

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA KARTU HURUF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF

Desak Putu Reza Maylita¹, A. A Gd Agung², Ni wayan Suniasih³

¹ Jurusan Pendidikan Guru PAUD

² Jurusan Teknologi Pendidikan

³ Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja, Indonesia

e-mail: ¹ maylita_reza@yahoo.com, ²agung2056@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak setelah diterapkan model pembelajaran *make a match* berbantuan media kartu huruf pada kelompok B3 semester II di taman Kanak-Kanak Kumara Jaya Denpasar Selatan tahun pelajaran 2012/2013. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 14 orang Anak Taman Kanak-Kanak Kelompok B Semester II Tahun Pelajaran 2012/2013. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode observasi. Data hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan kognitif pada siklus I sebesar 61,56% (rendah), pada siklus II kemampuan kognitif menjadi 88,39% (aktif). Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan kemampuan kognitif dengan penerapan model pembelajaran *make a match* dan media kartu huruf sebesar 26,83%.

Kata kunci: model pembelajaran *make a match*, media kartu huruf, kemampuan kognitif.

Abstract

Observation of the visible results cognitive skill at student group B3 semester II in kindergarten is still considered low because teacher applying learning model is a less conventional boots creativity with so the authors apply learning models *make a match* using the media card letter to improve cognitive skill. The research to knowing the child's cognitive skill improvement after learning model applied to *make a match* using media card case at student group B in the second semester in Kumara Jaya kindergarten, south Denpasar Bali academic years 2012/2013. This type of research is te study of class actions carried out in two cycles. Subjects were 14 kindegarten children at group B in the second semester of academic years 2012/2013. Data collection in this study was conducted using observation. The data were obtained in the analysis using descriptive statical. The results of this research show cognitive skill in cycle one was 61,56% which is the low category was experiencing an increase in cycles two cognitive skill to 88,39% belong to active category. Results of study increase in cognitive skill in children of 26,83%.

Keywords : Make a match learning model, media card letters, cognitive skill

PENDAHULUAN

Usia dini 3-5 tahun merupakan usia keemasan (*golden age*) pada anak (Nurani, dkk. 2008), *golden age* mempunyai arti penting dan berharga karena pada usia ini merupakan dasar bagi masa depan anak. Nurani juga mengemukakan selain di tandai dengan munculnya masa peka terhadap sejumlah aspek perkembangan masa ini ditandai dengan berbagai bentuk kreativitas dalam bermain yang munculnya dari daya imajinasi anak. Pemberian stimulasi sesuai dengan perkembangan anak akan menjadikan mereka lebih matang baik secara fisik maupun psikis (nurani, dkk. 2008). Montessori dalam Nurani, dkk.(2008) menyatakan bahwa usia 3-5 tahun merupakan masa peka bagi anak. Nurani juga mengatakan ini merupakan suatu teori yang sangat khas dari montessori dan banyak diterima oleh banyak tokoh pendidikan anak, menurutnya dalam reang perkembangan anak usia 3-5 tahun, akan muncul keadaan di mana suatu potensi menunjukkan kepekaan (sensitif) untuk berkembang (Patmonodewo, 2000 dalam Nurani dkk, 2008)

Setiap guru menghendaki setiap proses pembelajaran yang dilaksanakan di PAUD bisa berlangsung secara efektif dan efisien, namun kenyataan yang ada kadangkala opnum para guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) mengalami kesulitan untuk menjadikan proses pembelajaran bisa berlangsung secara efektif dan juga menyenangkan bagi anak-anak. Banyak faktor yang menyebabkan hal itu terjadi seperti model pembelajaran yang konvensional, alat bantu atau media yang digunakan guru kurang refresentatif, kualitas sumber daya manusia, minat belajar siswa, faktor jasmani maupun rokhani atau faktor metode pembelajaran yang diterapkan di kelas.

kenyataan yang terjadi saat ini faktor yang paling berpengaruh terhadap rendahnya kemampuan kognitif anak usia dini adalah karena kebiasaan guru yang selalu menerapkan pembelajaran yang monoton atau tidak berorientasi pada kebutuhan anak itu sendiri. Kegiatan pembelajaran harus selalu berorientasi

pada kebutuhan perkembangan anak secara individu. Kegiatan belajar dilakukan dengan bermain. Hurlock dalam Nurani (2008) usia 3-5 tahun adalah masa bermain Dengan bermain yang menyenangkan dapat merangsang anak untuk melakukan eksplorasi dengan menggunakan benda-benda yang ada di sekitarnya. Ini dapat pula merangsang munculnya kemampuan kognitif anak. Kemampuan kognitif tercermin melalui kegiatan yang membuat anak-anak tertarik, fokus, serius, konsentrasi dan diselingi dengan bermain.

Berdasarkan hasil dari data dokumen kemampuan kognitif dalam mengenal huruf vokal dan konsonan siswa kelompok B3 di Taman Kanak-Kanak Kumara Jaya Denpasar Selatan masih tergolong rendah. Jika terus di biarkan seperti itu maka kemampuan kognitif anak kelompok B3 akan tetap rendah.

Woolfolk 1995 dalam Nurani (2008) kognitif memiliki tiga pengertian, yaitu, kemampuan untuk belajar, keseluruhan pengetahuan yang diperoleh, kemampuan untuk beradaptasi secara berhasil dengan situasi baru atau lingkungan pada umumnya dengan berhasil selanjutnya Woolfolk mengemukakan bahwa kognitif merupakan satu atau beberapa kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (inteligensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar (Susanto, 2011). Pengembangan kognitif adalah "Suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan" (Depdiknas, 2007).

Prinsip-prinsip Pelaksanaan Pengembangan Kognitif terdiri dari 8 prinsip Nurani, (2008) prinsip-prinsip tersebut antara lain, memberi kesempatan kepada anak didik untuk mengembangkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang baru

diperolehnya, untuk mencapai kegiatan kognitif tidak semuanya dilaksanakan sekaligus dalam satu kegiatan akan tetapi dapat dilakukan secara bertahap yang disesuaikan dengan keadaan dan tingkat perkembangan anak, dalam memberikan kegiatan pengembangan kognitif hendaknya mengacu pada kemampuan yang hendak dicapai dan sedapat mungkin dikaitkan dengan tema yang sedang dibahas, pelaksanaan pengembangan kognitif dapat menggunakan bermacam-macam metode atau gabungan dari beberapa metode sesuai dengan kemampuan yang hendak dicapai, Pelaksanaan pengembangan kognitif didasarkan atas tanya jawabnya "apa" dan "mengapa" tentang segala sesuatu yang ada disekitar anak. Jika pada anak sudah timbul pertanyaan seperti tersebut diatas maka pada masa itu anak sudah mampu untuk menerima penjelasan, memanfaatkan suasana sekitar sebagai sarana dan sumber belajar, memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan pengalaman-pengalaman yang didapat secara lisan atau dengan media kreatif menciptaka bentuk dari kepingn bentuk-bentuk geometri membentuk dengn tanah liat dan sebagainya, kegiatan yang diberikan hendaknya merupakan pengetahuan yang obyektif dan sesuai dengan kenyataan

Kajian medik dan psikologi perkembangan menunjukkan bahwa kualitas anak di pengaruhi oleh factor bawan, dan juga dipengaruhi oleh beberapa factor lain, seperti faktor lingkungan yang tidak lepas dari faktor psikososial (Suarni, 2009). Depdiknas (2007) Adapun tujuan pengembangan kognitif diarahkan kepada pengembangan kemampun *auditory, visual, taktil, kinestetik, aritmetika, giometri*, dan *sains* permulaaan (Nurani 2008). Ketujuh bidang pengembangan tersebut bukanlah sesuatu yang baru, artinya dengan semakin banyak penelitian dan pengembangan pada pendidikan anak usia dini maka akan semakin berkembang pula berbagai kajian dalam rangka mengoptimalkan potensi anak khususnya

pada pengembangan kognitif (Depdiknas, 2007)

Berikut ini di uraikan masing-masing bidang pengembangan menurut Nurani, dkk (2008) terdiri dari auditoria (PA) Kemampuan ini berhubungan dengan bunyi atau indra pendengaran anak, pengembangan visual (VF) Kemampuan ini berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan dan persepsi anak terhadap lingkungan sekitarnya, pengembangan taktil (PT) Kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan *tekstur* (indra peraba), pengembangan kinestetik (PK) Kemampuan yang berhubungan dengan kelancaran gerak/keterampilan tangan atau motorik halus yang mempengaruhi perkembangan kognitif, pengembangan aritmatika (PAr) Berhubungan dengan kemampuan yang diarahkan untuk kemampuan berhitung atau konsep berhitung permulaan, pengembangan geometri (PG) Kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan konsep bentuk dan ukuran, pengembangan sains permulaan (PS) Kemampuan ini berhubungan dengan berbagai percobaan atau demonstrasi sebagai suatu pendekatan secara *sainstific* atau logis, tetapi tetap dengan mempertimbangkan tahap berpikir anak.

Aunurrahman (2011) menyatakan model pembelajaran adalah perangkat rencana atau pola yang dapat dipergunakan untuk merancang bahan-bahan pembelajaran di kelas atau di tempat-tempat lain yang melaksanakan aktivitas-aktivitas pembelajaran. Model pembelajaran yang sesuai dan efisien unuk mencapai tujuan pendidikannya (Rusman, 2010). Rusman juga mengemukakan salah satu pembelajaran menggalakkan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok. Dalam model pembelajaran kooperatif, guru lebih berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung ke arah pemahaman yang lebih tinggi, guru tidak hanya memberikan pengetahuan pada siswa, tetapi juga harus membangun pengetahuan dan pikirannya.

Model pembelajaran kooperatif menekankan aktifitas pembelajaran yang

dilakukan dalam kegiatan kelompok, sehingga siswa dapat saling bertukar pikiran, pengalaman, maupun gagasan-gagasan. Slavin (dalam Isjoni, 2011) mengemukakan, *“cooperative means working together to accomplish shared goals. Within cooperative activities individuals seek outcomes that are beneficial to all other groups members. Cooperative learning is the instructional use of small groups that allows students to work together to maximize their own and each other as learning”*. Lie (2007) dalam bukunya *“cooperative learning”* menyatakan *“model pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar kelompok, tetapi ada unsur-unsur dasar yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan”*. Zamroni 2000 dalam Trianto (2011) mengemukakan bahwa manfaat penerapan belajar kooperatif adalah mengurangi kesenjangan pendidikan khususnya dalam wujud input pada level individual, disamping itu, belajar kooperatif dapat mengembangkan solidaritas sosial di kalangan anak, dengan belajar kooperatif diharapkan kelak akan muncul generasi baru yang memiliki solidaritas yang kuat

Riyanto (2010) mengemukakan 6 unsur yang ada dalam pembelajaran kooperatif yaitu. Mengembangkan interaksi yang silih asah, silih asih, dan silih asuh antar sesama sebagai latihan hidup bermasyarakat, saling ketergantungan positif antar individu tiap individu punya kontribusi dalam mencapai tujuan, tanggung jawab secara individu, temu muka dalam proses pembelajaran, komunikasi antar anggota kelompok, evaluasi proses pembelajaran kelompok. Menurut Iskandar (2009), ada empat unsur penting dalam menjalankan pembelajaran kooperatif yaitu, saling ketergantungan positif, dalam proses pembelajaran guru menciptakan suasana belajar siswa merasa saling membutuhkan dan ketergantungan antar sesama, dalam hal proses pembelajaran di kelas, menyelesaikan pekerjaan belajar, sumber atau bahan belajar, berperan dalam proses pembelajaran, Interaksi tatap muka, dalam belajar kelompok, siswa

dapat berinteraksi tatap muka, sehingga peserta didik dapat melakukan dialog dengan sesama maupun dengan guru yang berhubungan dengan materi yang di pelajari, dengan interaksi ini, siswa diharapkan dapat produktif, kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran, Akuntabilitas individu, walaupun proses pembelajaran kooperatif ini menekankan kepada belajar kelompok, namun proses penilaian dalam pembelajaran kooperatif dilakukan dalam rangka melihat kemajuan peserta didik dalam menguasai materi pelajaran yang dipelajari. Hasil penelitian tersebut disampaikan guru kepada kelompok, agar anggota kelompok mengetahui siapa anggota yang memerlukan bantuan, dan yang dapat memberikan bantuan. Oleh karena itu, tiap anggota harus memberikan kontribusi demi keberhasilan kelompok, Keterampilan menjalin hubungan, penerapan pembelajaran kooperatif dapat menciptakan dan meningkatkan keterampilan menjalin hubungan antar pribadi, kelompok, dan kelas.

Rusman (2010) Dalam pembelajaran kooperatif terdapat beberapa variasi model yang dapat diterapkan, di antaranya STAD (*Student Team Achievement Division*), Jigsaw, TGT (*Team Game Tournament*), GI (*Group Investigation*), model struktural dan Mencari pasangan (*Make A Match*). Model pembelajaran *make a match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif (Rusman 2010). Rusman juga berpendapat penerapan metode ini dimulai dengan tehnik, yaitu siswa di suruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa dapat mencocokkan kartunya di beri poin.

Rusman, (2010) menyebutkan bahwa langkah- langkah model pembelajaran *make a match* sebagai berikut, Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep/ topik yang cocok untuk sesi review satu sisi berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban, Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban-jawaban atau soal-soal dari kartu yang di pegang,

Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/kartu jawaban), Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu di beri point, Setelah satu babak kartu di kocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya, dan diakhiri dengan Kesimpulan. Rusman (2010) mengatakan Keunggulan model pembelajaran *make a match* salah satunya adalah siswa disuruh mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan.

Sadiman, dkk., (2006) menyatakan "media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat menerima dan merangsang pikiran, perhatian, dan minat serta siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi". Menurut Sanjaya (2012), media pembelajaran dapat di klasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam Media *auditif*, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara, Media *visual*, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk media ini adalah film *slide*, foto, tranpsaransi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang di cetak seperti media grafis, Media *audiovisual*, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsure gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman radio, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua. Menurut Kemp & Dayton (1985 dalam sukiman 2012), media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu memotivasi minat atau tindakan, Menyajikan informasi, dan Memberi intruksi.

kartu huruf adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu yang di dalamnya terdapat gambar huruf a,i, u, e, o (huruf vokal) dan b, p, d h, n, k, (huruf konsonan) dan lain-lain sesuai dengan usia anak (Nurani,dkk 2008). Menurut Nurani,dkk (2008), Untuk menarik minat baca, Mengenal huruf dan bunyi huruf, mengelompokan huruf yang sama menyebutkan 2 huruf yang bergandengan/ suku kata, Menyusun huruf dalam kata yang bermakna. Spesifikasi kartu huruf adalah Kartu huruf terbuat dari papan triplek, karton atau manila karton (di buat guru) atau di beli, Bentuk dan ukurannya harus sama, Jumlah setiap huruf 5 sampai 10 buah, Tiap huruf ukuranya 3cm x 4 cm (Nurani, dkk 2008).

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). Agung (2010) menyatakan "PTK sebagai suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan atau meningkatkan praktek-praktek pembelajaran di kelas secara lebih profesional". Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi/evaluasi dan refleksi.

Dalam penelitian ini, peneliti sekaligus menjadi praktisi (yang memberikan tindakan) dan berkolaborasi dengan guru. Untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini hanya menggunakan menggunakan metode observasi. Menurut Agung (2010) menyatakan bahwa "metode observasi adalah suatu cara memperoleh atau mengumpulkan data yang dilakukan dengan jalan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis tentang suatu objek tertentu". Instrumen penelitian anak bisa dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 Instrumen Penelitian Perkembangan Kognitif Mengenal lambang huruf

varabel	indikator
Perkembangan Kognitif	1. Pengenalan huruf vokal dan konsonan 2. Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk dari 3 pola Misal ABCD-ABCD 3. memasangkan benda sesuai dengan pasanganya jenis,persamaanya,bentuknya,dll. 4. Mampu mengambil keputusan secara sederhana

Setelah data dalam penelitian ini terkumpul maka selanjutnya dilakukan analisis data. Dalam menganalisis data ini digunakan metode analisis statistik deskriptif dan metode analisis deskriptif kuantitatif. Menurut Agung (2010) menyatakan bahwa metode analisis statistik deskriptif adalah cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menerapkan rumus-rumus statistik deskriptif seperti distribusi frekuensi, grafik angka rata-rata (*Mean*), median (*Me*), modus (*Mo*), untuk menggambarkan keadaan suatu objek tertentu sehingga di peroleh kesimpulan umum

Metode analisis deskriptif metode analisis deskriptif kuantitatif adalah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan atau persentase mengenai keadaan suatu objek yang diteliti, sehingga diperoleh kesimpulan umum” Agung (2010). Metode analisis deskriptif kuantitatif ini digunakan untuk menentukan tinggi rendah kemampuan kognitif siswa ditentukan dengan menggunakan pedoman konversi Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima yang bsa di lihat di bawah ini .

Tabel 2 Pedoman Konversi PAP Skala Lima Tentang Tingkatan Kemampuan Kreativitas.

Persentase (%) Kriteria Kemampuan Kreativitas	
90 – 100	Sangat Tinggi
80 – 89	Tinggi
65 – 79	Sedang
55 – 64	Rendah
0 – 54	Sangat Rendah

Kriteria keberhasilan pada penelitian ini adalah adanya peningkatan mengenal macam-macam huruf pada anak Kelompok Taman Kanak-kanak Kumara Jaya Denpasar Selatan. Penelitian ini dinyatakan berhasil jika terjadi perubahan positif skor rata-rata dari siklus I ke siklus berikutnya dan jika dikonversikan pada pedoman PAP Skala lima tentang tingkat kemampuan kognitif berada pada rentangan 80-89 dengan kriteria tinggi. Apabila terjadi peningkatan skor rata-rata dari siklus I ke siklus berikutnya dan mampu mencapai kriteria tinggi maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran make a match dengan media kartu huruf berlangsung secara efektif dan efisien.

HASIL

Untuk menentukan tingkat belajar anak dapat dihitung dengan membandingkan rata-rata persen (M%) dengan kriteria Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima. Nilai M% = 61,56 % yang dikonversikan ke dalam PAP skala lima, seperti yang terlihat pada tabel 2 M% berada pada tingkat penguasaan 55-64 % yang berarti bahwa hasil belajar kemampuan bahasa siklus I berada pada kriteria rendah. Dari hasil pengamatan dan temuan penulis selama pelaksanaan tindakan pada

siklus I terdapat beberapa masalah yang menyebabkan hasil belajar anak masih berada pada kriteria rendah, maka masih perlu ditingkatkan pada siklus II. Berdasarkan pengolahan data dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Kendala yang dihadapi peneliti saat penerapan siklus I yaitu Anak masih terlihat bingung dengan alat peraga yang peneliti gunakan, karena penjelasan dari guru kurang dipahami oleh anak. Solusi yang bisa dilakukan untuk mengatasi kendala diatas dapat dilakukan sosialisasi kembali alat peraga dengan kegiatan bermain mencari kartu huruf dan menyusun huruf menjadi kata dengan anak-anak. Dengan kegiatan pembelajaran seperti itu diharapkan pertemuan berikutnya anak akan lebih terbiasa dalam mengikuti pembelajaran. Siklus II dilaksanakan selama empat kali pertemuan, tiga kali untuk pelaksanaan tindakan dan satu kali untuk evaluasi penilaian kemampuan kognitif. Pertemuan pertama sampai dengan pertemuan ketiga pada siklus II yaitu menerapkan RKH, dan pertemuan keempat mengadakan evaluasi penilaian siklus II. Untuk penentuan tingkat belajar anak dapat dihitung dengan membandingkan rata-rata persen (M%) dengan kriteria Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima.

Tabel kemampuan kognitif pada anak kelompok B3

Data statistik	siklus I	siklus II
Rentangan	6	5
Mean	9,85	14,14
Modus	11,00	14,00
Median	10,00	14
Kemampuan kognitif M%	61,65%	88,39%

Nilai $M\% = 61,56\%$ yang dikonversikan ke dalam PAP skala lima, seperti yang terlihat pada tabel 2 $M\%$ berada pada tingkat penguasaan 80-89 % yang berarti bahwa hasil belajar kemampuan bahasa siklus II berada pada kriteria aktif. Temuan-temuan yang diperoleh selama tindakan pelaksanaan siklus II adalah secara garis besar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan rencana kegiatan harian yang direncanakan oleh peneliti, sehingga hasil belajar kemampuan kognitif yang diharapkan dapat tercapai. Anak yang awalnya kemampuannya mengenal huruf kurang dalam proses pembelajaran menjadi baik. Peneliti dalam hal ini berperan sebagai guru yang memberi motivasi pada anak apabila ada anak yang belum bisa mengerjakan tugas yang diberikan pada saat kegiatan.

Secara umum proses pembelajaran dengan penerapan alat peraga kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan kognitif sudah berjalan dengan baik, hal ini terlihat dari adanya peningkatan rata-rata presentase ($M\%$) hasil belajar dari siklus I ke siklus II, sehingga peneliti memandang penelitian ini cukup sampai di siklus II dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

PEMBAHASAN

Penyajian hasil penelitian di atas memberikan gambaran bahwa dengan penerapan metode *make a match* dan media kartu huruf dapat meningkatkan hasil belajar kognitif anak, hal ini dapat dilihat dari analisis hasil belajar dalam kegiatan bermain kartu huruf serta perkembangan kognitif anak. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan analisis deskripsi kuantitatif memberikan gambaran bahwa dengan penerapan alat peraga kartu huruf untuk kemampuan kognitif anak diperoleh rata-rata hasil belajar kemampuan bahasa anak pada siklus I sebesar 61,56% dan rata-rata hasil belajar kemampuan bahasa anak pada siklus II sebesar 88,39%. Angka ini menunjukkan terjadi peningkatan rata-rata persentase hasil belajar anak dari siklus I ke siklus II sebesar 26,83%. Peningkatan hasil belajar pada anak saat penerapan metode *make a match* dan kartu

huruf yang menarik dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) disebabkan oleh perubahan model belajar yang dilakukan guru. Perubahan tersebut menyebabkan kemampuan kognitif anak semakin meningkat, dan pada akhirnya anak dapat menghasilkan karya yang baru melalui pengalaman untuk mencapai hasil yang optimal.

Penerapan model pembelajaran *make a match* dilakukan dalam beberapa proses kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kognitif anak. Melalui kegiatan bermain kartu huruf, anak akan memasangkan dengan pasangan yang benar sehingga anak di tuntut aktif dan inovatif untuk menciptakan hasil karya sesuai ide dan imajinasinya. Penerapan model pembelajaran *make a match* dalam penelitian ini di bantu dengan media pembelajaran kartu huruf. Kartu huruf ini akan merangsang ide dan perkembangan anak untuk berinteraksi dan memikirkan hal-hal baru, sehingga kreativitas dan perkembangan kognitif akan berkembang sesuai dengan taraf perkembangan anak, anak yang kreatif akan berkembang kognitifnya di banding anak yang tidak kreatif.

Berdasarkan hasil penelitian dan uraian tersebut ini berarti bahwa dengan penerapan model pembelajaran *make a match* dan media kartu huruf dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak Taman Kanak-kanak pada kelompok B semester II di Taman Kanak-kanak Kumara Jaya Denpasar Selatan, dan oleh karena strategi pembelajaran yang demikian sangat perlu dilakukan secara insentif dan berkelanjutan. Hasil ini meningkat di sebabkan karena model pembelajaran *make a match* sangat menyenangkan seperti pembelajaran yang di terapkan di taman kanak-kanak belajar seraya bermain. Salah satu keunggulan tehnik ini adalah siswa disuruh mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan (Rusman, 2010).

PENUTUP

Terdapat peningkatan kemampuan kognitif anak kelompok B3 Taman Kanak-Kanak Kumara Jaya Denpasar Selatan semester II tahun pelajaran 2012/2013 setelah diterapkan model pembelajaran make a match berbantuan media kartu huruf pada siklus I sebesar 61,56% dan rata-rata hasil belajar kemampuan kognitif anak pada siklus II sebesar 88,39%. Ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata persentase hasil belajar anak dari siklus I ke siklus II sebesar 26,83% yang berada pada kategori aktif. Saran yang dapat disimpulkan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan adalah Kepada siswa, disarankan lebih memperhatikan kegiatan pembelajaran yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa lebih memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Saran juga diberikan kepada guru, agar dalam upaya mengembangkan kemampuan kognitif anak agar diupayakan untuk berinisiatif lagi dalam pengadaan mediana dengan jalan membuat sendiri media tersebut. Tidak lupa juga diberikan Kepada Kepala Sekolah, agar memiliki keterampilan untuk mengambil kebijakan yang paling tepat dengan upaya menerapkan strategi pembelajaran yang efektif dan efisien di sekolah. Dan terakhir saran diberikan Kepada Peneliti dan Mahasiswa, agar dapat melakukan suatu penelitian lebih lanjut dengan berbagai model pembelajaran dan media pembelajaran yang lain belum dapat terjangkau dalam penelitian ini dan dapat di jadikan suatu pembandingan dalam penelitian berikutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. Gede. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan, Suatu Pengantar*. Singaraja: FIP Undiksha.
- Aunurrahman. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sadiman, S.Arif, dkk. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafinda.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sujiono, Yuliani Nurani, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Isjoni. 2010. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasaan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Putaka Belajar.
- Iskandar. 2009. *Cooperatif Learning*. Bandung: ALFABETA.
- Lie, Anita. 2007. *Cooperative Learning. Mempraktikan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Riyanto, Yatim. 2010. *Paradigma Baru Pembelajaran Sebagai Referensi bagi Guru/Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Jakarta. Kencana.

Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada,cet. Ke-4.

Sukiman. 2011. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Padagogia.

Triyanto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inofatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.