



Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* dan Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal Al-Farabi Tanjung Selamat, Sunggal

Nurul Amelia

Received: 10 04 2019 / Accepted: 30 06 2019 / Published online: 24 07 2019

© 2019 Association of Indonesian Islamic Kindergarten Teachers Education Study Program

Abstrak Abstrak berisi pernyataan ringkas dan padat tentang ide-ide yang paling penting. Abstrak memuat masalah dan tujuan penelitian, prosedur penelitian (untuk penelitian kualitatif termasuk deskripsi tentang subjek yang diteliti), dan ringkasan hasil penelitian (bila dianggap perlu, juga kesimpulan dan implikasi). Tekanan diberikan pada hasil penelitian. Hal-hal lain seperti hipotesis, pembahasan, dan saran tidak disajikan. Abstrak ditulis dalam bahasa Indonesia, Inggris dan atau bahasa Arab yang baik susunannya. Panjang abstrak kurang lebih 150 kata dan ditulis dalam satu paragraf. Abstrak diketik dengan spasi tunggal dengan menggunakan format yang lebih sempit dari teks utama (margin kanan dan kiri menjorok masuk 0.5cm). Kata kunci adalah kata pokok yang menggambarkan daerah masalah yang diteliti atau istilah-istilah merupakan dasar pemikiran gagasan dalam karangan asli, merupakan kata tunggal atau gabungan kata. Jumlah kata kunci sekitar 3-5 buah. Kata kunci diperlukan untuk komputersasi sistem informasi ilmiah. Dengan kata kunci dapat ditemukan judul-judul penelitian beserta abstraknya dengan mudah.

Kata kunci: model pembelajaran, *make a match*, kemampuan kognitif

Abstract *This study aims to determine the role of Make A Match learning models in improving cognitive abilities of early childhood in the material recognizing the geometric shapes of circles, triangles, rectangles in Raudhatul Athfal Al-Farabi Tanjung Selamat, Sunggal Subdistrict. PTK) from data generated through observation and interviews. This research was conducted in the B-Raudhatul Athfal group Al-Farabi Tanjung Selamat, Sunggal District with 16 students. The results showed that the cognitive development of children in the material knew the geometric shapes increased after the action through the Make A Match learning model. At the time of pre-action observation, the percentage of cognitive development was 43.75%, then experienced an increase in Cycle I of 62.67% and in the implementation of the second cycle there was a very good increase of 81.51%. Steps taken so that children's cognitive development increases: pre-development activities, development activities, and closing activities. Provision of active direction is carried out during development activities and during closing activities.*

Keywords: make a match, learning model, cognitive abilities

Pendahuluan

Raudhatul Athfal (RA) merupakan lembaga yang memberikan layanan pendidikan kepada anak usia dini pada rentangan usia 4-6 tahun. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, Raudhatul Athfal memiliki peran yang cukup besar dalam proses optimalisasi kemampuan anak berikut juga dengan hal-hal penanaman nilai-nilai agama pada anak. Maka dari pada itu, keberadaan guru profesional pada bidang pendidikan anak usia dini menjadi suatu keharusan. Para pendidik di lembaga ini harus dapat memberikan layanan secara profesional kepada anak didiknya dalam

Nurul Amelia

RA Al Farabi, Tanjung Selamat, Sunggal, Deli Serdang

✉ nurulamel012@gmail.com

rangka peletakan dasar ke arah pengembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan agar anak didiknya mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan serta mempersiapkan diri mereka untuk memasuki pendidikan dasar.

Berdasarkan Permendiknas Nomor 58 tahun 2009 tentang Muatan Kurikulum Raudhatul Athfal meliputi bidang pengembangan pembiasaan meliputi aspek perkembangan moral dan nilai nilai agama, aspek perkembangan sosial emosional dan kemandirian. Pengembangan kemampuan dasar mencakup kemampuan bahasa, kognitif, dan fisik motorik. Pengembangan kognitif pada dasarnya dimaksudkan agar anak mampu mengeksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya anak akan memainkan perannya sebagai makhluk tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingannya dan orang lain. Apabila kognitif anak tidak dikembangkan, maka fungsi pikir tidak dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi situasi dalam rangka memecahkan masalah. Lingkup perkembangan kognitif meliputi pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk, warna, ukuran, konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf.

Anak usia 4-6 tahun dalam tingkat pencapaian perkembangan kognitif antara lain sudah “*dapat menyebut bilangan satu sampai sepuluh, sudah dapat mengukur benda sederhana, mencipta bentuk geometri, menyebut benda benda yang sesuai dengan bentuk geometri, mencontoh bentuk-bentuk geometri, menyebut, menunjukkan dan mengelompok lingkaran, segitiga, segiempat*” (Khadijah, 2015, p.4). Untuk melakukan pengembangan kognitif anak di Raudhatul Athfal diperlukan model pembelajaran yang cocok dengan masa anak-anak yakni masa bermain untuk itu pembelajaran kognitif dapat dilakukan dengan metode permainan. Banyak guru di Raudhatul Athfal jarang menggunakan teknik permainan dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan alasan yang bermacam-macam diantaranya memakan banyak biaya, perlu persiapan yang lama, perlu kreativitas guru yang tinggi dan banyak orangtua yang memandang aneh jika pembelajaran disampaikan dengan bermain. Padahal bermain adalah sesuatu yang sangat disenangi anak usia Raudhatul Athfal. Permainan yang menarik dan tidak banyak aturan umumnya disukai anak. Guru dapat menggunakannya untuk menyampaikan pembelajaran kepada anak dan hal ini dapat digunakan dalam pengembangan kognitif anak melalui model pembelajaran *Make a Match* atau permainan mencari pasangan.

Model pembelajaran *Make a Match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran tahun 1994 dimana “*model pembelajaran ini siswa diajak mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan*” (Imas Kurniangsih, 2016, p.55). Proses pembelajaran akan lebih menarik dan sebagian besar siswa sangat berantusias dalam mengikuti proses pembelajaran, dan keaktifan siswa akan tampak saat siswa mencari pasangan kartu masing masing, hal ini dapat mengembangkan kognitif anak melalui proses mencari pasangan bentuk geometri.

Banyak temuan dalam penerapan model pembelajaran *Make a Match*, dimana Permainan mencari pasangan (*Make a Match*) ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, hal ini dapat dilihat pada saat anak mendapatkan kartu yang dipegang yaitu jenis kartu bergambar geometri, lalu anak mencocokkan dan mencari pasangan kartu bentuk sesuai ukuran, jenis, dan bentuknya yang di pegang oleh temannya. Permainan ini sesuai dengan indikator yang ingin dicapai yaitu memasangkan benda sesuai bentuk ukuran dan jenisnya dan indikator menyebut, menunjukkan dan mengelompokan bentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat.

Dalam kondisi kognitif khususnya materi mengenal bentuk geometri di Raudhatul Athfal Al-Farabi peneliti melihat masih ada anak yang responsnya masih belum fokus dengan materi yang diberikan oleh guru dan bahkan ada yang lebih memilih bercerita dengan teman sebangkunya dibanding melihat/memperhatikan materi pembelajaran yang diberikan guru.

Selain itu, dalam tahapan pemahaman anak-anak cenderung tidak dapat menyebutkan kembali apa yang telah disampaikan. Berdasarkan observasi keadaan ini salah satunya dipengaruhi oleh kurang variasinya guru dalam menggunakan model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan kognitif anak.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pemilihan jenis PTK (*Classroom Action Research*) karena peneliti terlibat langsung dan sudah merupakan tugas peneliti sebagai pendidik yang harus selalu berusaha meningkatkan mutu pendidikan. Penelitian Tindakan Kelas adalah sebagai suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan dari tindakan mereka dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan serta memperbaiki kondisi dimana praktek pembelajaran tersebut dilakukan (Masnur Muchlish, 2009, p.8-9). Pendekatan penelitian ini adalah penelitian kualitatif karena: (1) menggunakan latar belakang alami sebagai sumber data langsung dan penelitian merupakan alat pengumpul data utama, (2) analisis data secara induktif, (3) bersifat diskriptif, karena data yang dikumpulkan berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati sehingga yang dikumpulkan berkemungkinan menjadi kunci terhadap apa yang sudah diteliti, (4) adanya rasional kriteria untuk keabsahan data (Moeleong, 1995, p 4-7). Dalam penelitian ini prosedur penelitian dilakukan dalam dua siklus setelah dilaksanakan tes awal. Hasil tes awal diteliti dan diketahui kesulitan siswa dalam memahami bentuk bentuk geometri. Penelitian ini akan mengungkap persoalan yang terjadi dalam pembelajaran kognitif dengan strategi *Make A Match* pada materi pengenalan bentuk bentuk geometri. Peneliti berada di sekolah dari awal sampai akhir penelitian guna mengetahui keadaan siswa, merumuskan tindakan selanjutnya, memantau dan melaporkan hasil penelitian

Hasil Penelitian dan Analisis

Peneliti melakukan pengamatan terhadap tingkat kemampuan kognitif anak pada materi mengenal bentuk geometri dan kemauan anak dalam melakukan sesuatu. Hal ini sebagai langkah awal sebelum diadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil yang diperoleh pada kemampuan awal sebelum tindakan, pada akhirnya akan dibandingkan dengan hasil setelah tindakan dalam dua siklus melalui model pembelajaran *Make A Match*. Perbandingan bertujuan untuk menunjukkan adanya peningkatan sebelum dan sesudah dilakukan tindakan.

Hasil Pra Tindakan

Hasil observasi pratindakan dengan menggunakan instrumen *checklist* pada tanggal 22 Februari 2016 pada Kelompok B RA Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal menyebutkan bahwa kemampuan kognitif anak pada materi mengenal bentuk-bentuk geometri di Kelompok B RA Al-Farabi mendapatkan perolehan data pada anak dapat mengetahui bentuk geometri lingkaran, segitiga, segiempat 43,75%, anak dapat mengenal dan menyebutkan bentuk-bentuk lingkaran, segitiga, segiempat 46,87%, dan anak dapat memasangkan bentuk-bentuk geometri lingkaran, segitiga, segiempat 39,06%. Sedangkan berkompeten dalam melakukan sesuatu yaitu anak mau melakukan kegiatan *Make A Match* tanpa malu-malu dan berani 46,87%, anak dapat menunjukkan hasil geometri dengan benar 43,75%, dan pada anak mau melakukan kegiatan *Make A Match* dari awal hingga selesai 42,19%. Dari data tersebut kriteria yang diperoleh adalah

cukup baik dengan nilai rata-rata 43,75% dan belum mencapai kriteria yang ditentukan sebesar 75%.

Data Hasil Kegiatan Siklus I

Pelaksanaan Siklus I dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan yaitu pada hari Senin tanggal 27 Februari 2017, Selasa tanggal 28 Februari 2017, dan Rabu tanggal 29 Februari 2017. Setiap pertemuan anak akan dikenalkan bentuk geometri melalui kartu pasang bentuk yang sesuai tema rekreasi dengan sub tema pantai, gunung dan mall. Sebelumnya guru dan peneliti mempersiapkan rancangan persiapan yang akan dilaksanakan pada kegiatan *Make A Match* yaitu menetapkan bahan dan alat yang dilakukan sebelum kegiatan *Make A Match*, menetapkan rancangan persiapan yang akan dilaksanakan pada kegiatan *Make A Match*.

Perencanaan

Selanjutnya setelah mengetahui kesulitan-kesulitan yang dialami siswa peneliti terlebih dahulu menyusun perencanaan untuk pemecahan masalah bagi siswa. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan adalah sebagai berikut.

- 1) Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian(RPPH).
- 2) Menyusun Lembar Kerja Siswa berupa gambar yang akan didiskusikan (LKS).
- 3) Membuat lembar observasi untuk kegiatan Pelaksanaan Pembelajaran dan aktivitas belajar siswa selama pembelajaran.
- 4) Merancang pembagian kelompok dibagi menjadi 2 kelompok dari 16 siswa.
- 5) Menyusun alat evaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam akhir pelajaran.

Pelaksanaan

Peneliti membuka pelajaran dengan mengucapkan salam. Kemudian mengkondisikan siswa agar siap mengikuti pelajaran. Selanjutnya peneliti melaksanakan tindakan menerapkan model pembelajaran kooperatif . *Make A Match* di dalam kelas dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- 1) Siswa dibagi dalam 2 kelompok yang terdiri dari 8 orang dalam satu kelompok.
- 2) Menjelaskan materi bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, segitiga, segiempat dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Make A Match*.
- 3) Memberikan waktu kepada siswa untuk tanya jawab.
- 4) Memberikan beberapa kartu pasangan kepada setiap kelompok untuk melakukan eksplorasi.
- 5) Meminta setiap perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusinya, dan meminta siswa dari kelompok lain untuk memberikan tanggapan.
- 6) Membuat kesimpulan hasil pembelajaran.
- 7) Di akhir pertemuan Siklus I peneliti memberi tes hasil belajar berupa lembar kerja siswa sebagai evaluasi terhadap siswa

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 23 Januari 2017 dengan tema Pantai. Saat kegiatan inti, salah satunya adalah kegiatan *Make A Match* bentuk geometri Anak mengikuti apersepsi guru mengenai bentuk-bentuk geometri dan contoh benda benda yang berbentuk geometri. Pada pertemuan I kegiatan *Make A Match*-nya mengenai benda benda yang berbentuk geometri lingkaran, segitiga, segiempat yang ada di pantai

Pada pertemuan pertama pada hari Senin 27 Februari 2017 setiap kelompok terdiri dari 8 anak sehingga terdapat 2 kelompok dalam satu kelas yaitu kelompok apel dan kelompok jeruk. Bahan dan alat yang sudah disediakan oleh guru dan peneliti yaitu, kartu gambar. Anak mempunyai tugas masing-masing sesuai dengan deskripsi guru yaitu tiap anak diberikan gambar lalu mencari pasangannya.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa 28 Februari 2017 dengan tema rekreasi dan Sub temanya Gunung. Aspek kemampuan kognitif mengenal bentuk geometri yang dilaksanakan pada pertemuan kedua adalah mencari bentuk geometri lingkaran, segitiga, segiempat yang ada di gunung sesuai dengan gambar yang disediakan guru. Setelah selesai anak diberikan tugas oleh guru untuk mempresentasikan hasil gambar *Make A Match* tersebut.

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Rabu 1 Maret 2017 dengan tema yang sama yaitu rekreasi dengan sub tema *Mall*. Pada pertemuan ketiga anak memasang gambar benda yang berbentuk geometri lingkaran, segitiga, segiempat yang ada di mall, Guru mendeskripsikan pembagian tugas tiap anak yaitu satu memegang kartu soal satu memegang kartu gambar. Anak bersama-sama menyelesaikan tugas yang diberikan dengan arahan dari guru. Di akhir siklus ada lembar kerja anak berupa memasang gambar yang merupakan gabungan dari gambar pantai, gunung, dan *Mall*.

Observasi

Proses pembelajaran Siklus I dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan dan mengalami beberapa kendala. Awalnya anak tampak antusias saat mengetahui mengenai pembelajaran yang akan dilakukan yaitu dengan model *Make A Match* atau pemasangan gambar. Pada saat pembagian tugas beberapa anak tidak bersedia mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, banyak anak bermain dengan kawan sebangkunya sehingga pada Siklus I pemberian tugas ditentukan oleh anak. Guru kembali mengkondisikan anak untuk kembali melaksanakan pembelajaran menggunakan model *Make A Match*

Anak mulai mengerjakan tugas dan terlihat beberapa anak antusias mengerjakan tugasnya, sedangkan beberapa anak tampak asik bermain sendiri, dan beberapa hanya melihat saja temannya bekerja dengan alasan tidak dapat mengerjakan tugasnya. Pada pertemuan pertama anak-anak masih terlihat bingung dengan kegiatan pembelajaran yang diikutinya, akan tetapi seiring berjalannya waktu anak-anak sudah terbiasa dan tampak senang mengikuti kegiatan pembelajaran dengan model *Make A Match*. Hal tersebut terlihat setiap akhir kegiatan anak selalu meminta untuk mengulangi kegiatan *Make A Match* tersebut.

Berdasarkan pengamatan selama penggunaan model *Make A Match* pada Siklus I, awalnya anak belum paham dengan kegiatan yang berjalan sehingga saat kegiatan *Make A Match* tidak berjalan lancar, beberapa anak sulit untuk mengerti apa bentuk gambar tersebut sehingga harus dilakukan pengulangan agar anak lebih memahaminya. Akibat dari ketidakpahaman anak, banyak yang masih bermain dengan teman yang duduk didekatnya dan adapula yang saling bercerita.

Terjadi beberapa konflik dan masalah seperti bertengkar dengan temannya, anak belum dapat menerima pasangan kartu yang di pegang oleh temannya, hal itu disebabkan karena anak tidak mau berteman dengan temannya tersebut. Kemudian dalam pembagian tugas kepada tiap anak, Guru cenderung meneruti permintaan anak. Beberapa anak justru lebih memilih menghindar atau diam saja ketika dibimbing untuk menyelesaikan masalah. Beberapa anak sudah terlihat dewasa dalam menghadapi konflik atau masalah mengenai dirinya atau temannya di kelas. Hal tersebut ditunjukkan dengan mau mengikuti kegiatan *Make A Match* tersebut.

Peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri anak dikelompok B RA Al-Farabi sudah terlihat saat kegiatan dengan menggunakan model *Make A Match*, sehingga pada siklus I ini terlihat bahwa anak sudah mengalami peningkatan daripada awal pelaksanaan kegiatan *Make A Match* menggunakan kartu pasang gambar. Anak yang tadinya hanya diam saja pada saat kegiatan melihat guru menerangkan gambar bentuk geometri, kini setelah dilaksanakan kegiatan *Make A Match* dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* selama beberapa hari sudah mulai menunjukkan inisiatif untuk bertanya dan ingin melakukannya, terlihat beberapa

orang anak yang awalnya jarang mendengarkan guru, menjadi fokus saat guru menerangkan bentuk-bentuk geometri sesuai dengan tema. Sedangkan beberapa anak yang lain masih terlihat belum mencapai indikator penilaian.

Kemampuan kognitif anak di kelompok B RA Al-Farabi masih ada yang terlihat bingung, tidak dapat melakukan kegiatan *Make A Match* secara benar. Kemudian anak yang antusias dalam melakukan kegiatan *Make A Match* masih sedikit. Selanjutnya, anak yang mengerjakan tugas *Make A Match* dengan benar tanpa bantuan guru juga masih belum banyak. Begitu pula masih banyak anak yang belum bisa menyebutkan nama dan bentuk benda geometri sesuai tema tersebut.

Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran telah dilaksanakan sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Pada akhir pembelajaran diadakan evaluasi untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak pada materi mengenal bentuk-bentuk geometri setelah melaksanakan kegiatan memasang kartu dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match*.

Dari siklus 1 yang diterapkan peneliti dapat dilihat kemampuan kognitif pada materi mengenal bentuk geometri pada anak masih belum optimal, dapat diketahui perolehan data pada anak dapat mengetahui bentuk geometri lingkaran, segitiga, segiempat 76,56%, anak dapat mengenal dan menyebutkan bentuk-bentuk lingkaran, segitiga, segiempat 65,63%, dan anak dapat memasang bentuk-bentuk geometri lingkaran, segitiga, segiempat 60,94%. Sedangkan berkompeten dalam melakukan sesuatu yaitu anak mau melakukan kegiatan *Make A Match* tanpa malu-malu dan berani 60,42%, anak dapat menunjukkan hasil geometri dengan benar 55,73%, dan pada anak mau melakukan kegiatan *Make A Match* dari awal hingga selesai 56,77%. Jadi hasil rata-rata kelas yang dicapai 62,67%. Hasil tersebut belum mencapai batas kriteria yang akan dicapai peneliti sebesar 75%.

Pelaksanaan Tindakan siklus II

Pembelajaran pada Siklus II telah diadakan perbaikan-perbaikan untuk mencapai indikator. Mulai dari perbaikan rancangan pembelajaran hingga jenis pembagian kelompok anak. Perbaikan tersebut antara lain, pemberian kartu pasang kepada tiap-tiap anak, adanya aturan dalam melakukan kegiatan *Make A Match*, adanya pemberian pengarahan kepada anak-anak melalui instruksi agar anak dapat melakukan kegiatan *Make A Match* dengan baik dan benar. Pergantian tugas yang diberikan guru dan pemberian motivasi atau penguatan. Melalui perbaikan-perbaikan yang telah dilakukan dalam pembelajaran pada Siklus II maka telah mencapai indikator yang telah ditentukan.

Perencanaan Tindakan

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) bersama guru tentang materi yang diajarkan sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) digunakan oleh guru sebagai acuan dalam penyampaian pembelajaran yang akan dilaksanakan pada Siklus II.
- 2) Mempersiapkan rancangan model *Make A Match* untuk Siklus II.
- 3) Menyiapkan tema yang akan digunakan dalam kegiatan *Make A Match*, menyiapkan alat dan bahan, menetapkan rancangan penugasan oleh guru.
- 4) Mempersiapkan lembar observasi yang akan digunakan untuk memperoleh data selama penelitian berlangsung.

Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan penelitian tindakan Siklus II peneliti berkolaborasi dengan guru. Tugas guru adalah mengamati, menilai, dan mendokumentasikan kegiatan anak ketika sedang melakukan kegiatan memasang kartu *Make A Match*. Tugas peneliti yakni melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang disusun bersama guru. Sebelum dilaksanakan kegiatan *Make A Match* pada Siklus II seperti biasa guru melaksanakan kegiatan pra pengembangan seperti penyiapan alat dan bahan sebelum kegiatan *Make A Match* dilaksanakan, membuat aturan *Make A Match*, dan menyusun deskripsi tugas anak. Berikut deskripsi pelaksanaan tindakan Siklus II:

Pertemuan pertama Siklus II dilaksanakan pada hari rabu tanggal 8 Maret 2017 dengan tema yang sama rekreasi dan sub tema yang sedikit berbeda pantai cermin. Anak-anak di bawa bernyanyi di awal setelah itu anak di bagi menjadi 2 kelompok dan tiap-tiap anak diberi kartu pasang gambar, kelompok apel sebagai pemegang kartu soal dan kelompok jeruk sebagai pemegang kartu jawaban. Selanjutnya anak dijelaskan dan diarahkan mengenai kegiatan *Make A Match*. Guru memberi penguatan disela-sela kegiatan ketika anak terlihat kesulitan dalam melakukan kegiatan *Make A Match*

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 9 Maret 2017, dengan Tema Rekreasi dan Sub Tema Berastagi. Pertemuan kedua anak-anak mulai tertarik dengan kegiatan *Make A Match*, sehingga anak tidak sabar untuk memasang kartu bersama teman-temannya, guru dan anak bersama melakukan kegiatan dan kali ini kegiatan dilakukan di luar kelas tepatnya diteras kelas, seperti sebelumnya guru membagi dua kelompok, kelompok apel pemegang kartu jawaban dan kelompok jeruk pemegang kartu soal, dan instruksi dan peraturan *Make A Match* di jelaskan sebelum kegiatan, tidak lupa memberi penguatan dan motivasi kepada anak untuk dapat melakukan kegiatan *Make A Match* kartu pasang gambar dengan baik dan benar.

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 10 Maret 2017, pada pertemuan ketiga anak-anak mulai mengetahui aturan apa yang diberikan guru sebelum kegiatan *Make A Match*. Alat dan bahan yang ditambahkan adalah lembar kerja siswa untuk lebih mengenalkan kepada anak apa saja benda-benda yang berbentuk geometri yang ada di pantai, gunung dan mall, Lembar kerja yang diberikan berupa lima gambar soal dan lima gambar jawaban yang akan dihubungkan dengan anak yaitu anak mencari pasangan gambar- gambar bentuk geometri tersebut dengan benda-benda yang ada sesuai dengan tema lalu di hubungkan dengan menarik garis. Kemudian setelah itu anak diminta untuk menjelaskan nama gambar dan apa bentuk dari gambar tersebut. Selain itu, guru memberikan penjelasan dan pengarahan kepada anak-anak bahwa disekitar kita banyak benda-benda yang berbentuk geometri, seperti bentuk lingkaran seperti bola, bentuk segitiga seperti gunung, dan bentuk segiempat seperti papan tulis kita.

Observasi

Observasi dilaksanakan saat proses pembelajaran berlangsung, terutama setelah anak-anak selesai dalam kegiatan *Make A Match*. Seluruh anak terdiri dari 9 laki-laki dan 7 perempuan sudah mengikuti kegiatan *Make A Match* sesuai dengan rancangan yang dibuat oleh guru dan peneliti. Mulai dari mengenal bentuk-bentuk geometri lingkaran, segitiga, segiempat sudah baik. Antusias anak terlihat pada Siklus II karena anak sudah mulai memahami peraturan dalam kegiatan *Make A Match*, anak sangat senang karena bisa berlomba-lomba memasang kartu bersama teman-teman dan guru memberikan motivasi dan penguatan pada akhir kegiatan belajar.

Sebelum diadakan kegiatan *Make A Match* kartu pasang geometri, guru terlebih dahulu mengajak anak untuk menyebutkan bentuk-bentuk geometri apa saja yang sudah kita pelajari, selanjutnya guru memberitahukan mengenai tugas yang akan dikerjakan oleh anak-anak. Anak-anak tampak senang karena sebelumnya pada Siklus I anak sudah mengalami kegiatan pemberian tugas dan anak kini mulai terbiasa. Saat guru memberikan aturan awalnya anak-anak tampak ada

yang kurang senang karena kegiatan *Make A Match* yang terus di ulang, tetapi guru memberi penguatan atau motivasi kepada anak sehingga anak mau kembali melakukan kegiatan *Make A Match* dengan baik dan benar. Hampir semua anak yang terdiri dari 16 orang 9 laki-laki dan 7 perempuan sudah menunjukkan kedua aspek dan ke enam indikator kemampuan kognitif mengenal bentuk geometri pada skor 3 dan 4 yaitu sesuai dengan indikator. Anak merasa senang karena selain pembelajaran yang berbeda dari biasanya juga anak sudah mulai memahami nama dan bentuk- bentuk benda disekitarnya.

Anak sudah mengetahui bentuk-bentuk geometri khususnya lingkaran, segitiga, segiempat dengan baik. Anak menunjukkan sikap disiplin yang sangat baik, pada akhir pertemuan pada Siklus II terdapat 13 anak yang dapat mengetahui nama-nama bentuk geometri. Hal tersebut dapat terlihat ketika anak diberi gambar geometri oleh peneliti langsung oleh peneliti langsung disebutkan nama bentuknya tersebut. Anak dapat mengenal dan menyebutkan bentuk-bentuk geometri lingkaran, segitiga, segiempat mengalami peningkatan yang baik, anak-anak mulai bisa menyebut nama bentuk gambar yang diperlihatkan guru dengan tepat dan antusias. Namun, yang diam saja juga ada dikarenakan anak pada waktu dikenalkan *Make A Match* tidak mendengarkan dengan baik sehingga dia tidak tahu salah satu bentuk geometri.

Anak yang dapat memasang bentuk geometri lingkaran, segitiga, segiempat, pada kartu gambar dan lembar kerja mengalami peningkatan yang baik, pada Siklus II anak-anak mulai terlihat bisa memasang kartu pasang walau di beri waktu singkat oleh guru dan hasilnya juga sangat baik. Terdapat 13 anak yang dapat menghubungkan gambar dengan baik Sedangkan 3 anak masih belum mencapai indikator, terlihat anak masih bersalahan dalam memasngkan atau menghubungkan gambar geometri. Anak hanya betul 3 dari 5 soal yang diberikan guru. Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran telah dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Pada akhir pembelajaran telah diadakan evaluasi untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif pada materi mengenal bentuk-bentuk geometri lingkaran, segitiga, segiempat setelah melaksanakan kegiatan *Make A Match*

Hasil tindakan siklus II

Berdasarkan penelitian dapat dilihat kemampuan kognitif pada materi mengenal bentuk geometri pada anak masih sudah optimal, dapat diketahui perolehan data pada anak dapat mengetahui bentuk geometri lingkaran, segitiga, segiempat 92,71%, anak dapat mengenal dan menyebutkan bentuk-bentuk lingkaran, segitiga, segiempat 86,98%, dan anak dapat memasang bentuk-bentuk geometri lingkaran, segitiga, segiempat 80,21%. Sedangkan berkompeten dalam melakukan sesuatu yaitu anak mau melakukan kegiatan *Make A Match* tanpa malu-malu dan berani 77,60%, anak dapat menunjukkan hasil geometri dengan benar 76,04%, dan pada anak mau melakukan kegiatan *Make A Match* dari awal hingga selesai 75,52%. Jadi hasil rata-rata kelas yang dicapai 81,51%. Hasil tesebut telah mencapai batas kriteria yang akan dicapai peneliti sebesar 75%.

Dari data di atas dapat diketahui persentase hasil pengamatan sebagai berikut: $p = \frac{52}{56} \times 100\% = 92,86\%$ dan kategori penilaian adalah baik sekali. Dengan demikian peneliti sudah melakukan 92,86% dari seluruh indikator. dapat terlihat adanya peningkatan hasil pada setiap Siklus serta pencapaian indikator yang telah berhasil pada Siklus II yang mencapai 80,12%. Hasil yang ditunjukkan pada Siklus II juga lebih bagus bila dibandingkan dengan Siklus I karena presentase Siklus II lebih besar daripada presentase Siklus I.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak usia dini pada materi mengenal bentuk-bentuk geometri di Kelompok B Raudhatul Athfal Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal Pembelajaran dengan menerapkan model *Make A Match* dapat

meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada materi mengenal bentuk-bentuk geometri. Hasil penelitian sebelum diberikan tindakan. Nilai rata-rata kelas sebesar 43,75%. Setelah pemberian tindakan melalui pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* pada Siklus I nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 62,67%. Pada Siklus II nilai rata-rata kelas semakin meningkat hingga mencapai 81,51%. Hal ini berarti pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini pada materi mengenal bentuk-bentuk geometri.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak usia dini pada materi mengenal bentuk-bentuk geometri di Kelompok B Raudhatul Athfal Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal Pembelajaran dengan menerapkan model *Make A Match* dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada materi mengenal bentuk-bentuk geometri. Hasil penelitian sebelum diberikan tindakan. Nilai rata-rata kelas sebesar 43,75%. Setelah pemberian tindakan melalui pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran. *Make A Match* pada Siklus I nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 62,67%. Pada Siklus II nilai rata-rata kelas semakin meningkat hingga mencapai 81,51%. Hal ini berarti pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini pada materi mengenal bentuk-bentuk geometri.

Dari hasil diatas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata indikator yang tuntas dan belum tuntas, Persen klasikal yang mengalami tuntas dan belum tuntas dari tes awal, Siklus I hingga Siklus II. Adapun peningkatannya adalah saat tes awal nilai rata-rata 43,75%, Setelah dilakukan tindakan penerapan model pembelajaran *Make A Match* nilai rata-rata meningkat 18,92% dari nilai awal menjadi 62,67% pada Siklus I. Setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II nilai rata-rata kelas meningkat 18,84% dari Siklus I menjadi 81,51% pada Siklus II.

Berdasarkan hasil di atas terbukti bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini pada materi mengenal bentuk- bentuk geometri. Dengan demikian kemampuan kognitif anak usia dini pada materi mengenal bentuk- bentuk geometri melalui penerapan model pembelajaran *Make A Match* di kelas dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di Raudhatul athfal Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak usia dini pada materi mengenal bentuk-bentuk geometri di Kelompok B Raudhatul Athfal Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal Pembelajaran dengan menerapkan model *Make A Match* dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada materi mengenal bentuk-bentuk geometri. Hasil penelitian sebelum diberikan tindakan. Nilai rata-rata kelas sebesar 43,75%. Setelah pemberian tindakan melalui pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* pada Siklus I nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 62,67%. Pada Siklus II nilai rata-rata kelas semakin meningkat hingga mencapai 81,51%. Hal ini berarti pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini pada materi mengenal bentuk-bentuk geometri.

Dari hasil di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata indikator yang tuntas dan belum tuntas, Persen klasikal yang mengalami tuntas dan belum tuntas dari tes awal, Siklus I hingga Siklus II. Adapun peningkatannya adalah saat tes awal nilai rata-rata 43,75%, Setelah dilakukan tindakan penerapan model pembelajaran *Make A Match* nilai rata-rata meningkat 18,92% dari nilai awal

menjadi 62,67% pada Siklus I. Setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II nilai rata-rata kelas meningkat 18,84% dari Siklus I menjadi 81,51% pada Siklus II.

Berdasarkan hasil di atas terbukti bahwa dengan menerapkan model pembelajaran Make A Match dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini pada materi mengenal bentuk-bentuk geometri. Dengan demikian kemampuan kognitif anak usia dini pada materi mengenal bentuk-bentuk geometri melalui penerapan model pembelajaran Make A Match di kelas dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di Raudhatul athfal Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal.

Daftar Rujukan

- Arikunto, dkk. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto. (2006). *Perencanaan Pembelajaran*. Surakarta: Citra Pustaka.
- Asrul, S., dkk. (2016). *Strategi Pendidikn Anak Usia Dini dalam Membina SDM yang Berkarakter*. Medan: Perdana Publishing.
- Istarani. (2011). *Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Khadijah. (2015). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Kurniangsih, I. (2016). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Bandung: Kata Pena.
- Masganti, S. (2015). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Suhardjono. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Surakarta: Citra Pustaka.
- Sujiono, dkk. (2008). *Anak dan Kemampuannya dalam Belajar*. Yogyakarta:Nusa Jaya Permai.