

Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mencocokkan Konsep Bilangan dengan Lambang Bilangan melalui Model *Make a Match* Kelompok B di TK Tunas Harapan Kecamatan Anjir Muara

Rusmiati¹, Herman Taufik², Noor Baiti³, Anwar Zain⁴

[*rusmiatimiati@gmail.com](mailto:rusmiatimiati@gmail.com)

*Universitas Muhammadiyah Banjarmasin, Kalimantan Selatan, Indonesia

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mencocokkan konsep bilangan dengan lambang bilangan melalui model pembelajaran *Make a Match* pada kelompok B TK Tunas Harapan Kecamatan Anjir Muara Kabupaten Barito Kuala. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya kemampuan anak dalam mengenal dan mencocokkan konsep bilangan dengan lambang bilangan 1–20. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 10 anak kelompok B, terdiri atas 6 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mencocokkan konsep bilangan dengan lambang bilangan. Pada tahap pra tindakan, sebanyak 8 anak (80%) berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dan 2 anak (20%) berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Setelah tindakan pada siklus I, kemampuan anak mulai meningkat, dan pada siklus II sebanyak 7 anak (70%) mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Penerapan *Make a Match* juga menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan serta mendorong anak untuk terlibat dalam kegiatan bermain sambil belajar. Dengan demikian, model pembelajaran *Make a Match* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mencocokkan konsep bilangan dengan lambang bilangan 1–20.

Kata Kunci: Kemampuan Kognitif; Konsep Bilangan; *Make A Match*; Anak Usia Dini.

ABSTRACT

This study aims to improve children's cognitive ability to match number concepts with number symbols through the *Make a Match* learning model in Group B of TK Tunas Harapan, Anjir Muara District, Barito Kuala Regency. This study was motivated by the low ability of children to recognize and match number concepts with number symbols from 1 to 20. The study employed Classroom Action Research (CAR), which was conducted in two cycles. Each cycle consisted of planning, action, observation, and reflection stages. The subjects were 10 children in Group B, consisting of 6 boys and 4 girls. Data were collected through observation and documentation. The results showed that the implementation of the *Make a Match* learning model improved children's cognitive ability to match number concepts with number symbols. In the pre-action stage, 8 children (80%) were categorized as Beginning to Develop (BB), while 2 children (20%) were categorized as Starting to Develop (MB). After the intervention in Cycle I, children's abilities began to improve, and in Cycle II, 7 children (70%) achieved the Very Well Developed (BSB) category. The implementation of *Make a Match* also created an active and enjoyable learning environment and encouraged children to participate actively in learning through play. Therefore, the *Make a Match* learning model can be used as an alternative learning model to improve young children's cognitive ability to match number concepts with number symbols from 1 to 20.

Keywords: Cognitive Ability; Number Concepts; *Make A Match*; Early Childhood.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap pendidikan yang memiliki peranan penting dalam memberikan stimulasi terhadap berbagai aspek perkembangan anak. Pada masa usia dini, anak mengalami proses perkembangan yang sangat pesat sehingga diperlukan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan mereka. Salah satu aspek yang perlu mendapatkan stimulasi adalah perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif berkaitan dengan kemampuan anak dalam memperoleh, mengolah, memahami, dan menggunakan informasi dalam proses belajar. Khadijah dkk. (2021) menjelaskan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini merupakan bagian penting dalam proses perkembangan anak yang perlu dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Hal tersebut sejalan dengan pandangan Susanto (2011) bahwa perkembangan anak usia dini mencakup berbagai kemampuan yang perlu diberikan stimulasi secara optimal. Kemampuan kognitif pada anak usia dini salah satunya berkaitan dengan kemampuan mengenal konsep bilangan. Konsep bilangan merupakan kemampuan dasar yang penting karena menjadi landasan bagi anak dalam memahami berbagai konsep matematika pada tahap perkembangan berikutnya.

Kemampuan mengenal bilangan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menyebutkan angka, tetapi juga memahami hubungan antara bilangan, jumlah benda, dan lambang yang mewakilinya. Sujiono dkk. (2008) menempatkan perkembangan kognitif sebagai salah satu kemampuan yang perlu dikembangkan melalui kegiatan yang sesuai dengan karakteristik belajar anak. Rozana (2020) juga menekankan pentingnya pengembangan kognitif anak usia dini melalui pengalaman belajar yang dapat membantu anak memahami konsep secara bertahap. Dalam pembelajaran matematika anak usia dini, pengenalan bilangan sebaiknya dilakukan melalui kegiatan yang konkret dan menyenangkan. Anak lebih mudah memahami konsep apabila pembelajaran melibatkan benda atau media yang dapat dilihat dan digunakan secara langsung. Penelitian Syukur dan Thabita Follo (2011) menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan dapat dikembangkan melalui penggunaan media pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar secara langsung.

Hal yang sama dapat dilihat pada penelitian Sulistiani (2014) yang menggunakan metode bermain kartu angka untuk meningkatkan kemampuan membilang anak. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif untuk membantu anak memahami konsep bilangan dan lambang bilangan. Namun, berdasarkan hasil pengamatan pada kelompok B TK Tunas Harapan Kecamatan Anjir Muara Kabupaten Barito Kuala, kemampuan anak dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan masih belum berkembang secara optimal. Dari 10 anak, terdapat 7 anak yang belum mampu mengenal lambang bilangan dengan baik. Anak masih mengalami kesulitan dalam menyebutkan lambang bilangan, mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan, serta membedakan lambang bilangan tertentu seperti angka 6 dan 9. Selain itu, dalam kegiatan membilang masih ditemukan ketidaksesuaian antara pengucapan bilangan dengan jumlah benda yang dihitung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa anak membutuhkan pengalaman belajar yang lebih konkret, menarik, dan melibatkan aktivitas secara langsung. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi

permasalahan tersebut adalah model *Make a Match*. *Make a Match* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencari pasangan yang sesuai berdasarkan kartu yang dimiliki.

Suhono (2022) membahas penggunaan model pembelajaran *Make a Match* sebagai salah satu model yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Selain itu, Hartati (2021) dan Suwarni (2021) juga menggunakan model *Make a Match* dalam kegiatan pembelajaran dengan bantuan media kartu. Model ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif karena anak tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi terlibat langsung dalam kegiatan mencari dan menemukan pasangan. Penggunaan *Make a Match* dalam pembelajaran pengenalan bilangan dapat dipadukan dengan media kartu angka dan kartu bergambar. Anak dapat diarahkan untuk mencari pasangan antara kartu yang menunjukkan jumlah benda atau gambar dengan kartu yang memuat lambang bilangan yang sesuai. Aktivitas tersebut memungkinkan anak belajar melalui bermain sekaligus melatih kemampuan mengenali hubungan antara konsep bilangan dan simbolnya.

Penelitian Ayunandya (2020) mengenai peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui media pembelajaran serta penelitian Haryuni (2013) mengenai kemampuan mengenal bilangan melalui media domino menunjukkan bahwa penggunaan media permainan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran konsep bilangan pada anak usia dini. Berdasarkan permasalahan dan dukungan dari penelitian terdahulu tersebut, penggunaan model *Make a Match* berbantuan kartu angka bergambar dipandang relevan untuk diterapkan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mencocokkan konsep bilangan dengan lambang bilangan. Media kartu bergambar diharapkan dapat memberikan pengalaman yang lebih konkret dan menarik bagi anak, sedangkan model *Make a Match* memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui aktivitas mencari pasangan, bermain, dan berinteraksi dengan teman. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam mencocokkan konsep bilangan dengan lambang bilangan melalui model *Make a Match* pada kelompok B TK Tunas Harapan Kecamatan Anjir Muara Kabupaten Barito Kuala.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan melalui model pembelajaran *Make a Match*. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan secara reflektif melalui tindakan tertentu yang bertujuan memperbaiki proses pembelajaran di kelas. Pelaksanaan penelitian terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Keempat tahapan tersebut dilakukan secara berkesinambungan dalam setiap siklus penelitian. Subjek penelitian adalah anak kelompok B TK Tunas Harapan Anjir Serapat Lama yang berjumlah 10 anak, terdiri atas 6 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Objek penelitian adalah kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun, khususnya kemampuan mencocokkan konsep bilangan dengan lambang bilangan melalui model pembelajaran *Make a Match*. Penelitian

dilaksanakan di kelompok B TK Tunas Harapan, Kecamatan Anjir Muara, Kabupaten Barito Kuala pada tahun ajaran 2022/2023.

Prosedur penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan rancangan kegiatan pembelajaran, tindakan yang akan diberikan, serta instrumen untuk mengamati perkembangan kemampuan kognitif anak. Pada tahap pelaksanaan tindakan, kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menerapkan model *Make a Match*. Anak diberikan kesempatan untuk mencari pasangan kartu yang sesuai dalam kegiatan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Selanjutnya, tahap observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui perkembangan kemampuan anak setelah diberikan tindakan. Tahap terakhir adalah refleksi, yaitu peneliti mengkaji kembali proses dan hasil tindakan yang telah dilakukan sebagai dasar untuk menentukan perbaikan pada tindakan berikutnya. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran setelah penerapan model *Make a Match* untuk memperoleh data mengenai perkembangan kemampuan anak dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data hasil observasi berupa foto kegiatan dan dokumen yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian. Instrumen penelitian berupa lembar observasi kemampuan kognitif anak. Indikator yang diamati meliputi kemampuan menyebutkan lambang bilangan 1–20, menghubungkan lambang bilangan 1–20, serta mencocokkan konsep bilangan melalui gambar benda dengan lambang bilangan. Penilaian perkembangan anak menggunakan empat kategori, yaitu Belum Berkembang (BB) dengan skor 1, Mulai Berkembang (MB) dengan skor 2, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan skor 3, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan skor 4. Analisis data dilakukan terhadap data yang diperoleh melalui observasi dan dokumentasi. Tahapan analisis meliputi reduksi data, penyajian data (data display), dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan memfokuskan data yang relevan dengan kemampuan kognitif anak melalui model *Make a Match*.

Data yang telah direduksi kemudian disajikan secara naratif untuk menggambarkan kondisi dan perkembangan anak selama penelitian. Selanjutnya, kesimpulan ditarik berdasarkan data yang telah direduksi dan disajikan serta diverifikasi secara berkelanjutan untuk memperoleh kesimpulan yang valid. Untuk mengetahui persentase perkembangan kemampuan anak, nilai dihitung berdasarkan jumlah skor yang diperoleh dibandingkan dengan jumlah anak, kemudian dikalikan 100%. Kriteria perkembangan yang digunakan adalah 25%–43% = Belum Berkembang (BB), 44%–62% = Mulai Berkembang (MB), 63%–81% = Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 82%–100% = Berkembang Sangat Baik (BSB).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan melalui model pembelajaran *Make a Match* berbantuan kartu gambar dan kartu angka. Subjek penelitian berjumlah 10 anak kelompok

B TK Tunas Harapan. Kemampuan yang diamati meliputi kemampuan menyebutkan urutan bilangan 1–20, menghubungkan lambang bilangan 1–20, serta mencocokkan bilangan yang ditunjukkan melalui gambar benda dengan lambang bilangan. Sebelum diberikan tindakan, kemampuan anak dalam mengenal dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan masih rendah. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa 8 anak (80%) berada pada kategori belum berkembang dan 2 anak (20%) berada pada kategori mulai berkembang. Belum terdapat anak yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan maupun berkembang sangat baik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih memerlukan stimulasi dan pengalaman belajar yang lebih konkret, menarik, serta sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Model *Make a Match* diterapkan menggunakan kartu bergambar dan kartu lambang bilangan. Anak dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok yang memegang kartu soal berupa gambar benda dan kelompok yang memegang kartu jawaban berupa lambang bilangan. Anak diminta menghitung jumlah benda pada kartu kemudian mencari pasangan kartu yang menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda tersebut. Pada pertemuan pertama Siklus I, hasil observasi menunjukkan bahwa 6 anak (60%) berada pada kategori belum berkembang, 3 anak (30%) mulai berkembang, dan 1 anak (10%) berkembang sesuai harapan. Belum terdapat anak yang berkembang sangat baik. Hasil ini menunjukkan adanya perubahan dari kondisi awal, tetapi pencapaian perkembangan anak masih belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian.

Pada pertemuan kedua Siklus I, kemampuan anak mulai menunjukkan peningkatan. Sebanyak 4 anak (40%) berada pada kategori belum berkembang, 3 anak (30%) mulai berkembang, dan 3 anak (30%) berkembang sesuai harapan. Jumlah anak yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan bertambah dari 1 anak pada pertemuan pertama menjadi 3 anak pada pertemuan kedua. Meskipun demikian, masih terdapat 7 anak yang belum mencapai kategori berkembang sesuai harapan sehingga tindakan dilanjutkan pada Siklus II. Siklus II dilaksanakan sebagai tindak lanjut hasil refleksi pada Siklus I. Pembelajaran tetap menggunakan model *Make a Match* berbantuan kartu gambar dan kartu angka, tetapi kegiatan dilakukan dengan memberikan pengarahan dan pendampingan yang lebih terstruktur kepada anak. Anak terlebih dahulu mengamati gambar, menghitung jumlah benda, kemudian mencari kartu lambang bilangan yang sesuai.

Pada Siklus II pertemuan pertama, tidak terdapat lagi anak yang berada pada kategori belum berkembang. Sebanyak 3 anak (30%) berada pada kategori mulai berkembang, 5 anak (50%) berkembang sesuai harapan, dan 2 anak (20%) berkembang sangat baik. Dengan demikian, terdapat 7 anak (70%) yang telah mencapai kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Pada Siklus II pertemuan kedua, perkembangan kemampuan anak semakin meningkat. Sebanyak 1 anak (10%) berada pada kategori mulai berkembang, 2 anak (20%) berkembang sesuai harapan, dan 7 anak (70%) berkembang sangat baik. Tidak terdapat anak pada kategori belum berkembang. Dengan demikian, sebanyak 9 anak atau 90% telah mencapai kategori

berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai sehingga tindakan dihentikan pada Siklus II.

Secara keseluruhan, perkembangan kemampuan kognitif anak dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan mengalami peningkatan dari kondisi awal sampai akhir tindakan.

Tahap Penelitian	BB	MB	BSH	BSB	BSH + BSB
Kondisi awal	80%	20%	0%	0%	0%
Siklus I Pertemuan 1	60%	30%	10%	0%	10%
Siklus I Pertemuan 2	40%	30%	30%	0%	30%
Siklus II Pertemuan 1	0%	30%	50%	20%	70%
Siklus II Pertemuan 2	0%	10%	20%	70%	90%

Tabel tersebut menunjukkan adanya peningkatan secara bertahap. Pada kondisi awal belum terdapat anak yang mencapai kategori berkembang sesuai harapan atau berkembang sangat baik. Setelah diterapkan model *Make a Match*, capaian tersebut meningkat menjadi 10% pada Siklus I pertemuan pertama, 30% pada Siklus I pertemuan kedua, 70% pada Siklus II pertemuan pertama, dan mencapai 90% pada Siklus II pertemuan kedua.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan kartu gambar dan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Peningkatan tersebut terlihat dari semakin berkurangnya jumlah anak pada kategori belum berkembang dan meningkatnya jumlah anak pada kategori berkembang sesuai harapan serta berkembang sangat baik pada setiap tindakan. Temuan tersebut berkaitan dengan hakikat perkembangan kognitif anak. Sujiono dkk. menjelaskan bahwa kognitif merupakan proses berpikir yang melibatkan kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian. Sementara itu, Susanto menjelaskan bahwa perkembangan kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir, melakukan penalaran, dan memecahkan masalah. Khadijah dkk. juga menyatakan bahwa perkembangan kognitif merupakan kemampuan belajar dan berpikir yang memungkinkan anak mempelajari keterampilan dan konsep baru, memahami kondisi lingkungan, menggunakan daya ingat, serta menyelesaikan persoalan sederhana. Dengan demikian, kegiatan mencocokkan jumlah gambar dengan lambang bilangan pada penelitian ini tidak hanya melatih kemampuan anak mengenali angka, tetapi juga melibatkan proses mengamati, mengingat, menghitung, menghubungkan, dan menentukan pasangan yang tepat.

Hasil penelitian juga dapat dijelaskan melalui tahapan perkembangan kognitif Piaget. Anak kelompok B yang berusia sekitar 5–6 tahun berada pada tahap praoperasional, yaitu tahap ketika anak mulai mengembangkan kemampuan berpikir menggunakan simbol. Pada tahap ini, anak telah mampu mengingat dan menggunakan simbol untuk mewakili suatu objek, meskipun pemikirannya masih membutuhkan pengalaman yang bersifat konkret. Pada usia 5–6 tahun, konsep bilangan yang mulai dikembangkan dapat mencapai bilangan 1–20. Oleh karena itu, penggunaan kartu gambar dan kartu angka dalam pembelajaran *Make a Match* sesuai dengan karakteristik perkembangan anak karena lambang bilangan yang bersifat abstrak dihubungkan dengan jumlah

benda yang dapat diamati secara langsung. Penggunaan media konkret tersebut menjadi penting karena konsep bilangan merupakan bagian dari kemampuan berpikir simbolik anak. Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 menyebutkan bahwa perkembangan berpikir simbolik pada anak usia 5–6 tahun antara lain mencakup kemampuan menyebutkan lambang bilangan, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, serta mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Dalam penelitian ini, ketiga kemampuan tersebut dilatih secara terpadu melalui aktivitas menyebutkan urutan bilangan, menghitung jumlah benda pada kartu, menghubungkan gambar dengan lambang bilangan, dan mencari pasangan kartu yang sesuai.

Kemampuan mengenal konsep bilangan tidak cukup jika anak hanya mampu menghafalkan bentuk angka. Anak perlu memahami hubungan antara lambang bilangan dan kuantitas yang diwakilinya. Kemampuan mengenal konsep bilangan mencakup kegiatan menghitung sejumlah benda, menghafal urutan nama bilangan, serta memahami bahwa bilangan terakhir yang disebut ketika menghitung menunjukkan jumlah keseluruhan benda. Hal tersebut terlihat dalam kegiatan *Make a Match* ketika anak harus terlebih dahulu menghitung jumlah gambar benda sebelum menentukan lambang bilangan yang tepat. Dengan demikian, anak belajar memahami bahwa lambang bilangan merupakan simbol dari suatu jumlah, bukan sekadar bentuk angka yang dihafalkan. Hal ini juga sesuai dengan konsep pengenalan lambang bilangan yang menjelaskan bahwa lambang bilangan merupakan simbol tertulis yang mewakili nilai atau banyaknya suatu benda. Pengenalan lambang bilangan pada anak usia dini seharusnya tidak hanya berupa hafalan, sebab anak yang hanya menghafal lambang bilangan belum tentu memahami makna bilangan tersebut. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan kartu bergambar membantu anak menghubungkan simbol angka dengan jumlah benda secara konkret sehingga pemahaman terhadap makna bilangan dapat berkembang secara lebih baik.

Peningkatan kemampuan anak juga tidak dapat dilepaskan dari karakteristik anak usia dini yang memiliki rasa ingin tahu besar, senang bermain, memiliki rentang konsentrasi yang relatif pendek, dan lebih mudah belajar melalui aktivitas yang menarik. Pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan atau lembar kerja berpotensi membuat perhatian anak mudah beralih. Sebaliknya, penggunaan permainan mencari pasangan memberikan kesempatan kepada anak untuk bergerak, mengamati, berinteraksi, dan menemukan jawaban melalui aktivitas bermain. Kondisi tersebut membantu mempertahankan perhatian dan keterlibatan anak selama pembelajaran. Pada Siklus I, sebagian anak masih terlihat kurang tertarik, kurang memperhatikan penjelasan, dan mengalami kebingungan ketika mencari pasangan kartu maupun mengerjakan lembar kerja. Kondisi tersebut dapat dipahami karena setiap anak memiliki karakteristik dan kecepatan perkembangan yang berbeda. Anak usia dini merupakan individu yang unik sehingga respons terhadap suatu kegiatan pembelajaran tidak selalu sama. Oleh sebab itu, perbaikan pada Siklus II berupa pemberian pengarahan, pengalaman bermain yang berulang, dan pendampingan yang lebih terstruktur membantu anak memahami cara bermain dan hubungan antara gambar dengan lambang bilangan.

Peningkatan yang semakin jelas pada Siklus II juga menunjukkan pentingnya pengalaman belajar yang dilakukan secara berulang. Pada Siklus II pertemuan pertama, 70% anak telah mencapai kategori BSH dan BSB, kemudian meningkat menjadi 90% pada pertemuan kedua. Anak mulai lebih terbiasa mengamati kartu, menghitung gambar, memahami nilai bilangan, dan mencari pasangan lambang bilangan yang sesuai. Proses tersebut menunjukkan terbentuknya pemahaman secara bertahap melalui pengalaman langsung. Secara konseptual, *Make a Match* merupakan model pembelajaran yang menggunakan kegiatan mencari pasangan kartu. Anak memperoleh kartu berupa soal atau jawaban kemudian mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang dimilikinya. Model ini juga termasuk pembelajaran kooperatif karena mendorong anak belajar dan bekerja sama dalam kelompok. Dalam konteks penelitian ini, kartu soal diwujudkan dalam bentuk gambar sejumlah benda, sedangkan kartu jawaban berupa lambang bilangan. Bentuk kegiatan tersebut memungkinkan anak mengembangkan kemampuan berpikir sekaligus kemampuan sosial melalui interaksi dengan teman.

Langkah penerapan *Make a Match* dalam penelitian juga sejalan dengan prosedur model tersebut, yaitu guru menyiapkan kartu soal dan kartu jawaban, membagikan kartu kepada anak, memberikan kesempatan kepada anak untuk memikirkan isi kartu, kemudian meminta anak mencari pasangan kartu yang sesuai. Prosedur ini memberikan ruang kepada anak untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan tidak hanya menerima informasi secara pasif dari guru. Keterlibatan aktif tersebut menjadi salah satu faktor yang mendukung peningkatan kemampuan kognitif anak. Model *Make a Match* memiliki beberapa kelebihan, yaitu dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, menarik perhatian terhadap materi pembelajaran, menumbuhkan kegembiraan selama kegiatan belajar, serta membangun kerja sama antaranak. Karakteristik tersebut sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menempatkan bermain sebagai bagian penting dari proses belajar.

Dalam penelitian ini, suasana belajar aktif tampak ketika anak harus bergerak mencari pasangan, berdiskusi atau berinteraksi dengan teman, mengamati kartu, menghitung gambar, dan mencocokkannya dengan simbol angka. Aktivitas tersebut menjadikan anak sebagai peserta aktif dalam proses pembelajaran. Anak tidak hanya diminta menyebutkan angka, tetapi melakukan serangkaian kegiatan yang membantu mereka menemukan hubungan antara kuantitas dan simbol bilangan. Temuan penelitian ini juga memperkuat kerangka berpikir bahwa kegiatan bermain menggunakan *Make a Match* dapat menjadi stimulasi bagi pengembangan kemampuan kognitif dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Pembelajaran yang menyenangkan dan tidak hanya terpaku pada lembar kerja memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman yang lebih konkret dan interaktif. Hal tersebut terlihat dari perubahan hasil perkembangan anak setelah tindakan diberikan secara bertahap.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu mengenai penggunaan *Make a Match* dalam pengembangan kemampuan kognitif anak. Penelitian Warnia Datina menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak setelah diterapkan model *Make a Match*. Penelitian lain tentang penerapan *Make a Match* berbantuan kartu angka juga menunjukkan peningkatan

perkembangan kognitif dari Siklus I ke Siklus II. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa kegiatan mencari pasangan kartu dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan mengenal dan mencocokkan lambang bilangan pada anak usia dini. Secara keseluruhan, peningkatan dari 0% anak yang mencapai kategori BSH dan BSB pada kondisi awal menjadi 90% pada akhir Siklus II menunjukkan bahwa penerapan model *Make a Match* berbantuan kartu gambar dan kartu angka berhasil meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam penelitian ini. Keberhasilan tersebut didukung oleh kesesuaian kegiatan dengan tahap perkembangan praoperasional anak, penggunaan media konkret untuk menjembatani konsep bilangan yang bersifat abstrak, keterlibatan anak secara aktif dalam kegiatan bermain, serta adanya pengalaman berulang dalam menghitung dan mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan pada anak kelompok B TK Tunas Harapan Kecamatan Anjir Muara, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mencocokkan konsep bilangan dengan lambang bilangan 1–20. Peningkatan tersebut terlihat dari perubahan kemampuan anak sejak tahap pra tindakan hingga pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II. Pada tahap pra tindakan, kemampuan anak dalam mencocokkan konsep bilangan dengan lambang bilangan masih tergolong rendah. Dari 10 anak, sebanyak 8 anak atau 80% berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dan 2 anak atau 20% berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam mengenal dan mencocokkan konsep bilangan dengan lambang bilangannya. Setelah diterapkan model pembelajaran *Make a Match*, kemampuan anak mengalami peningkatan secara bertahap. Pada siklus I, sebanyak 3 anak atau 30% telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Selanjutnya, pada siklus II terjadi peningkatan yang lebih baik, yaitu sebanyak 7 anak atau 70% mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan mencocokkan kartu konsep bilangan dengan kartu lambang bilangan melalui model *Make a Match* mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan membantu anak memahami hubungan antara jumlah benda dengan lambang bilangannya. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *Make a Match* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, khususnya dalam mengenal dan mencocokkan konsep bilangan dengan lambang bilangan 1–20 pada kelompok B TK Tunas Harapan Kecamatan Anjir Muara.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayunandya, Debby. 2020. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Keberuntungan*. Magelang.
- Chasanah, Nurul Aprilia. 2020. *Cara Senang Belajar Matematika*. Kota Mungkit: Pustaka Rumah Cinta.

- Hanida. 2015. *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. Jakarta Timur.
- Hartati, Sri. 2021. *Senangnya Belajar Membaca Pemula dengan Make a Match*. Surakarta: Unisri Press.
- Haryuni, Sri. 2013. “Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Media Domino Segitiga di PAUD Kenanga I Kabupaten Pesisir Selatan.” *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*.
- Khadijah, dkk. 2021. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Nanda, Indra. 2021. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru Inspiratif*. Indramayu, Jawa Barat.
- Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.
- Pedoman Penyusunan Kurikulum PAUD. 2014. Tim Penyusun Kurikulum PAUD. Kalimantan Selatan.
- Rozana, Salma. 2020. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Tasikmalaya.
- Suhono. 2022. *Penggunaan Model Pembelajaran Make a Match untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Sistem Reproduksi Manusia*. Surakarta: Unisri Press.
- Sujiono, dkk. 2008. *Metode Perkembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sulistiani, Nunik. 2014. *Meningkatkan Kemampuan Membilang 1–10 Melalui Metode Bermain Kartu Angka pada Anak Kelompok A3 TK ABA Ketanggungan Yogyakarta*.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Suwarni, Sri. 2021. *Belajar Membaca Lancar dengan Model Pembelajaran Make a Match Berbantu Media Kartu Huruf*. Banjarsari, Surakarta: Unisri Press.
- Syukur, Abdul, dan Yulianty Thabita Follo. 2011. “Peningkatan Kemampuan Anak dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Alam.” *Jurnal PG-PAUD*, No. 1. Trunojoyo.
- Tabroni, Gagah. 2022. *Model Pembelajaran Make a Match dan Langkah-Langkah*.
- Toharudin, Moh. 2019. *Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Aplikasinya untuk Pendidik yang Operasional*. Boyolali.