



UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN “MAKE A MATCH” ANAK USIA 4-5 TAHUN

Oleh

Ririn Tjahyaningsih¹, Desi Nurillah², Puji Yulianty³ & Ida Ripda⁴

Universitas Muhammadiyah Bogor Raya, Indonesia

Email: ¹ririn.tj.29@gmail.com, ²sq.desinurilah@gmail.com, ³pujiyulianty@gmail.com,
⁴idaripda18@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun di RA AL-BAYAN Kecamatan Pamijahan melalui media pembelajaran “Make a Match”. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) model kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari dua siklus dan setiap siklusnya dilakukan lima kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah 17 anak usia 4-5 tahun di RA AL-BAYAN Kecamatan Pamijahan yang terdiri dari 12 anak perempuan dan 5 anak laki laki. Teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi, penilaian dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kisi-kisi instrument penelitian dan rubrik peningkatan kognitif berpikir simbolik anak. Teknik analisis data dilakukan menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Indikator keberhasilan dari penelitian ini adalah apabila persentase menunjukkan peningkatan dari tindakan sebelumnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran "Make a Match" dapat meningkatkan kemampuan kognitif data. Hal ini dapat dilihat dari kenaikan persentase nilai rata-rata akhir persiklus. Pada pra siklus anak baru menunjukkan kemampuan kognitif sebanyak 41%, yakni tingkat pencapaian perkembangan masih berkembang (MB). Sedangkan pada siklus 1 mencapai 65% berkembang sesuai harapan (BSH) dan di siklus 2 mencapai 89% yakni berkembang sangat baik (BSB).

Kata Kunci: *Kemampuan Kognitif, Anak Usia 4-5 Tahun, Media Pembelajaran “Make a Match”*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini, yang selanjutnya disingkat PAUD, adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan serta perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dalam (Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Tentang Kurikulum 2013 Anak Usia Dini pasal 5 nomor 146 tahun 2014) dijelaskan bahwa lingkup perkembangan anak usia dini meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Inilah yang disebut fase fondasi anak. Salah satu perkembangan fase pondasi anak adalah perkembangan kognitif. Kemampuan kognitif merupakan kemampuan anak untuk berpikir

lebih kompleks, melakukan penalaran, dan memecahkan masalah, meningkatnya kemampuan kognitif ini akan membantu anak-anak belajar lebih banyak pengetahuan sehingga mereka dapat hidup secara wajar di masyarakat. Dalam hal pengembangan kognitif, kemampuan, dan hasil belajar yang diharapkan dari siswa ialah kemampuan untuk berpikir kritis, berpikir logis, memecahkan masalah, memberi alasan, dan menemukan hubungan sebab-akibat. Dari pemaparan teori kognitif diatas, peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak untuk berpikir lebih kompleks, melakukan penalaran, dan memecahkan masalah akan membantu mereka belajar pengetahuan umum sehingga mereka dapat berfungsi dengan baik dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Hasil belajar yang diharapkan dari kemampuan kognitif ini adalah kemampuan untuk berpikir kritis,



berpikir logis, memberi argumen, menyelesaikan masalah, dan menemukan solusi. Media pembelajaran sangat penting untuk mendukung perkembangan kognitif anak untuk mencapai tujuan tersebut. Media merupakan salah satu strategi pembelajaran yang diterapkan pada anak usia dini. Media dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar mengajar terjadi. Dengan kata lain, media adalah alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat siswa. Dengan kata lain, guru dapat menggunakan media untuk menyampaikan informasi yang dapat menarik perhatian dan minat siswa. Huda mengatakan "Make a Match" adalah salah satu pendekatan konseptual yang membantu siswa memahami ide dengan cara yang aktif, kreatif, efektif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga ide menjadi mudah dipahami dan bertahan lama dalam struktur kognitif mereka. Suprijono menyatakan bahwa metode "Make a Match" adalah metode mencocokkan kartu di mana siswa harus mencari pasangan dari kartu yang mereka miliki dalam jangka waktu tertentu tentang topik pelajaran dalam suasana yang menyenangkan. Berdasarkan pernyataan tersebut, Menurut pernyataan tersebut, metode pembelajaran "Make a Match" digunakan untuk mengukur pemahaman siswa karena kartu dicocokkan dengan pertanyaan dan jawaban tentang materi pelajaran yang sudah diajarkan. Ini adalah bagian dari pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik bagi sebagian besar siswa. Selama mencari pasangan kartu masing-masing, mereka akan lebih aktif, yang dapat membantu perkembangan kognitif mereka selama proses pencarian pasangan. Namun, dalam pembelajaran PAUD, "Make a Match" dapat digunakan dengan berbagai benda daripada

hanya kartu. Namun "Make a Match" dalam pembelajaran PAUD tidak harus menggunakan kartu dengan kartu saja tetapi bisa menggunakan kartu dengan berbagai benda. Sementara kondisi di RA AL-BAYAN saat dilakukan observasi awal untuk mengetahui perkembangan anak terkait kognitifnya menunjukkan masih terdapat anak yang belum mampu membilang banyak benda 1-10, mengenal lambang bilangan dan mengenal konsep bilangan, Kurangnya capaian kognitif berpikir simbolik pada anak yang disebabkan kurang menariknya strategi pembelajaran yang diberikan kepada anak sehingga anak terlihat kurang fokus pada saat pembelajaran berlangsung, kurangnya sarana prasarana bermain yang menunjang perkembangan kognitif anak. Terlihat dari 17 orang anak, terdapat 1 (6%) anak yang kemampuan berpikir simboliknya berkembang sangat baik (BSB), 4 (23,5%) anak berkembang sesuai harapan (BSH), 4 (23,5%) anak mulai berkembang (MB), dan 8 (47%) anak belum berkembang (BB). Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti memilih judul "UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN "MAKE A MATCH" ANAK USIA 4-5 TAHUN DI RA AL- BAYAN KECAMATAN PAMIJAHAN".

LANDASAN TEORI

Kemampuan Kognitif

Kemampuan adalah kemampuan seseorang untuk berusaha secara mandiri. Salah satu komponen kematangan adalah kemampuan, yang merujuk pada kemampuan seseorang untuk melakukan pekerjaan.

Kemampuan juga merujuk pada kemampuan seseorang untuk melakukan pekerjaan. Selain itu, kemampuan juga didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk melakukan tugas dengan cara yang memungkinkan penilaian dan pengukuran apa yang dilakukannya. Kemampuan pada dasarnya terdiri dari dua jenis: kemampuan intelektual (Intellectual ability) yaitu yang



dibutuhkan anak untuk berpikir secara mental, menalar, dan memecahkan masalah, kedua, kemampuan fisik (physical ability) yaitu kemampuan yang dibutuhkan anak untuk melakukan tugas-tugas yang membutuhkan kekuatan, kekuatan, dan stamina. Berdasarkan apa yang disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan kemampuan ialah bakat atau kemampuan yang diperoleh secara alami atau secara sengaja yang memungkinkan seseorang melakukan dengan sukses tugas atau pekerjaan tertentu. Istilah "kognitif" berasal dari kata "cognition", yang berarti "mengetahui".

Kognisi dalam arti yang luas berarti memperoleh, mengatur, dan menggunakan pengetahuan. Selain itu, kognitif juga dapat diartikan sebagai kemampuan belajar atau berpikir atau kecerdasan, yaitu kemampuan untuk memahami dan memahami hal-hal yang terjadi di sekitarnya serta kemampuan untuk mengingat dan menyelesaikan soal-soal.

Menurut Maslihah dalam buku Khadijah, kognitif dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami apa pun. Memahami arti, sifat, atau penjelasan sesuatu serta memiliki pemahaman yang kuat tentangnya disebut mengerti. Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan kognitif sebagai apa pun yang berkaitan dengan atau melibatkan kognisi berdasarkan pengetahuan empiris. Menurut Yusuf dalam buku Khadijah, kemampuan kognitif adalah kemampuan anak untuk memecahkan masalah, melakukan penalaran, dan berpikir lebih kompleks.

Meningkatkan kemampuan kognitif ini akan membantu anak-anak belajar lebih banyak pengetahuan umum sehingga mereka dapat hidup dengan baik di masyarakat. Semua cara memahami, termasuk tanggapan, khayalan, pemahaman, evaluasi, dan pemikiran, menurut Drever, yang dikutip oleh Yuliana Nurani dan Sujiono. Kognisi, menurut Piaget, adalah cara anak-anak mengadaptasi dan mendefinisikan hal-hal dan peristiwa di lingkungannya. Piaget berpendapat bahwa jika anak-anak dapat merencanakan pengetahuan tentang realitas, informasi tidak akan diterima

secara instan. Kemampuan kognitif juga didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk memahami apa yang terjadi di sekitarnya, mengingat dan menyelesaikan masalah sederhana, dan belajar hal-hal baru. Kemampuan kognitif juga diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk memecahkan masalah dengan menggunakan nalar dan berpikir secara kompleks. Kemampuan ini dapat membantu anak belajar lebih banyak hal yang dapat mereka gunakan setiap hari.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, peneliti memberi kesimpulan bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan mengetahui, memahami, dan mengerti segala sesuatu yang berkaitan dengan penalaran, pemecahan masalah, daya ingat, pemikiran yang lebih kompleks, dan memperoleh pengetahuan yang lebih luas untuk digunakan oleh anak-anak dalam kehidupan sehari-hari. Karakteristik

Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Menurut Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak yang ditetapkan oleh Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, aspek perkembangan kognitif usia 4-5 tahun adalah sebagai berikut: (A) Belajar dan Pemecahan Masalah Pada aspek ini, anak diharapkan mampu belajar dan memecahkan masalah yang mungkin ia temui di kehidupannya sehari-hari. Adapun kategori belajar dan pemecahan masalah yang dimaksudkan pada anak usia 4-5 tahun adalah: (1) Mengenal benda berdasarkan fungsinya, (2)

Menggunakan benda sebagai benda permainan simbolik, (3) Mengenal konsep sederhana, (4) Mengetahui konsep banyak dan sedikit, (5) Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya (B) Berpikir Logis Pada aspek ini, anak diharapkan mulai menggunakan pemikiran logis untuk membangun pengetahuannya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam berpikir secara logis, anak usia empatlima tahun diharapkan: (1) Mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, (2) Mampu mengenal gejala sebab dan akibat, (3) Mampu mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok



yang sama, (4) Mampu mengenal pola (misal, ab-ab atau abc-abc) dan mengulanginya; serta, (5) Mampu mengurutkan benda berdasarkan lima seri ukuran atau warna. (C) Berpikir Simbolik Pada aspek ini, anak usia 4-5 tahun diharapkan: (1) Mampu membilang banyak benda 1-10, (2) Mampu mengenal konsep bilangan, (3) Mampu mengenal lambang bilangan, dan (4) Mampu mengenal lambang huruf. Beberapa ahli psikologi, terutama ahli psikologi kognitif, mengatakan dalam buku Siti Khadijah bahwa proses perkembangan kognitif manusia dimulai saat bayi. Seperti kemampuan motorik dan sensorik, bekal dan modal dasar perkembangan manusia dipengaruhi oleh aktifitas di bidang kognitif. Hubungan antara sel-sel otak dan perkembangan mereka dimulai setelah bayi baru berusia lima bulan, saat kemampuan sensorinya, seperti mendengar dan melihat, benar-benar muncul.

Karakteristik kognitif anak tahap pra operasional (4-6) tahun yaitu: (1) Anak sudah mampu menggabungkan dan mentransformasikan berbagai informasi, (2) Anak sudah menguasai kemampuan untuk mengemukakan alasan untuk mendukung pendapat mereka, (3) Anak sudah mengerti adanya hubungan sebab akibat dalam suatu kejadian tertentu. Berdasarkan penjelasan di atas dapat digunakan sebagai pedoman bagi guru dan orang tua untuk melihat perkembangan kognitif anak pada tahap perkembangan pra operasional mereka. Untuk mengetahui apakah anak telah memiliki kemampuan kognitif yang optimal, guru dan orang tua bisa melakukan kegiatan-kegiatan dalam meningkatkan perkembangan anak dan mencegah keterlambatan perkembangan.

Faktor-Faktor Perkembangan Kognitif Hadijah dan Nurul Amalia mengatakan bahwa seseorang pada dasarnya tumbuh dan berkembang dengan apa yang mereka dapatkan (makanan, nutrisi, tempat tinggal, kondisi sosial, interaksi, dll.). Oleh karena itu, teori-teori Piaget dan para ahli lainnya dapat diartikan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif

seseorang tidak jauh dari dirinya sendiri. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa tingkat perkembangan kognitif setiap anak berbeda-beda tergantung pada lingkungannya dan pemenuhan kebutuhannya. Faktor internal adalah faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif seseorang dari dalam.

Beberapa contoh faktor internal yang mempengaruhi perkembangan kognitif ialah: a) Faktor hereditas (keturunan). Teori faktor hereditas, menurut Faizatul Faridy, menyatakan bahwa setiap bayi memiliki faktor bawaan yang tidak terpengaruh oleh lingkungannya sejak lahir. Teori ini digagas oleh Schopenhauer, seorang filsafat Jerman, mendorong teori nativisme. b) Faktor dari kematangan organ tubuh anak. Semua organ seorang anak pasti akan berkembang secara kualitas dan kuantitas sesuai dengan usianya. Sel-sel yang berdampak pada aspek kognitif juga akan berkembang secara proporsional sesuai dengan tingkat kematangan organ.

Faktor Eksternal faktor eksternal, yaitu perkembangan kognitif yang berasal dari sumber luar dan memengaruhi perkembangan kognitif individu tersebut. a) Faktor lingkungan. John Locke dalam buku Muh. Daud mengatakan bahwa anak-anak dilahirkan seperti kertas yang belum ternoda, tetapi karena lingkungannya, kertas itu akan dipenuhi tulisan. Oleh karena itu, teori ini berpendapat bahwa berbagai pengetahuan dan pengalaman yang dialami anak dari lingkungannya akan mempengaruhi perkembangan kognitifnya. b) Faktor pembentukan. Faktor pembentukan ini adalah usaha dari luar yang mempengaruhi pertumbuhan kognitif seseorang secara sengaja atau tidak disengaja. Pembentukan secara sengaja berasal dari pengaruh alam sekitar, seperti pengalaman, adaptasi, dan tuntutan lingkungan. Pendidikan les privat adalah contoh pembentukan secara tidak sengaja. Dengan kata lain, komponen pembentukan ini adalah kecenderungan manusia untuk mempertahankan atau meningkatkan hidup. c) Faktor kebebasan. Ini menunjukkan bahwa orang memiliki kebebasan



berpikir divergen atau tersebar, yang memungkinkan mereka untuk menemukan solusi untuk masalah. Ini biasanya berkaitan dengan bagaimana orang tua atau guru memperlakukan si anak. Faktor kebebasan ini akan muncul jika orang tua atau guru mereka mengasuh dan mendidik mereka dengan cara yang bermusyawarah atau demokratis, dan tidak semena-mena menentang keputusan anak. Sebaliknya, jika orang tua atau guru mereka mengasuh dan mendidik mereka dengan cara yang terlalu protektif dan otoriter, kesempatan anak untuk berkembang secara kognitif akan terhambat karena tidak ada kesempatan untuk memperluas potensi mereka. Media Pembelajaran. "Medium", bentuk jamak dari kata latin, berarti "perantara" yang menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima. Media juga berfungsi sebagai perantara yang menghubungkan guru dan siswa. Selanjutnya, Asosiasi Teknologi Pendidikan dan Komunikasi (AFCT) mendefinisikan media sebagai segala sesuatu yang digunakan dalam proses penyampaian informasi. Media juga merupakan alat teknologi untuk menyajikan, merekam, membagi, dan mendistribusikan simbol dengan rangsangan indera tertentu serta penstrukturan informasi. Aisyah Fadilah, dkk mengutip bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat diindera yang berfungsi sebagai alat untuk komunikasi dalam pembelajaran, Jenis-Jenis Media Pembelajaran Menurut Ramli, klasifikasi media pembelajaran terbagi menjadi 5 (lima), yaitu (1) Media tanpa proyeksi dua dimensi misalnya gambar, bagan, grafik, poster, peta dasar, dan sebagainya, (2) Media tanpa proyeksi tiga dimensi contohnya benda sebenarnya, model, boneka, dan sebagainya, (4) Media audio (hanya suara), contohnya radio dan tape recorder, (5) Media yang diproyeksikan contohnya film, slide, filmstrip, overhead proyektor, dan sebagainya.

Beberapa contoh Jenis media pembelajaran anak usia dini yang mampu meningkatkan kecerdasan kognitif anak termasuk balok dan kota bangunan, kotak huruf, papan planel dan geometris, kotak pos,

boneka, loto, domino, gelas ukur, ukuran panjang dan pendek, buku-buku, alat mengenal peraba, bak air, dan APE luar seperti ayunan, jungkat-jungkit, peluncur, dan papan titian.

Manfaat Media Pembelajaran AUD Ada beberapa kajian teoritik dan empirik yang menunjukkan bahwa (1) media bermanfaat untuk pembelajaran melalui kegiatan interaksi siswa dan lingkungannya. Berikut adalah beberapa contoh manfaat media dalam proses pembelajaran: (2) Media dapat merangsang otak anak dengan berbagai cara untuk membantunya berfungsi secara optimal. Keterbatasan pengalaman anak dapat diatasi oleh media. Berdasarkan penjelasan tentang manfaat media diatas, begitu banyak manfaatnya yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, untuk itu guru harus kreatif dalam menggabungkan materi dengan media, untuk mencapai keberhasilan pembelajaran.

Media "Make a Match" Guru dapat menggunakan berbagai metode pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran. Salah satunya adalah "Make a Match". "Make a Match" yang berarti "mencari pasangan", adalah jenis pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. Jenis pembelajaran ini memungkinkan siswa mencari pasangan sambil belajar konsep atau topik dalam lingkungan yang menyenangkan. Wahab mengatakan bahwa "Make a Match" adalah pendekatan pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan kemampuan berpikir cepat, tetapi juga meningkatkan keterampilan sosial, terutama keterampilan bekerja sama dan berkomunikasi. Dengan bantuan kartu, permainan ini mengajarkan siswa untuk berpikir cepat dan mencari pasangan. Komalasari mengatakan "Make a Match" adalah pendekatan pembelajaran di mana siswa diminta untuk bermain kartu pasangan dalam jangka waktu tertentu untuk menemukan jawaban atas pertanyaan atau pasangan dari ide. Tahap-Tahap Pembelajaran "Make a Match" Langkah-langkah pembelajaran "Make a Match" berikut



disebutkan dalam buku Rusman oleh Miftahul Huda : 1) Guru menyampaikan materi ,Membagi anak menjadi dua kelompok, ,2) Guru menjelaskan kepada anak bahwa mereka harus mencari dan mencocokkan atau memasang media kartu dengan kartu yang di bawa kelompok lain. Guru meminta kelompok yang tidak memiliki kartu untuk mencari pasangan mereka di kelompok lain dengan lari dengan membawa media yang sama dengan jawabannya. Jika mereka sudah melakukannya, guru akan memberi tahu mereka. , 3) Guru mereview jawaban yang sudah dipasangkan dan mengajak untuk melihat apakah sudah benar atau belum.

Kemudian lanjut ke kelompok lain yang mencari pasangan dan dilanjutkan sampai beberapa babak. Sedangkan kegiatan “Make a Match” yang dilakukan di RA ALBAYAN Langkah-langkahnya sebagai berikut: (1) Guru mengkodisikan anak dan menyampaikan aturan permainan pada kegiatan pembelajaran “Make a Match” (2) Guru menyiapkan media yang akan dipakai untuk kegiatan pembelajaran “Make a Match” pada siklus I yaitu kartu angka dengan bahan-bahan material alam, dan di siklus II menggunakan bahan-bahan yang di desain oleh guru ,Pada siklus II kegiatan pembelajaran “Make a Match” melakukan langkah-langkah yang sama namun menggunakan jenis media yang berbeda yaitu menggunakan media yang di desain oleh guru, salah satu contohnya mencocokkan stik es krim kedalam toples yang sudah diberi angka.

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti menyimpulkan bahwa ada beberapa langkah sebelum melakukan metode pembelajaran “Make a Match” yaitu guru harus menyiapkan media yang akan dipakai contohnya menggunakan media nyata seperti benda material alam dan memasang dengan kartu angka. Anak harus fokus ketika guru menyampaikan materi dan aturan mainnya serta memikirkan jawaban pertanyaan, kemudian bila sudah menemukan jawaban maka anak harus memasang ke yang sama sebelum waktunya habis. anak yang dapat

melakukan dan memasang secara benar maka akan mendapatkan sebuah poin, kemudian dilakukan penilaian pada lembar observasi anak saat kegiatan “Make a Match” perorangan berlangsung.

METODE PENELITIAN

Waktu Penelitian Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2023/2024 di semester 2, yaitu pada bulan maret 2024 hingga bulan september 2024. **Tempat Penelitian** Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan di RA-ALBAYAN yang tempatnya di Kp. Sungapan, Rt 01 Rw 03, Desa Cibunian, Kecamatan Pamijahan.

Kabupaten Bogor. Dengan alasan saya mengambil sampel meneliti ditempat tersebut yang pertama yaitu sekolah ini merupakan sekolah indukan di RA AL-BAYAN. Kedua, terdapat beberapa masalah yaitu capaian kognitif berpikir simbolik pada anak masih kurang, kurang menariknya strategi pembelajaran yang diberikan kepada anak oleh guru, serta media yang digunakan guru dalam menunjang perkembangan anak sangat terbatas. Ketiga, membangun awal komunikasi yang baik untuk terciptanya solusi dalam mewujudkan tujuan dari upaya meningkatkan kemampuan kognitif melalui media pembelajaran “Make a Match” anak usia 4-5 tahun di RA ALBAYAN sekolah indukan. **Subjek Penelitian** Subjek penelitian dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah anak usia 4-5 tahun (kelompok A) di RA AL-BAYAN yang berjumlah 17 anak, terdiri dari 12 anak perempuan dan 5 anak laki-laki.

Teknik Pengumpulan Data Pada penelitian ini, data dan informasi dikumpulkan melalui observasi, penilaian, dan studi dokumentasi. **Observasi.** Mengawasi proses pembelajaran di kelas. Tim yang terdiri dari dua orang, guru dan peneliti, melakukan penilaian berdasarkan pengamatan tentang bagaimana pembelajaran dilaksanakan. Dalam penelitian ini, observasi digunakan untuk mengamati perkembangan kemampuan kognitif dan berpikir simbolik pada anak



berusia 4 hingga 5 tahun di RA AL-BAYAN. Ini sesuai dengan indikator penilaian, yaitu lembar observasi yang dilengkapi dengan angka. Sebanyak 17 siswa kelas A terlibat dalam penelitian ini. Tabel berikut menunjukkan instrumen yang akan diamati: Penilai Melaksanakan penilaian dengan bentuk soal praktik menggunakan pembelajaran "Make a Match" dengan benda yang berbeda-beda di setiap siklusnya, untuk mengevaluasi tingkat pencapaian indikator-indikator yang diberikan oleh peneliti.

Dokumentasi Dalam penelitian ini, dokumentasi yang digunakan terdiri dari data jumlah anak RA AL-BAYAN dari kelompok A, yang terdiri dari anak-anak yang berusia antara 4 dan 5 tahun. Selain itu, rekaman video diambil dari kegiatan anak dan guru selama kegiatan pembelajaran, yang berfungsi sebagai pelengkap data untuk meningkatkan penelitian ini.

Analisis Data Dalam penelitian ini, observasi, penilaian, dan dokumentasi digunakan untuk analisis pengelolaan data pada saat pembelajaran di RA AL-BAYAN berlangsung. Data PTK seperti rata-rata, modus, median, peningkatan skor, dan perhitungan persentase dihitung dengan statistik deskriptif. Prosedur Penelitian Model PTK yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini. Desain PTK ini dikembangkan dari model Kurt Lewin dan terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan (planing), tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi. Namun, ada perbedaan ketika tahapan acting (tindakan) dan observing (observasi) digabungkan dalam satu kotak, yang berarti tindak pelaksanaan dilakukan sekaligus. Pada kenyataannya, antara menerapkan "tindakan dengan observasi" adalah dua kegiatan yang saling terkait.



Gambar 1. Desain PTK Model Kemmis & Mc Taggart (Adaptasi Depdiknas, 1999)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I dalam pelaksanaan PTK terdiri dari perencanaan, pelaksanaan Tindakan dan pengamatan, serta refleksi. Pada tahapan ini berfungsi sebagai siklus atau putaran, artinya setelah langkah refleksi, kembali ke perencanaan dan seterusnya. Kegiatan pembelajaran "Make a Match" pada siklus I rincian kegiatannya sebagai berikut: (a) Perencanaan. Perencanaan dalam penelitian ini ialah membuat perangkat pembelajaran. (b) Pelaksanaan Tindakan dan Observasi Pelaksanaan tindakan ini kegiatannya meliputi: Peneliti dan guru mengondisikan anak dan ruang belajar. Peneliti dan guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan perangkat pembelajaran sesuai skenario pembelajaran dalam RPPH melalui tahapan kegiatan awal, kegiatan inti, hingga kegiatan penutup. (c) Observasi (pengamatan), secara simultan pada saat pembelajaran berlangsung, Pengamatan dalam siklus ini yaitu dengan mengamati secara langsung pada saat kegiatan pembelajaran dan mendokumentasikan pengaruh atau dampak dari tindakan. Pedoman dari pengamatan berupa lembar instrumen rubrik yang berisi tentang aspek perkembangan kognitif berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun.

Pengamatan ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui perubahan dalam hasil belajar anak. Selama tahap observasi ini, peneliti mengisi lembar observasi anak yang menunjukkan peningkatan kemampuan kognitif

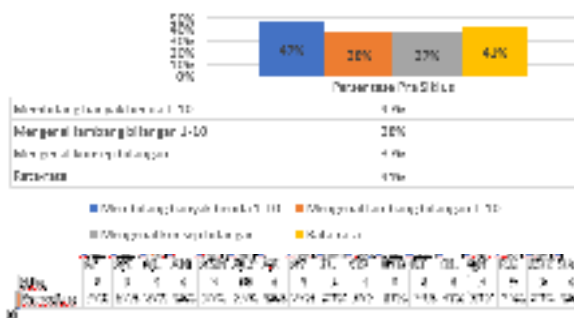


berpikir simbolik anak, (d) Refleksi Refleksi atau pantulan yaitu kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi. Tujuan refleksi adalah untuk menilai, merenungkan kembali, atau merefleksi, apakah siklus pertama telah memenuhi harapan atau tidak. Siklus II Sebagaimana yang dilakukan pada siklus I, siklus II dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan dan pengamatan, serta refleksi. (a) Perencanaan Peneliti membuat rencana perbaikan pembelajaran dan instrumen pengamatan berdasarkan refleksi siklus I (b) Pelaksanaan Tindakan dan Observasi Berdasarkan hasil refleksi siklus I, peneliti membuat rencana perbaikan pembelajaran dengan menggunakan RPPH. Kegiatan ini meningkatkan pemikiran simbolik dan kognitif anak dengan menggunakan metode yang sama tetapi dengan bahan yang berbeda yaitu media pembelajaran "Make a Match" atau mencocokkan angka dengan bahan-bahan yang di desain oleh peneliti, (c) Observasi (pengamatan), peneliti melaksanakan pengamatan pada aktivitas perbaikan pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan instrumen yang sudah dibuat. (d) Refleksi Refleksi pada siklus II untuk bahan tindak lanjut aktivitas pembelajaran dan mengetahui presentase hasil belajar anak terutama peningkatannya jika dibandingkan dengan siklus sebelumnya.

Hasil Penelitian Pelaksanaan Pra Siklus Penelitian awal menunjukkan bahwa anak-anak belum berkembang dalam apa yang dikenal sebagai kemampuan kognitif berpikir simbolik. Kemampuan ini mencakup mengidentifikasi simbol angka, menghitung angka dari 1 hingga 10, dan memahami arti angka, itu disebabkan oleh guru dalam pembelajarannya hanya menggunakan papan tulis, media LKA, dan poster seadanya, ini dilatar belakangi oleh pendidikan gurunya belum S1 PAUD atau hanya lulus SMA saja dan belum mengikuti pelatihan-pelatihan yang dapat meningkatkan mutu guru. Sebelum melakukan penelitian tindakan kelas di RA

AL-BAYAN, peneliti melakukan penelitian pra siklus untuk mendapatkan data. Tujuan dari penelitian pra siklus adalah untuk mengukur kemampuan kognitif berpikir simbolik anak-anak berusia empat hingga lima tahun. Dengan menggunakan media pembelajaran "Make a Match", peneliti berharap dapat meningkatkan kemampuan kognitif berpikir simbolik anak berusia 4 -5 tahun. Pra siklus digunakan untuk membandingkan sebelum dan sesudah penelitian tindakan.

Gambar 1. Diagram Hasil Pra Siklus



Gambar 2. Diagram Rekapitulasi Data Pra Siklus

Dari uraian data di atas dapat disimpulkan bahwa saat pra siklus dalam meningkatkan kemampuan kognitif berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun di RA AL BAYAN persentase belum menunjukkan kriteria sangat baik.



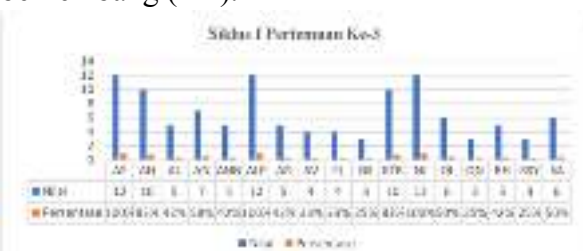
Gambar 3. Diagram hasil observasi siklus 1 pertemuan ke-1

Berdasarkan persentase di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata skor hasil kegiatan observasi siklus I pertemuan ke-1 menunjukkan 43%. Terlihat dari 17 anak pada kelompok A, terdapat 2 (12%) anak yang kemampuan berpikir simboliknya berkembang sangat baik (BSB), 3 (18%) anak berkembang sesuai harapan (BSH), 5 (29%) anak mulai berkembang (MB), dan 7 (41%) anak belum berkembang (BB).

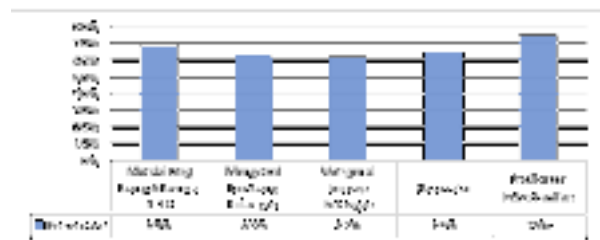


Gambar 4. Diagram hasil observasi siklus 1 pertemuan ke-2

Berdasarkan persentase di atas, menunjukkan bahwa rata-rata skor hasil kegiatan observasi Siklus 1 pertemuan ke-2 adalah 47% dapat di lihat dari 17 anak pada kelompok A, terdapat 4 (23%) anak yang kemampuan berpikir simboliknya berkembang sangat baik (BSB), 1 (6%) anak berkembang baik (BSH), 7 (41%) anak mulai berkembang (MB), dan 5 (29%) anak belum berkembang (BB).

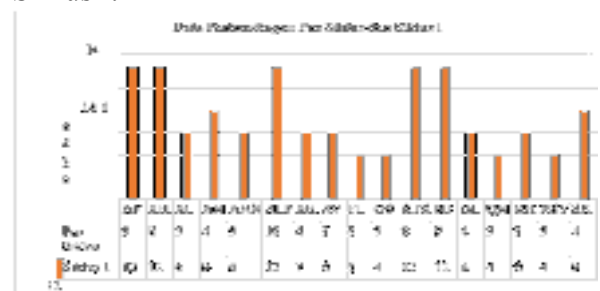


Gambar 5. Diagram hasil observasi siklus 1 pertemuan ke-3

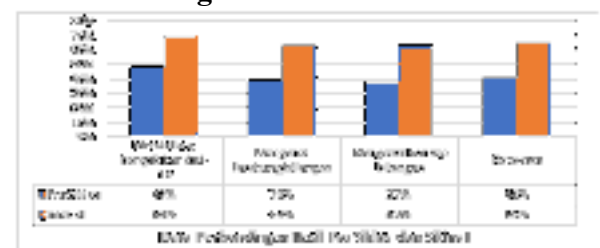


Gambar 6. Rekapitulasi Data Siklus I

Berdasarkan hasil data rekapitulasi diatas dapat disimpulkan bahwa setiap indikator mengalami kenaikan dari sebelumnya, persentase di pra siklus rata-rata menunjukkan 41%, di akhir siklus I rata-rata menunjukkan 65%. Hasil evaluasi melalui media pembelajaran “Make a Match” menggunakan kartu angka dan bahan-bahan material alam pemahaman yang dicapai oleh anak menunjukkan peningkatan namun hasilnya masih belum optimal, maka perlu dilaksanakan tindakan ke siklus II. Data Rekapitulasi Hasil Observasi Pra Siklus Dan Siklus I.



Gambar 7. Diagram Hasil Observasi Perbandingan Pra Siklus dan siklus 1



Gambar 8. Diagram Data Perbandingan Hasil Pra Siklus dan Siklus I



Gambar 9. Diagram Hasil Observasi Siklus II Pertemuan Ke-1



Gambar 10. Diagram Hasil Siklus II Pertemuan Ke-2



Gambar 11. Diagram Hasil Observasi Siklus II Pertemuan Ke-3

Pembahasan

Pada kondisi awal, menurut hasil penelitian di atas, telah dijelaskan bahwa dalam pembelajaran tahap pra siklus terlihat hanya beberapa anak yang kemampuan kognitif berpikir simboliknya masih kurang, khususnya dalam membilang banyak benda 1-10, mengenal lambang bilangan, dan mengenal konsep bilangan, masih terdapat banyak anak yang masih keliru dan kurang tepat. Ketika guru memulai pembelajaran, hanya beberapa anak yang antusias, memberi respon secara tepat dan lancar dalam mengenal lambang bilangan. Tahap Pra siklus dilakukan satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 80 menit dalam 1 kali pertemuan, dengan metode pembelajaran yang biasa guru gunakan.

Berdasarkan hasil pra siklus yang didapat bahwa kemampuan kognitif berpikir simbolik anak menunjukkan ada 1 anak yang kemampuan kognitif berpikir simboliknya berkembang sangat baik (BSB), 4 anak berkembang sesuai harapan (BSH), 4 anak mulai berkembang (MB), dan 8 anak belum berkembang (BB) sehingga rata-rata persentase menunjukkan 41% artinya capaian kognitif berpikir simbolik anak masih kurang.

Berdasarkan pengamatan bahwa penyebabnya ialah strategi pembelajaran yang diberikan guru kepada anak kurang menarik sehingga anak kurang antusias untuk mengikuti pembelajaran, ada yang mengobrol,

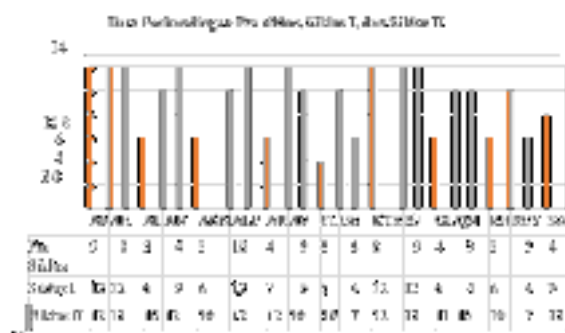
lari-lari bahkan ada yang mengganggu temannya. Maka, peneliti dan guru berdiskusi untuk berkolaborasi menciptakan solusi yang tepat dalam meningkatkan aspek kognitif berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun, kemudian peneliti memberikan solusi dengan menggunakan media pembelajaran "Make a Match" dan guru pun setuju.

Pada siklus I media pembelajaran "Make a Match" menggunakan kartu angka dengan bahan-bahan material alam nilai rata-rata observasi dapat meningkat menjadi 65%, dengan kriteria 5 (29%) anak yang kemampuan berpikir simboliknya berkembang sangat baik (BSB), 3 (18%) anak berkembang sesuai harapan (BSH), dan 9 (53%) anak mulai berkembang (MB), pada pertemuan ini rata-ratanya sudah ada peningkatan 24% dari hasil pra siklus dan tidak ada lagi anak yang berkriteria BB, sehingga yang paling rendah adalah kriteria MB, semua anak mengalami peningkatan dari tindakan pra siklus hanya saja masih terdapat banyak anak yang peningkatannya masih kurang optimal ini disebabkan karena masih banyak anak yang belum mengenal lambang bilangan 1-10 secara menyeluruh dan kurang fokus pada saat mengikuti pembelajaran sehingga masih banyak anak yang belum tepat ketika mencocokkan.

Dari data hasil penelitian pada siklus II media pembelajaran "Make a Match" menggunakan bahan-bahan yang di desain oleh peneliti seperti yang sudah dipaparkan pada pelaksanaan-pelaksanaan di siklus II bahwa hasil observasi pertemuan ke-4 terdapat 8 (47%) anak yang kemampuan berpikir simboliknya berkembang sangat baik (BSB) dan 9 (53%) anak berkembang sesuai harapan (BSH), artinya hasil kriteria terendah anak adalah BSH, dan rata-rata capaian anak mencapai 78%, tetapi kriteria anak yang mendapat BSB lebih sedikit dibanding BSH, maka peneliti dan guru sepakat melanjutkan penelitian ke siklus II pertemuan ke-5 untuk meningkatkan lagi hasil observasinya, sehingga anak yang berkriteria BSB lebih tinggi dari anak yang berkriteria BSH.



Terbukti dari hasil pertemuan ke-5 pada siklus II rata-rata meningkat secara signifikan, terdapat 15 anak dengan kriteria BSB dan 2 anak berkriteria BSH, 2 anak tersebut cenderung kurang fokus pada saat mengikuti pembelajaran sehingga anak belum mengenal lambang bilangan 1-10 secara menyeluruh dan mengalami kesulitan dalam mencocokkan dengan lambang bilangan. Hasil evaluasi melalui media pembelajaran “Make a Match” menggunakan kartu angka dan bahan-bahan material alam serta bahan-bahan yang di desain oleh guru, pemahaman yang dicapai oleh anak menunjukkan peningkatan yang cukup maksimal. Peningkatan kemampuan kognitif berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun Data Rekapitulasi Hasil Observasi dan Perbandingan Indikator Semua Siklus



Gambar 12. Diagram Hasil Perbandingan Nilai Anak Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II



Gambar 13. Diagram Rekapitulasi Hasil Perbandingan Nilai Anak Di Setiap Indikator Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Hasil observasi sebelum tindakan yang dilakukan di RA AL-BAYAN Kp. Sungapan Rt 01 Rw 03 Desa Cibunan kecamatan Pamijahan Kabupaten Bogor, menunjukkan bahwa kemampuan kognitif berpikir simbolik anak masih kurang, hal ini dibuktikan dengan hasil pra siklus yang telah dilakukan ketika

proses belajar. Penelitian dalam skripsi ini adalah penelitian tindakan kelas menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart, sebanyak dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Dalam setiap siklus terdapat lima pertemuan dan dalam setiap siklus ada beberapa tahap yang dilakukan yaitu, tahap perencanaan, pelaksanaan dan observasi, serta refleksi, siklus II merupakan hasil evaluasi dari siklus I, sehingga dalam siklus II pelaksanaan pembelajaran didasarkan hasil refleksi siklus I.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik kognitif anak usia 4-5 tahun melalui media pembelajaran “Make a Match”. Hal ini disebabkan strategi yang diberikan guru kepada anak kurang menarik, dan penggunaan media yang sangat terbatas dalam penyampaian materi pembelajaran, sehingga kemampuan kognitif berpikir simbolik anak masih kurang optimal. Proses pembelajaran sebelum tindakan menunjukkan bahwa anak masih kurang dalam pencapaian kognitif berpikir simboliknya, sehingga perlu distimulasi dan ditingkatkan dengan kegiatan yang menarik dan konkret. Nilai sebelum tindakan atau kondisi awal harus dibandingkan dengan nilai sesudah tindakan untuk mengetahui capaian peningkatannya.

Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak dapat meningkat hingga tingkat BSB. Jika dilihat dari nilai rata-rata kelas pada siklus tahap pra tindakan yaitu persentase 41% maka nilai anak dikatakan masih kurang atau secara kriteria termasuk masih berkembang. Dengan diadakan tindakan siklus I kemampuan anak dapat meningkat menjadi 65% persentase termasuk berkembang sesuai harapan, hasil peningkatan anak sedikit sudah meningkat dari sebelumnya namun tingkat pencapaian hasil penelitian ini belum maksimal karena masih terdapat banyak anak yang persentase capaiannya belum mencapai BSB maka peneliti ingin meningkatkan hasil pencapaian dengan diadakan tindakan berikutnya yaitu siklus II. Pada siklus II anak mendapatkan nilai rata-rata sebanyak 89% dari kriteria 15 anak



BSB dan 2 anak BSH, maka penelitian ini dapat dikatakan telah mencapai tingkat berkembang sangat baik, dan peneliti menghentikan penelitiannya, karena penelitian dianggap berhasil.

Dari penjelasan di atas bahwa penelitian ini mencapai keberhasilan karena data menunjukan di setiap pertemuan mengalami peningkatan dari hasil observasi pra siklus rata-rata 41% di akhir siklus II mencapai 89%, Artinya kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di RA AL-BAYAN Kecamatan Pamijahan dapat ditingkatkan melalui media pembelajaran "Make a Match". Hal ini sejalan dengan teori Huda bahwa "Make a Match" adalah salah satu pendekatan konseptual yang dapat membantu siswa memahami ide dengan cara yang menyenangkan, efektif, interaktif, dan kreatif, Ini membuat konsep lebih mudah dipahami dan tetap bertahan dalam struktur kognitif mereka. Kesimpulan Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) model kemmis & Mc Taggart menggunakan 2 siklus dan 5 pertemuan di setiap siklusnya. Pada saat dilakukan observasi awal pembelajaran dalam membilang banyak benda 1-10, mengenal lambang bilangan dan mengenal konsep bilangan atau yang disebut kognitif berpikir simbolik guru hanya menggunakan media LKA, papan tulis, dan poster seadanya, terlihat setelah dilakukan observasi pada pra siklus yang mencapai kriteria BSB 1 anak, BSH 4 anak, MB 4 anak, dan MB 8 anak kemudian menghasilkan nilai rata-rata sebanyak 41%, maka dapat disimpulkan bahwa hasil observasi awal menunjukan tingkat pencapaian pada aspek kognitif berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun di RA AL-BAYAN masih kurang.

Kemudian peneliti melakukan treatment menggunakan media pembelajaran "Make a Match". Pada siklus I media pembelajaran "Make a Match" menggunakan bahanbahan material alam yaitu batu kerikil, belahan bambu, pecahan genteng, pecahan batako, dan kartu angka, hasil data yang didapatkan melalui observasi pertemuan ke1-ke5 rata-rata menunjukan 65% artinya ada peningkatan

24% dari hasil observasi pra siklus dan terdapat 5 anak BSB, 3 anak BSH, 9 anak MB

PENUTUP

Kesimpulan

Maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun dapat ditingkatkan melalui media pembelajaran "Make a Match" walaupun hasilnya belum optimal tetapi sudah terlihat adanya peningkatan di bandingkan dengan hasil pra siklus, Untuk mendapatkan hasil yang lebih optimal maka peneliti melanjutkan penelitiannya ke siklus II. Pada siklus II media pembelajaran "Make a Match" menggunakan bahanbahan yang didesain oleh peneliti yaitu memasukan stik es krim ke dalam cup yang sudah diberi angka 1-10, memasukan karet gelang ke tusuk gigi yang sudah 3diberi angka 1-10, memasukan potongan sedotan ke lidi yang sudah diberi angka 1-10, memasang paper clip pada kartu angka dengan jumlah yang sesuai yang ada di kartu.

Hasil yang di dapatkan pada siklus II melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan dan observasi, serta refleksi pada pertemuan ke5 rata-ratanya menunjukan 89% artinya ada peningkatan dari siklus I sebanyak 24%. Dari hasil observasi siklus II terdapat 15 anak yang mendapat kriteria BSB atau 88% dari 17 anak dan 2 (12%) anak mendapat kriteria BSH artinya pada penelitian ini sudah tidak ada anak yang mendapatkan nilai BB (belum berkembang) tetapi nilai terendah adalah BSH (berkembang sesuai harapan) dan persentase anak BSB jauh lebih tinggi dibanding persentase anak BSH. Maka peneliti menghentikan penelitian tindakan pada siklus II saja karena penelitian ini dianggap berhasil. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran "Make a Match" dapat meningkatkan kemampuan kognitif berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun di RA AL-BAYAN secara optimal.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] Agustina, Aulia. 2023. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Lambang Bilangan Menggunakan Model Make A Match Dengan Media Kartu Angka. Jurnal Inovasi Kreativitas Anak Usia Dini. Vol. 3 No. 1. Anggoro, M. Toha. 2010. Metode Penelitian. Jakarta: Universitas Terbuka. Hal. 11
- [2] Ardiana, Reni 2023. Implementasi Media Berbasis TIK untuk Pembelajaran Anak Usia Dini. Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 4, No. 1. Hal. 105
- [3] Arikunto, Suharsimi. 2013. Prosedur Penelitian. Jakarta : Rineka Cipta. hal.138 & 203.
- [4] Ayu, Ni Putu, dkk. 2021. Ilmu Alamiah Dasar. Bandung: Nilacakra. Hal. 114
- [5] Darmadi. 2017. Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa. Yogyakarta: Deepublihs. 114
- [6] Daud, Muh, dkk. 2021. Buku Ajar Psikologi Perkembangan Anak. Jakarta: Kencana. Hal. 118
- [7] Fadilah, Aisyah dkk. 2023. Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. Journal of Student Research (JSR) Vol. 1, No. 2
- [8] Faridy Faizatul. 2021. Mengapa Kamu, Nak?. Jakarta: PT Elex Media Komputindo. Hal. 117-118
- [9] Fitriana. 2021. Mengembangkan Kemampuan Aspek Kognitif Melalui Kombinasi
- [10] Model Make a Match, Metode Bermain Angka Dan Media Papan Flanel Pada
- [11] Anak Usia Dini. Jurnal Inovasi Kreativitas Anak Usia Dini. Vol. 1 No.1. Hal. 25-30
- [12] Hasanuddin. 2017. Biopsikologi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi. Banda Aceh: Unsyiah Press. Hal. 116
- [13] Huda, Miftahul. 2012. Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan. Model Terapan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Hal. 242
- [14] Ibrahim, M. A. dkk, 2022. Jenis, Klasifikasi, dan Karakteristik Media Pembelajaran. Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam. Vol. 4 No. 2. Hal. 111.



HALAMAN INI SENGAJA DI KOSONGKAN