaran Tematik*. Jakarta : Kencana.
- Arikunto, S. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Pratiwi, D. A., Aslamiah, A., Sin, I., & Miliyawati, D. (2018). Efforts to Develop Religious and Moral Value Ability (Identify Know Salah Times) Using a Combination of Rhyming Method and Make A Match Model. *Journal of K6 Education and Management*, 1(4), 25-34. <https://doi.org/10.11594/jk6em.01.04.04>
- Isjoni. (2014). *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Kasbolah, Kasihani., & Sukarnyana. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang : Universitas Negeri Malang.
- Latif, Mukhtar, Zukhairina, Rita & Muhammad Afandi. (2014). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Prenadamedia Group
- Mariyana, Rita., Ali Nugraha., & Yeni Rachmawati. (2013). *Pengelolaan Lingkungan Belajar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Mulyasa. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Prastisi, WD. (2008). *Psikologi Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Rahayu, Aprianti Yofita. (2013). *Menumbuhkan Kepercayaan Diri Melalui Kegiatan Bercerita*. Jakarta Barat : PT Indeks.
- Sanjaya, W. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sanjaya, W. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sujiono, & Nuraini, Y. (2012). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Sujiono, Yulianti Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Indeks.
- Sukardjo, M. (2015). *Landasan Pendidikan Konsep dan Aplikasinya*. Bandung : Alfabeta.
- Suriansyah A, Aslamiah, Sulaiman & Noorhafizah. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pedagogia
- Wahab. (2007). *Metode dan Model-Model Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Yus, Anita. (2012). *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Yusuf, Syamsu LN. (2012). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Yusuf, Syamsu LN., & Nani M, Sugandhi. (2013). *Perkembangan Anak*. Jakarta : Rajawali Pers.