

# **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* BERBANTUAN KARTU GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF**

Ni Km Ayu Trisna Dewi<sup>1</sup>, I Nyoman Jampel<sup>2</sup>, Ketut Pudjawan<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Pendidikan Guru PAUD

<sup>2,3</sup>Jurusan Teknologi Pendidikan

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja, Indonesia

Email: <sup>1</sup> nikomangayutrisnadewi@yahoo.com, <sup>2</sup> Nyoman.jampel@yahoo.com,  
<sup>3</sup> ketutpudjawan@gmail.com

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif melalui penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan kartu gambar pada anak kelompok A semester II Tahun Ajaran 2012/2013 di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Badung. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian ini adalah anak Taman Kanak-kanak pada kelompok A Semester II Tahun Ajaran 2012/2013 yang berjumlah 20 dengan 11 orang anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Data penelitian tentang perkembangan kemampuan kognitif anak dikumpulkan dengan metode observasi dengan instrument berupa lembar observasi. Data hasil penelitian ini dianalisis dengan menggunakan metode analisis deskriptif dan metode analisis deskriptif kuantitatif. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan perkembangan kemampuan kognitif anak dengan penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan kartu gambar pada siklus I sebesar 45,90% yang berada pada kategori sangat rendah ternyata mengalami peningkatan pada siklus II menjadi sebesar 93,50 % tergolong pada kategori sangat tinggi. Jadi terjadi peningkatan perkembangan kemampuan kognitif anak sebesar 47,60%.

Kata kunci: model pembelajaran *make a match*, kartu gambar, perkembangan kognitif.

## **Abstract**

The purpose of this research is to find out the development of cognitive ability on a group A of second semester children at Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Badung in academic year 2012/2013 through implementing the *make a match* learning model using pictorial cards. This research is classroom action research was conducted in two cycles. The subject was the 20 children. They consist of 11 boys and 9 girls from group A of second semester children Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Badung in academic year 2012/2013. The observation method using several observation sheets was chosen in collecting the data. The collected data was analysed through descriptive statistic analysis and quantitative descriptive analysis. Data analysis result show that an increase in the development of children's cognitive ability by application of model learning *make a match* using pictorial card on cycle I of 45.90% which is at a very low category apparently suffered an increase in cycle II becomes 93.50% belong to the category. So increase in development of children's cognitive ability of 47.60%.

Key words: *make a match* learning model, pictorial cards, cognitive development.

## PENDAHULUAN

Anak merupakan penerus bangsa, pada pundak mereka memikul tanggung jawab dan kelangsungan kehidupan Negara dan bangsa. Jika sejak usia dini, anak sudah dibekali dengan pendidikan dan nilai-nilai yang baik maka kelak anak akan mampu mengenali potensi yang ada pada dirinya sehingga mereka mampu mengembangkan potensi mereka. Pendidikan anak usia dini sangat penting dilaksanakan sebagai dasar bagi pembentukan kepribadian manusia secara utuh, yaitu untuk pembentukan karakter, budi pekerti luhur, cerdas, ceria, terampil dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa.

Menurut Morrison (dalam Widarmi, 2008), ditinjau dari segi usia, anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia 0-8 tahun. Standar usia ini adalah acuan yang digunakan oleh NAEYC (*National Assosiation Education for Young Child*). Menurut definisi ini anak usia dini merupakan kelompok yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Hal ini mengisyaratkan bahwa anak usia dini adalah individu unik yang memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut (Widarmi, 2008).

Usia lahir sampai dengan memasuki pendidikan dasar merupakan masa keemasan (*golden age*) pertumbuhan dan perkembangan sekaligus masa kritis (*critical period*) dalam tahap kehidupan manusia, yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya (Asmawati, 2008). Masa ini merupakan masa yang tepat untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak (*the right time growing up child*) dan meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan fisik, bahasa, sosial emosional, konsep diri, seni, moral dan nilai-nilai agama (Asmawati, 2008).

Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu

pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, 2010). Pendidikan anak usia dini (PAUD) memiliki peranan penting dalam membentuk karakter anak yang bermoral/berakhlak mulia, kreatif, inovatif dan kompetitif (Widarmi, 2008).

Pendidikan anak usia dini bukan sekedar meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang terkait dengan bidang keilmuan, tetapi lebih mempersiapkan anak agar kelak mampu menguasai berbagai tantangan di masa depan (Widarmi, 2008). Sejalan dengan pokok pikiran tersebut maka program kegiatan belajar TK Permendiknas 58 tahun 2009 tentang Standar Isi PAUD, disusun untuk menjawab tujuan pendidikan nasional disesuaikan dengan lingkungan kebutuhan pembangunan nasional dan perkembangan dalam pengetahuan serta seni.

Kualitas pendidikan patut ditingkatkan secara terpadu, sistematis, bertahap dan berkesinambungan (Depdiknas, 2010). Guru sebagai ujung tombak dalam usaha meningkatkan kualitas pendidikan perlu ditingkatkan kemampuan potensinya dalam mengelola lagi atau belajar mengajar, sehingga dapat membantu terwujudnya perkembangan kemampuan intelektual yang optimal, serta berkepribadian. Seorang guru yang baik harus memahami dan menghayati prinsip-prinsip perkembangan peserta didik dari TK sampai perguruan tinggi (Depdiknas, 2010).

Aspek perkembangan pada anak usia dini meliputi perkembangan nilai-nilai moral dan agama, sosial emosional, bahasa, fisik/motorik, kognitif (Depdiknas 2010). Aspek-aspek perkembangan tersebut tidak berkembang secara sendiri-sendiri, melainkan saling terintegrasi dan saling terjalin satu sama lainnya. Dari berbagai aspek perkembangan yang perlu dikembangkan di Taman Kanak-kanak, perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan karena mempunyai tujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya.

Kognitif merupakan tingkah laku yang mengakibatkan seseorang memperoleh

pengetahuan untuk memperoleh pengetahuan atau menggunakan pengetahuan yang diperolehnya (Gunarti, 2010). Pengembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, mengembangkan kemampuan logika matematis dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan, serta mempersiapkan kemampuan berpikir secara teliti (Depdiknas, 2010).

Pengembangan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu (Depdiknas, 2007). Disamping itu pengembangan kognitif merupakan kemampuan dasar yang sudah dimiliki anak sejak lahir atau merupakan faktor keturunan yang akan menentukan batas perkembangan tingkat intelegensi (Sujiono, 2007). Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan kognitif adalah pengembangan kemampuan dasar yang dimiliki oleh anak secara ilmiah dengan tujuan agar anak didik mampu mengembangkan kemampuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang baru diperoleh dan meningkatkan kemampuan anak dari berpikir secara kongkrit ke abstrak.

Beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak dalam mengklasifikasikan benda menurut warna, bentuk dan ukuran adalah faktor internal dan eksternal. Faktor internal tersebut terdiri dari faktor bawaan/gen sedangkan faktor eksternal tersebut terdiri atas faktor lingkungan (fisik dan sosial). Hal ini diperkuat oleh Atkinson (dalam Fawzia, 1996) bahwa gen yang menentukan warna rambut, kulit, ukuran tubuh, jenis kelamin, kemampuan intelektual, serta emosi. Potensi genetik yang membentuk bagaimana individu tersebut tumbuh dan berkembang.

Sehubungan dengan perkembangan kemampuan kognitif anak, khususnya dalam kemampuan konsep bentuk, warna dan ukuran adalah merupakan salah satu konsep dasar dalam berhitung selanjutnya.

Pengetahuan dan pengalaman yang diperolehnya di rumah dan di lingkungan kelompok bermainnya sendiri, misalnya: Ketika anak sedang bermain di halaman sekolah mereka melihat berbagai macam warna dan bentuk bunga yang terdapat disekitar mereka bersama teman mereka, mereka tahu bahwa beraneka macam warna dan bentuk bunga ada di kebun bunga. Disanalah mereka akan belajar warna dan bentuk.

Pengalaman-pengalaman tersebut banyak membantu usaha dalam menanamkan pengertian bentuk dan warna. Pengertian ini harus benar-benar dimengerti sebelum mereka mempelajari matematika yang sebenarnya. Pemahaman tentang bentuk, warna dan ukuran sangat penting diberikan kepada anak sebagai dasar untuk pengembangan matematika selanjutnya dalam bidang pengembangan kognitif di Taman Kanak-kanak.

Pengamatan yang dilakukan di lapangan pada anak kelompok A Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Badung menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak khususnya dalam mengklasifikasikan benda menurut warna, bentuk dan ukuran sangat kurang, anak belum paham mengenai berbagai macam bentuk, warna, dan ukuran. Hal ini disebabkan oleh model pembelajaran yang diberikan oleh guru sangat membosankan dan tidak variatif. Padahal pemahaman tentang bentuk, warna dan ukuran sangat penting diberikan kepada anak sebagai dasar untuk pengembangan matematika selanjutnya.

Permasalahan anak tersebut dapat diatasi dengan mengembangkan kemampuan kognitif anak khususnya dalam mengklasifikasikan benda menurut warna, bentuk dan ukuran melalui penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan kartu gambar. Model pembelajaran ini dimanfaatkan sebagai metode kegiatan pembelajaran karena masa kanak-kanak merupakan masa bermain dan pembelajaran akan bermakna jika dilakukan melalui bermain. Dengan penerapan model pembelajaran ini, pembelajaran akan menjadi lebih mengasyikkan dan anak terlibat aktif dalam pembelajaran. Ditambah lagi jika

dikombinasikan dengan media kartu gambar yang menarik.

Metode *make a match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif (Suprijono, 2009). Model *make a match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Menurut Suprijono (2009), metode pembelajaran *make a match* adalah sebuah metode pembelajaran yang menitik beratkan pada permainan, yaitu permainan antara mencari pasangan yang sesuai dengan topik atau bahan yang sedang dipelajarinya, atau mencari pasangan antara pertanyaan dengan jawaban.

Menurut Rusman (2011), penerapan metode ini dimulai dari teknik yaitu siswa mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Salah satu keunggulan tehnik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan (Rusman, 2011). Model *make a match* melatih siswa untuk memiliki sikap sosial yang baik dan melatih kemampuan siswa dalam bekerja sama di samping melatih kecepatan berpikir siswa.

Langkah-langkah dari model pembelajaran *make a match* yaitu guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep/topik yang cocok untuk seri *review* (satu sisi kartu berupa kartu soal dan sebaliknya berupa kartu jawaban). Langkah selanjutnya setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang di pegang. Kemudian siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/ kartu jawaban). Selanjutnya siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin. Setelah satu babak kartu di kocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya (Uno, 2012).

Penerapan model pembelajaran *make a match* dapat digunakan dengan bantuan media. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian,

dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Hal ini dikuatkan oleh beberapa pendapat antara lain. Sadiman (2009) menyatakan bahwa kata *media* berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Medoe adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Sudjana dan rivai (dalam Arsyad, 2011) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran siswa, yaitu: pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Selain itu bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa. Media pembelajaran menyebabkan metode mengajar akan lebih bervariasi. Serta siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Diantara media pembelajaran, media gambar adalah media yang paling umum dipakai. Hal ini karena anak lebih menyukai gambar apabila dibuat sesuai dengan persyaratan yang baik, akan menambah semangat anak dalam mengikuti proses pembelajaran. Menurut Heindich (dalam Arsyad 2009) "media gambar adalah media yang digunakan untuk membawa pesan dengan suatu tujuan". Levie & Lentz (dalam Arsyad, 2009), mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris.

Media gambar/foto memiliki banyak kelebihan diantaranya, sifatnya konkret; gambar lebih realitis menunjukkan pokok masalah dibandingkan media verbal. Selain itu gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Gambar juga dapat memperjelas suatu masalah serta dapat mengatasi keterbatasan pengamatan. Serta gambar harganya murah, gampang dibuat dan digunakan (Sadiman, 2009).

Media gambar memiliki banyak kelebihan, sehingga media gambar sangat tepat diterapkan di taman kanak-kanak.

Selain kelebihan yang dimiliki oleh media gambar, media gambar juga memiliki kelemahan. Subana (1998) menjelaskan kelemahan gambar sebagai media pembelajaran antara lain: gambar sukar untuk melukiskan bentuk sebenarnya. Selain itu gambar tidak dapat memperlihatkan gerak seperti halnya gambar hidup. Siswa tidak selalu dapat menginterpretasikan isi gambar dan kadang-kadang terlalu kecil untuk dipertunjukkan di kelas yang lebih besar.

Melihat kelemahan gambar sebagai media pembelajaran, maka ada beberapa cara untuk mengatasi kelemahan gambar sebagai media pengajaran antara lain: gambar hendaknya jangan terlalu kecil. Pada saat menjelaskan, perlihatkan gambar kepada anak secara merata. Selain itu gambar yang digunakan harus sesuai dengan tema dan tujuan pembelajaran.

Dari paparan di atas, penggunaan model pembelajaran *make a match* berbantuan kartu gambar merupakan model pembelajaran yang dipandang lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif setelah penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan kartu gambar pada anak kelompok A Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Badung.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Agung (2010), 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 terdiri dari empat komponen yaitu: Rencana, Pelaksanaan, Observasi, Refleksi yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus.

Penelitian ini mengambil model penelitian tindakan kelas yang mengacu pada teori Stephen Kemmis dan Robin Mc Taggart yang terdiri dari empat komponen yaitu: rencana: Tindakan apa yang akan dilakukan untuk memperbaiki meningkatkan atau melakukan perubahan perilaku dan sikap sebagai solusi. Kemudian selanjutnya

yaitu pelaksanaan: apa yang dilakukan oleh guru atau peneliti sebagai upaya perbaikan peningkatan atau perubahan yang diinginkan. Selanjutnya observasi: mengamati hasil atau dampak dari tindakan yang dilaksanakan atau dikenakan terhadap siswa. Terakhir adalah refleksi: Peneliti mengkaji, melihat, dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan dari berbagai kriteria.

Berdasarkan hasil refleksi peneliti bersama-sama guru dapat melakukan revisi, perbaikan terhadap rencana awal. Pada tahap ini langkah yang dilakukan adalah merenungkan kembali tentang rencana dan pelaksanaan yang dilakukan berdasarkan analisis data dari pelaksanaan yang mengacu pada kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Kemudian barulah ditentukan tindakan yang akan direncanakan selanjutnya dengan pemantapan tindakan atau revisi terhadap tindakan yang telah dilakukan. Hal ini dimaksudkan untuk melakukan perbaikan-perbaikan terhadap rencana dan pelaksanaan program tindakan yang telah dilakukan dan sebagai dasar penyusunan rancangan rencana program tindakan selanjutnya.

Studi ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2012/2013, yang melibatkan anak kelompok A semester II tahun ajaran 2012/2013 yang berjumlah 20 orang dengan 11 anak laki-laki dan 9 anak perempuan di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Badung. Adapun objek yang ditangani dalam penelitian ini adalah kemampuan kognitif pada anak kelompok A semester II tahun ajaran 2012/2013 di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Badung.

Variabel terikat dari penelitian ini yaitu kemampuan kognitif, dan variabel bebasnya adalah model pembelajaran *make a match* berbantuan kartu gambar. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah metode observasi sedangkan alat pengumpulan datanya adalah lembar observasi. Metode observasi adalah suatu cara memperoleh data dengan jalan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis tentang sesuatu objek tertentu (Agung, 2012). Instrumen

penelitian perkembangan kognitif anak dan jenis data metode, alat pengumpulan,

sumber data serta sifat data dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1 Instrumen Penelitian Perkembangan Kognitif Anak.

No	Variabel	Indikator
1	Perkembangan Kognitif	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memasangkan benda sesuai warna</li> <li>2. Memasangkan benda sesuai bentuk.</li> <li>3. Memasangkan benda sesuai ukuran.</li> <li>4. Menunjuk sebanyak-banyaknya benda menurut ciri-ciri tertentu.</li> </ol>

Tabel 2. Jenis Data , Metode, Alat Pengumpulan, Sumber Data serta Sifat Data

Jenis Data	Metode Pengumpulan Data	Alat Pengumpulan Data	Sumber Data	Sifat Data
Kemampuan Kognitif, Model Pembelajaran <i>make a match</i> , Kartu Gambar	Observasi	Lembar Observasi	Anak	Kualitatif diubah menjadi Kuantitatif

Analisis data kemampuan kognitif pada Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan dua metode analisis data yaitu, metode analisis statistik deskriptif dan metode deskriptif kuantitatif. Metode analisis statistik deskriptif merupakan suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menerapkan rumus-rumus statistik deskriptif seperti: Distribusi Frekuensi, Grafik, *Mean*/angka rata-rata, *Median*, *Modus*, dan Standar Deviasi untuk menggambarkan suatu objek/variabel tertentu, sehingga diperoleh kesimpulan umum (Agung, 2010).

Setelah data yang diperlukan terkumpul kemudian dilanjutkan dengan analisis data dengan menggunakan metode

deskriptif Kuantitatif. Metode deskriptif kuantitatif ialah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka atau persentase, mengenai suatu objek yang diteliti, sehingga diperoleh kesimpulan umum (Agung, 2010). Metode analisis deskriptif kuantitatif ini digunakan untuk menentukan tingkatan tinggi rendahnya kemampuan kognitif anak setelah diterapkan model pembelajaran *Make a Match* dengan kartu gambar yang dikonversikan ke dalam Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima. Pedoman PAP Skala Lima tentang Perkembangan Kemampuan Kognitif dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3 Pedoman PAP Skala Lima tentang Perkembangan Kemampuan Kognitif.

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

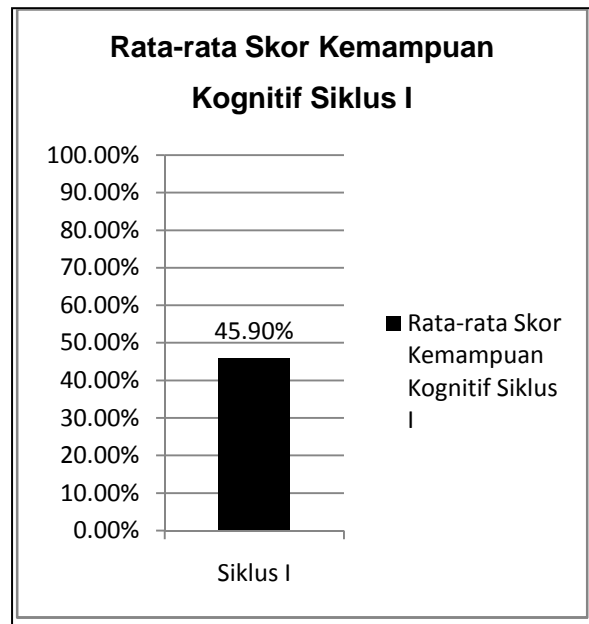
Sumber (Modifikasi dari Agung, 2005)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan dari bulan April sampai dengan bulan Mei 2013 di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Badung. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok Adengan jumlah 20 orang. Kemampuan anak dalam mengklasifikasikan benda menurut warna, bentuk dan ukuran pada awalnya sangat rendah. Hal ini dikarenakan anak tidak tertarik untuk mengikuti kegiatan sebab metode yang diberikan tidak menarik dan media yang digunakan juga kurang disenangi oleh anak-anak. Oleh sebab itu peneliti melakukan kegiatan mengklasifikasikan benda menurut warna, bentuk dan ukuran dengan menggunakan menggunakan model pembelajaran *make a match* dengan media kartu gambar tanaman dengan warna yang menarik.

Data kemampuan kognitif pada siklus I disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, menghitung rata-rata (M), *Median* (Me), *Modus* (Mo), membuat grafik polygon dan membandingkan rata-rata atau *mean* dengan model PAP Skala lima. Siklus I dilaksanakan selama 4 kali pertemuan dan satu kali refleksi. Siklus I dilaksanakan dengan menggunakan empat indicator. Penelitian pada siklus 1 menunjukkan bahwa rata-rata persentase kemampuan kognitif anak sebesar 45,90% yang berada pada kategori sangat rendah. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik dibawah ini.



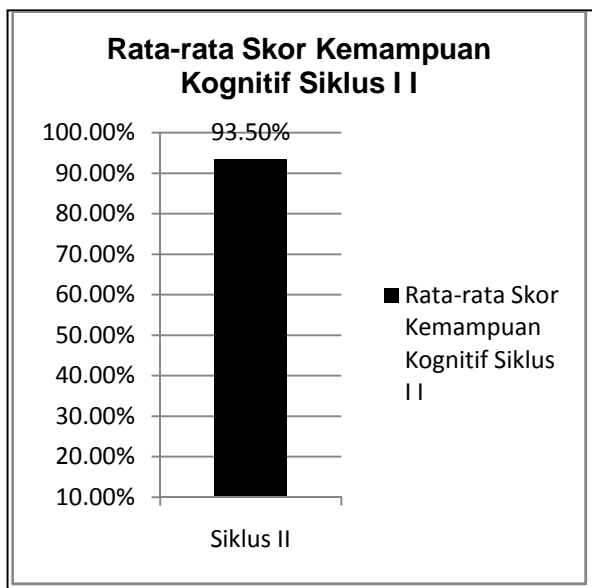
Grafik 1 Skor Kemampuan Kognitif berbantuan Kartu Gambar pada Siklus I.

Grafik di atas menunjukkan bahwa kemampuan kognitif dalam mengklasifikasikan benda menurut warna, bentuk dan ukuran pada siklus I berada pada kategori sangat rendah dengan skor 45,90%. Hal ini berarti bahwa kemampuan kognitif anak pada siklus I belum mencapai kriteria keberhasilan sehingga perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Kendala yang dihadapi pada siklus I yaitu anak masih terlihat bingung dengan model pembelajaran *make a match*, anak kurang aktif dalam mengikuti kegiatan, banyak siswa yang kurang terfokus pada kegiatan. Solusi yang dilakukan untuk mengatasi kendala tersebut adalah menjelaskan kembali model pembelajaran *make a match* yang diterapkan,

menjelaskan tahapan-tahapan yang akan dilakukan dalam kegiatan dan membimbing dan mendampingi anak dalam proses kegiatan pembelajaran dan memberikan stimulus untuk memotivasi anak agar bisa terfokus pada kegiatan pembelajaran.

Siklus II dilakukan sama seperti siklus I yaitu dilaksanakan selama empat kali pertemuan dan satu kali refleksi. Data kemampuan kognitif anak dalam mengklasifikasikan benda menurut warna, bentuk dan ukuran pada penelitian siklus II disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, menghitung (M), median (Me), Modus (Mo), grafik polygon dan membandingkan rata-rata atau *mean* dengan model PAP skala lima. Rata-rata persentase skor kemampuan kognitif pada siklus II sebesar 93,50%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Grafik 2 Skor Kemampuan Kognitif berbantuan Kartu Gambar pada Siklus II.

Grafik di atas menunjukkan bahwa kemampuan kognitif pada anak kelompok A pada siklus II berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase skor 93,50%. Melalui proses perbaikan kegiatan pembelajaran dan pelaksanaan tindakan siklus I maka pada pelaksanaan di siklus II telah tampak adanya peningkatan proses pembelajaran yang diperlihatkan melalui peningkatan perkembangan kemampuan kognitif anak Taman Kanak-kanak pada kelompok A.

Secara umum proses kegiatan pembelajaran *make a match* berbantuan kartu gambar untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak sudah berjalan dengan baik. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan rata-rata persentase (M%) dari siklus I sebesar 45,90% dan angka rata-rata persentase perkembangan kemampuan kognitif anak dalam mengklasifikasikan benda menurut warna, bentuk dan ukuran pada kelompok A di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Badung pada siklus II sebesar 93,50% ini menunjukkan adanya peningkatan persentase perkembangan kemampuan kognitif anak sebesar 47,60% yaitu dari siklus I ke siklus II sebesar 45,90% (sangat rendah) menjadi 93,50% (sangat tinggi), sehingga peneliti memandang penelitian ini cukup sampai di siklus II dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

### Pembahasan

Dari hasil penelitian memberikan gambaran bahwa model pembelajaran *make a match* berbantuan kartu gambar ternyata dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis mengenai perkembangan kemampuan kognitif anak dalam mengklasifikasikan benda menurut warna, bentuk dan ukuran. Hasil analisis statistik deskriptif dan analisis deskriptif kuantitatif menunjukkan bahwa rata-rata persentase perkembangan kemampuan kognitif anak khususnya dalam mengklasifikasikan benda menurut warna, bentuk dan ukuran pada anak kelompok A semester II di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Badung pada siklus I sebesar 45,90% dan rata-rata persentase pada siklus II sebesar 93,50% ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata persentase perkembangan kemampuan kognitif anak sebesar 47,60% yaitu dari siklus I ke siklus II sebesar 45,90% (sangat rendah) menjadi 93,50% (sangat tinggi).

Dari hasil observasi, terjadinya peningkatan perkembangan kemampuan kognitif anak setelah penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan kartu gambar disebabkan oleh model pembelajaran yang disajikan oleh guru dan juga media pembelajaran yang digunakan



dapat menarik minat anak untuk ikut aktif dalam melakukan kegiatan. Oleh karena itu anak mampu memperoleh pengetahuan dari pengalaman langsung yang dialami anak yang menyebabkan kemampuan kognitif anak menjadi meningkat.

Metode pembelajaran *make a match* adalah sebuah metode pembelajaran yang menitik beratkan pada permainan antara mencari pasangan yang sesuai dengan topik atau bahan yang sedang dipelajarinya (Suprijono, 2009). Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Model *make a match* melatih siswa untuk memiliki sikap sosial yang baik dan melatih kemampuan siswa dalam bekerja sama di samping melatih kecepatan berfikir siswa (Suprijono, 2009).

Melalui penerapan model pembelajaran *make a match* anak menjadi terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Anak akan mencari pasangan kartu yang sesuai dengan kartu yang dipegangnya. Anak dilatih untuk berpikir cepat dan tepat dari sekian kartu yang dipegang oleh temannya anak harus memilih dan mencari salah satu yang paling sesuai dengan kartu yang dipegangnya (Suprijono, 2009). Anak akan berusaha mencari pasangan kartu yang memiliki warna, bentuk dan ukuran yang sangat mirip dengan kartu yang dibawanya.

Penelitian ini dapat terlaksana dengan baik dan mampu meningkatkan kemampuan anak sesuai dengan kajian teori yang mendukung dalam penelitian ini, Model pembelajaran ini mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, selain itu menyebabkan materi yang ingin disampaikan oleh guru menjadi lebih menarik. Berdasarkan uraian tersebut berarti bahwa dengan diterapkan model pembelajaran *make a match* berbantuan kartu gambar dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada kelompok A semester II di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Badung, sehingga model pembelajaran yang demikian sangat perlu dilakukan secara intensif.

## PENUTUP

Kesimpulan yang dapat dikemukakan dari penelitian ini yaitu, penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan kartu gambar dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengklasifikasikan benda menurut warna, bentuk dan ukuran pada anak kelompok A semester II tahun pelajaran 2012/2013 di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Badung. Hal ini terbukti dari adanya peningkatan kemampuan kognitif anak khususnya dalam mengklasifikasikan bentuk, warna dan ukuran dari siklus I, sebesar 45,90% yang berada pada kategori sangat rendah menjadi sebesar 93,50% pada siklus II yang berada pada kategori sangat tinggi. Jadi kemampuan kognitif anak dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 47,60%.

Berdasarkan hasil yang dicapai dalam penelitian ini, dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut. Pertama, bagi siswa disarankan agar lebih antusias dan kreatif dalam melakukan kegiatan pembelajaran sehingga kemampuan dapat berkembang sesuai dengan taraf kemampuan anak. Kedua, bagi guru disarankan agar lebih memperhatikan karakteristik anak didik agar mampu memberikan metode dan pembelajaran yang tepat sesuai dengan taraf usia anak, guru juga harus mampu memberikan stimulus agar anak mampu melaksanakan kegiatan dengan aktif. Ketiga, bagi Kepala Taman Kanak-kanak disarankan agar mampu menjadi panutan dan mampu memberikan informasi tentang model pembelajaran inovatif pada proses pembelajaran. Keempat, bagi peneliti lain diharapkan penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian berikutnya.

## DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. Gede. 2005. *Konsep dan Teknik Analisis Data Hasil Penelitian Tindakan Kelas*. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan Ganesha.
- , 2010. *Bahan Kuliah Statistika Deskriptif*. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan Ganesha.

- , 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan Ganesha.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Asmawati, Luluk, dkk. 2008. *Materi Pokok Pengelolaan Kegiatan Pengembangan AUD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Fawzia Aswin Hadis. 1996. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Proyek Pendidikan Guru.
- Depdiknas, 2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Depdiknas.
- Gunarti, Winda, dkk. 2010. *Materi Pokok Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, Arief S. 2009. *Media Pendidikan: pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Subana, M, dkk. 1998. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia. Tersedia pada [http://bermututigaputri.guru-indonesia.net/artikel\\_detail-32732.html](http://bermututigaputri.guru-indonesia.net/artikel_detail-32732.html) (diakses pada tanggal 30 Maret 2013).
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2007. *Materi Pokok Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Uno, Hamzah B, Nurdin Mohamad. 2012. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widarmi, DW. 2008. *Materi Pokok Kurikulum PAUD*. Jakarta: Universitas Terbuka