

## Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Kemampuan Mengenal Angka pada Anak Usia 5-6 Tahun

Arie Martuty<sup>1</sup> \*, Intisari<sup>2</sup> , Nurfitriah Adelya<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Universitas Negeri Makassar

<sup>2</sup> Universitas Muhammadiyah Makassar

<sup>3</sup> Universitas Muhammadiyah Makassar

e-mail: [ariemartuty.erwin@gmail.com](mailto:ariemartuty.erwin@gmail.com)<sup>1</sup>

### Abstrak

Masalah dalam penelitian ini yaitu apakah ada pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap kemampuan mengenal angka pada anak Usia 5-6 Tahun TK Islam An-Nur Kabupaten Gowa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap kemampuan mengenal angka pada anak Usia 5-6 Tahun TK Islam An-Nur Kabupaten Gowa. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen metode *preeksperimental design* yang menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest* yang terdiri dari *Pretest*, *treatment* dan *Posttest*. Subjek dalam penelitian ini adalah anak Usia 5-6 Tahun yang berjumlah 16 anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pada *Pretest* diperoleh skor 7,12 dan pada saat *Posttest* nilai rata-rata diperoleh 9. Kemudian didukung pula dengan hasil perhitungan dengan menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test* pada program *SPSS* diperoleh nilai *Asymp sig (2-tailed)* sebesar 0,000 disini didapat probabilitas dibawah 0,05 atau  $p < 0,05$  yang berarti  $H_0$  di tolak. Dan jika probabilitas (*Asymp.sig*)  $> 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa ada Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia 5-6 Tahun TK Islam An-Nur Kabupaten Gowa.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran *Make A Match* dan Kemampuan Megenal Angka

### Abstract

*The problem in this research is whether there is an effect of matching learning model on number recognition ability of 5-6 year old children in Al Noor Islamic Kindergarten in Goa State. This research aims to determine the effect of the matching learning model on the number recognition ability of 5-6 year old children in Al Noor Islamic Kindergarten in Goa state. This type of research is an experimental research in the style of a pretest experimental design that uses a single group design for pretest and posttest that consists of pretest, treatment, and posttest. The participants in this research were 16 children aged 5-6 years. The results of the research showed that the average score in the pre-test was 7.12, and in the post-test it was 9. Then it was also supported by the results of the calculations using the Wilcoxon signed-rank test in the SPSS Asymp Sig (2-) program. tail) a value of 0.000 is obtained Here we get probability less than 0.05 or  $p < 0.05$ , which means  $H_0$  is rejected. If the probability (*Asymp.sig*)  $> 0.05$ , then  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. Based on the results of this research, it can be concluded that there is an effect of the *Make A Match* learning model on the ability to recognize numbers among children aged 5-6 years in Al Noor Islamic Kindergarten in Goa State.*

**Keywords:** *Make A Match Learning Model and Ability to Recognize Numbers*

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek perkembangan yaitu aspek nilai

agama dan moral, aspek fisik motorik, aspek kognitif, aspek bahasa, aspek sosial emosional, dan aspek seni.

Susanto (2011: 47) berpendapat bahwa perkembangan kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelligence*) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Tujuan perkembangan kognitif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal angka. Rosa (2019) ”berpendapat bahwa mengenal angka bagi anak usia dini harus menggunakan konsep matematika yang sederhana seperti media dan permainan yang kreatif”. Anak usia dini belum dituntut untuk berpikir secara logis, maka proses pembelajaran dilakukan dengan cara bermain kreatif menggunakan alat peraga konkrit atau benda-benda yang ada disekitarnya. Dan kemampuan mengenal angka termasuk perkembangan yang merupakan dasar bagi perkembangan kecerdasan (*intelligence*) pada anak.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 137 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini menyatakan indikator kemampuan mengenal angka yaitu menyebutkan lambang bilangan 1–10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Untuk mengajarkan anak mengenal angka dapat dilakukan melalui sebuah nyanyian, mengurutkan nomor dari terkecil ke terbesar dan mencocokkan nomor yang telah disediakan.

Dari hasil observasi yang dilakukan pada hari Rabu-Sabtu tanggal 13-23 Oktober 2021 pada pukul 09.00-11.00 di Usia 5-6 Tahun TK Islam An-Nur dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal angka pada anak dapat dikategorikan masih rendah, karena pada saat proses pembelajaran masih banyak anak belum bisa menyebutkan angka. Anak masih merasa bingung ketika diminta oleh pendidik menunjukkan angka yang sudah diperlihatkan, kurangnya kemampuan anak dalam mengurutkan dan memasangkan benda sesuai pasangan angka yang sama, hal ini terlihat pada saat anak bermain batu-batuan peneliti melihat anak tidak mampu memasangkan batu-batuan sesuai jumlah angka. Hal ini pula diperkuat dengan hasil wawancara dan portopolio penilaian tenaga pendidik dimana kemampuan mengenal angka terdapat 3 anak mulai berkembang (MB), 8 anak belum berkembang (BB), dan hanya ada 5 anak yang memiliki kategori berkembang sesuai harapan (BSH).

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan maka alternatif yang dapat digunakan dalam memecahkan masalah yaitu dengan menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* sebagai cara mengenalkan angka pada anak. Dimana model pembelajaran ini dapat diperkenalkan pada anak usia dini karena memiliki manfaat yang sangat banyak diantaranya dapat membantu anak untuk mengenal angka.

Menurut Rusman (2010: 223) berpendapat bahwa model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Lena Curran pada tahun 1994 dengan teknik mencari pasangan sambil mempelajari konsep dalam suasana yang menyenangkan. Sejalan dengan pendapat Nurdyansyah & Fahyuni (2016: 77 ) ''metode *make a match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Metode ini dikembangkan oleh Lena Curran (1994)'' . Salah satu keuntungan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan. Penerapan metode ini dimulai dengan teknik, yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.

Tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap kemampuan mengenal angka pada anak Usia 5-6 Tahun TK Islam An-Nur Kabupaten Gowa.

## **METODE**

Penelitian ini memakai jenis penelitian Experimen. Menurut Sanjaya (2013: 87) ''penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh dari suatu tindakan atau perlakuan tertentu yang sengaja dilakukan terhadap suatu kondisi tertentu''. Penelitian yang digunakan disini adalah pre-eksperimen design dimana jenis penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest-Posstest*. Jenis ini terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *posstest* sesudah diberikan perlakuan, yang kemudian itu mendapatkan hasil yang lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan.

Sugiyono (2019 :126) ''Populasi merupakan semua kelompok orang yang akan dijadikan wilayah atau pusat perhatian peneliti untuk meneliti''. Populasi dalam penelitian ini adalah anak didik kelompok B2 TK Islam An-Nur Kecamatan Sombaopu Kabupaten Gowa.

Untuk pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling*. Dalam *non probability sampling*, teknik yang digunakan adalah *sampling jenuh* yang penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sanjaya, 2013: 118-124). Oleh sebab itu peneliti mengambil sampel yaitu siswa Usia 5-6 Tahun TK Islam An-Nur.

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih sistematis sehingga lebih mudah diolah, instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Observasi dan tes perlakuan. Observasi diartikan sebagai pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan melibatkan seluruh data untuk mendapatkan data. Pengisiannya cukup dilakukan dengan memberikan tanda *check list* (✓) apabila yang diamati muncul atau sesuai dengan instrumen kemampuan mengenal angka yang diharapkan oleh anak. Sedangkan tes perlakuan itu untuk mengetahui seberapa efektif dampak penerapan model pembelajaran *make a match* dalam kegiatan pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dilakukan selama kegiatan permainan berlangsung, yaitu dengan menggunakan teknik Observasi, perlakuan dan dokumentasi.

1. Observasi

Sutrisno Hadi (Sugiyono 2015: 203) ”mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis dua diantara yang penting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan”. Teknik pengumpulan data dengan observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* untuk mengetahui perkembangan kemampuan mengenal angka pada anak Usia 5-6 Tahun TK Islam An-Nur.

2. Tes Perlakuan

Tes Perlakuan ini merupakan tes dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* sesuai dengan kategori perkembangan pada instrumen yang digunakan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan proses pengumpulan data dengan cara melihat dan mencatat kembali data-data yang diperlukan dalam penelitian, metode dokumentasi dipilih karena penelitian ini membutuhkan data-data tertulis maupun gambar sebagai bahan menganalisis perkembangan penelitian. Adapun data yang diperoleh meliputi daftar nama anak, profil sekolah, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), Lembar Kerja Anak (LKA) dan lembar penilaian perkembangan anak.

Teknik analisis data yang digunakan adalah:

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan agar menganalisis data dengan cara mendeskripsikan ataupun menggambarkan data yang telah terkumpul sebagai adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan berlaku untuk umum atau generalisasi. Analisis statistik deskriptif bertujuan agar mengetahui tingkat penguasaan materi

melalui penggambaran karakteristik distribusi nilai pencapaian hasil belajar anak usia dini.

## 2. Analisis Statistik Inferensial

Peneliti menggunakan data dengan uji *Wilcoxon* yaitu dengan mencari perbedaan *mean* Antara *posttest* serta *pretest*. kemudian untuk pelaksanaan uji *Wilcoxon*, analisis data dilakukan dengan menggunakan uji melalui program SPSS atau *statistical Package For Social Science*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Dari hasil Observasi awal yang sudah dilakukan melalui pemantauan kegiatan pembelajaran anak didik dikelompok B2. Bahwa hasil yang peneliti peroleh yaitu kemampuan mengenal angka pada anak masih rendah. Setelah mengetahui keadaan tersebut, selanjutnya peneliti melakukan *pretest* terlebih dahulu sebelum menerapkan *treatment* yaitu permainan *make a match*. Hal tersebut dilakukan supaya peneliti bila mendapatkan penilaian awal mengenai aspek yang ingin dikembangkan dalam hal ini kemampuan mengenal angka pada anak didik kelompok B2 di TK Islam An-Nur Kabupaten Gowa. Adapun indikator *pretest* yang digunakan pada penelitian ini yaitu: (1) Menyebutkan lambang bilangan 1-10, (2) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, (3) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Hasil analisis deskriptif *pretest* tersebut dapat dilihat dalam tabel dibawah ini :

**Tabel Pretest 4.1 Menyebutkan Lambang Bilangan 1-10**

Tingkat Kemampuan	N	%
Belum Berkembang	3	18.8
Mulai Berkembang	8	50.0
Berkembang Sesuai Harapan	5	31.3
Total	16	100.0

Berdasarkan tabel 4.1 dapat diketahui bahwa distribusi responden berdasarkan hasil *pretest* kemampuan menyebutkan lambang bilangan 1-10, dapat dilihat dari 16 anak terdapat 3 orang yang tingkat kemampuannya belum berkembang (18,8%), terdapat 8 orang yang tingkat kemampuannya mulai berkembang (50,0%) dan hanya 5 orang yang tingkat kemampuannya berkembang sesuai harapan (31,3%).

**Tabel Pretest 4.2. Menggunakan Lambang Bilangan Untuk Menghitung**

Tingkat Kemampuan	N	%
Belum Berkembang	5	31.3
Mulai Berkembang	7	43.8
Berkembang Sesuai Harapan	4	25.0
Total	16	100.0

Berdasarkan tabel 4.2 dapat diketahui bahwa distribusi responden berdasarkan hasil *pretest* kemampuan menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, dapat dilihat dari 16 anak terdapat 5 orang yang tingkat kemampuannya belum berkembang (31,3%), terdapat 7 orang yang tingkat kemampuannya mulai berkembang (43,8%) dan hanya 4 orang yang tingkat kemampuannya berkembang sesuai harapan (25,0%).

**Tabel Pretest 4.3. Mencocokkan Bilangan Dengan Lambang Bilangan**

Tingkat Kemampuan	N	%
Belum Berkembang	10	62.5
Mulai Berkembang	6	37.5
Total	16	100.0

Berdasarkan tabel 4.3 dapat diketahui bahwa distribusi responden berdasarkan hasil *pretest* kemampuan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, dapat dilihat dari 16 anak terdapat 10 orang yang tingkat kemampuannya belum berkembang (62,5%), dan hanya 6 orang yang tingkat kemampuannya mulai berkembang (37,5%).

Analisis deskriptif *pretest* kemampuan mengenal angka anak usia dini dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* untuk menyebutkan lambang bilangan 1-10, dapat dilihat dari 16 peserta didik terdapat 3 peserta didik yang tingkat kemampuannya belum berkembang (18,8%), terdapat 8 peserta didik yang tingkat kemampuannya mulai berkembang (50,0%) dan hanya 5 peserta didik yang tingkat kemampuannya berkembang sesuai harapan (31,3%). Untuk menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, dapat dilihat dari 16 peserta didik terdapat 5 peserta didik yang tingkat kemampuannya belum berkembang (31,3%), terdapat 7 peserta didik yang tingkat kemampuannya mulai berkembang (43,8%) dan hanya 4 peserta didik yang tingkat kemampuannya berkembang sesuai harapan (25,0%). Untuk mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, dapat dilihat dari 16 peserta didik terdapat 10 peserta didik yang tingkat kemampuannya belum berkembang (62,5%), dan hanya 6 peserta didik yang tingkat kemampuannya mulai berkembang (37,5%).

Setelah dilakukan *pretest* pada anak, selanjutnya diberikan tindakan (*treatment*) yaitu model pembelajaran *make a match* yang diawali dengan memberikan penjelasan serta arahan dalam melakukan kegiatan tersebut. Bentuk kegiatan yang dilakukan pada saat *posttest* sama dengan kegiatan yang diberikan pada saat melakukan *pretest*.

Untuk hasil analisis *posttest* tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut:

**Tabel Posttest 4.4. Menyebutkan Lambang Bilangan 1-10**

Tingkat Kemampuan	N	%
Mulai Berkembang	3	18.8
Berkembang Sesuai Harapan	7	43.8
Berkembang Sangat Baik	6	37.5
Total	16	100.0

Berdasarkan tabel 4.4 dapat diketahui bahwa distribusi responden berdasarkan hasil *posttest* kemampuan menyebutkan lambang bilangan 1-10, dapat dilihat dari 16 anak terdapat 3

orang yang tingkat kemampuannya belum berkembang (18,8%), terdapat 7 orang yang tingkat kemampuannya berkembang sesuai harapan (43,8%) dan hanya 6 orang yang tingkat kemampuannya berkembang sangat baik(37,5%).

**Tabel Posttest 4.5. Menggunakan Lambang Bilangan Untuk Menghitung**

Tingkat Kemampuan	N	%
Mulai Berkembang	3	18.8
Berkembang Sesuai Harapan	10	62.5
Berkembang Sangat Baik	3	18.8
Total	16	100.0

Berdasarkan tabel 4.5 dapat diketahui bahwa distribusi responden berdasarkan hasil *posttest* kemampuan menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, dapat dilihat dari 16 anak terdapat 3 orang yang tingkat kemampuannya belum berkembang (18,8%), terdapat 10 orang yang tingkat kemampuannya berkembang sesuai harapan (62,5%) dan hanya 3 orang yang tingkat kemampuannya berkembang sangat baik (18,8%).

**Tabel Posttest 4.6. Mencocokkan Bilangan Dengan Lambang Bilangan**

Tingkat Kemampuan	N	%
Mulai Berkembang	5	<b>31.3</b>
Berkembang Sesuai Harapan	9	56.3
Berkembang Sangat Baik	2	12.5
Total	16	100.0

Berdasarkan tabel 4.6 dapat diketahui bahwa distribusi responden berdasarkan hasil *posttest* kemampuan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, dapat dilihat dari 16 anak terdapat 5 orang yang tingkat kemampuannya mulai berkembang (31,3%), terdapat 9 orang yang tingkat kemampuannya berkembang sesuai harapan (56,3%), dan hanya 2 orang yang tingkat kemampuannya berkembang sangat baik (12,5%).

Analisis deskriptif *posttest* kemampuan mengenal angka anak usia dini dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* untuk menyebutkan lambang bilangan 1-10, dapat dilihat dari 16 peserta didik terdapat 3 peserta didik yang tingkat kemampuannya

mulai berkembang (18,8%), terdapat 7 peserta didik yang tingkat kemampuannya berkembang sesuai harapan (43,8%) dan hanya 6 peserta didik yang tingkat kemampuannya berkembang sangat baik (37,5%). Untuk menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, dapat dilihat dari 16 peserta didik terdapat 3 peserta didik yang tingkat kemampuannya mulai berkembang (18,8%), terdapat 10 peserta didik yang tingkat kemampuannya berkembang sesuai harapan (62,5%) dan hanya 3 peserta didik yang tingkat kemampuannya berkembang sangat baik (18,8%). Untuk mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, dapat dilihat dari 16 peserta didik terdapat 5 peserta didik yang tingkat kemampuannya mulai berkembang (31,3%), terdapat 9 peserta didik yang tingkat kemampuannya berkembang sesuai harapan (56,3%) dan hanya 2 peserta didik yang tingkat kemampuannya berkembang sangat baik (12,5%).

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan melihat hasil kemampuan mengenal angka baik sebelum dan sesudah pemberian *treatment*. Pada analisis ini menggunakan uji *Wilcoxon signed ranks test*. uji *Wilcoxon signed ranks test* digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang ditimbul dari pemberian model pembelajaran *make a match* terhadap kemampuan mengenal angka pada anak usia dini dengan menggunakan H1 jika ada peningkatan dan HO jika tidak ada peningkatan. Kemampuan mengenal angka setelah diberikan *treatment* model pembelajaran *make a match* Usia 5-6 Tahun TK Islam An-Nur Kabupaten Gowa. Berikut hasil pengujian hasil hipotesis dari uji *Wilcoxon signed rank test*. Pelaksanaan uji *Wilcoxon* untuk menganalisis data yang dilakukan dengan menggunakan uji melalui program SPSS 2,25 (*stastictical package for social science*).

**Tabel 4.7. Hasil Analisis Wilcoxon**

	Kemampuan Mengenal Angka (Posttest) - Kemampuan Mengenal Angka (Pretest)
Z	-3.580 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test.

b. Based on negative ranks.

Dari hasil uji Wilcoxon diperoleh nilai *significancy* 0,000 ( $p < 0,05$ ), dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga disimpulkan bahwa “*terdapat perbedaan kemampuan mengenal angka yang signifikan antara sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran make a match*”. Dapat pula disimpulkan bahwa “*ada pengaruh penerapan model pembelajaran make a match terhadap kemampuan mengenal angka Anak Usia 5-6 Tahun TK Islam An-Nur*”

### **Pembahasan**

Hasil penelitian berdasarkan observasi yang dilakukan sebelumnya bahwa subjek yang digunakan di TK Islam An-Nur Kecamatan Sombaopu, Kabupaten Gowa, Sulawesi Selatan dengan jumlah 16 peserta didik pada kelompok B2 sebelum peserta didik menerima perlakuan berupa model pembelajaran *make a match* kemampuan mengenal angka belum berkembang dan mulai berkembang.

Pada hasil penelitian berdasarkan observasi setelah pemberian perlakuan, kemampuan mengenal angka menunjukkan hasil yang baik. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan jumlah *presentase* yang terjadi pada kategori mulai berkembang, berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Adanya perbedaan kemampuan mengenal angka sebelum dan sesudah perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* menunjukkan bahwa adanya pengaruh nyata peningkatan kemampuan mengenal angka dilihat dari rata-rata *pretest* terdapat 7,12 dan rata-rata hasil *posttest* terdapat 9.



Pada saat observasi awal terdapat beberapa anak yang belum mampu mengenali angka dikarenakan ketika anak diminta oleh pendidik untuk menyebutkan angka masih banyak anak yang merasa bingung, dan ketika anak diminta untuk mengurutkan angka yang sudah diperlihatkan, masih terdapat anak yang belum mampu mengurutkan angka, dan pada saat anak

diminta untuk memasangkan/mencocokkan benda sesuai pasangan angka yang sama, masih terdapat anak yang belum mampu memasangkan/mencocokkan benda sesuai dengan jumlah angka.

Pada observasi akhir, setelah anak diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *make a match*, kemampuan mengenali angka dapat meningkat. Hal tersebut dapat dilihat dari kemampuan anak pada saat anak diminta untuk menyebutkan angka beberapa anak sudah berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik dalam menyebutkan angka. Dan pada saat anak diminta untuk mengurutkan angka terdapat anak sudah mulai berkembang, berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Selain itu pada saat anak diminta untuk memasangkan/mencocokkan angka terdapat anak sudah mulai berkembang, berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik.

Hal ini dapat terjadi karena diberikan suatu perlakuan model pembelajaran *make a match* dengan menggunakan teknik mencari pasangan kartu yang berisi jawaban/soal. Ini sesuai dengan pernyataan Novitawati (2021: 26) model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran dengan kegiatan mencari pasangan kartu dari pertanyaan ataupun jawaban materi dalam pembelajaran dimana anak dapat aktif dan muncul kerja sama antar sesama teman. Sebagaimana juga yang diungkapkan oleh Anggraeni, dkk. (2018: 222) model pembelajaran *make a match* memberikan peluang kepada siswa untuk aktif mengkonstruksikan pengetahuan matematika mereka dengan pemberian konsep-konsep materi yang dapat diingat dan dipahami dengan menyenangkan dalam kelompok belajar yang menuntut kerja sama, kekompakan dan efisien waktu untuk menyelesaikannya sehingga siswa mempunyai motivasi untuk belajar serta hasil belajar yang baik.

Dengan melakukan model pembelajaran *make a match* kemampuan mengenali angka dapat meningkat karena anak-anak belajar menyebutkan angka, menghitung angka, dan memasangkan/mencocokkan angka. Seperti halnya yang diungkapkan oleh Rosa (2020) mengenali angka bagi anak usia dini harus menggunakan konsep matematika yang sederhana seperti media dan permainan yang kreatif. Anak usia dini belum dituntut untuk berfikir secara logis, maka proses pembelajaran dilakukan dengan cara bermain kreatif menggunakan alat peraga konkrit atau benda-benda yang ada disekitarnya. Ini diperkuat pula oleh pendapat Mutiah (2010: 140) bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.

Pada saat penelitian melakukan kegiatan menstimulasi pengenalan angka dengan model pembelajaran *make a match*, anak terlihat sangat antusias dan tertarik untuk berpartisipasi dalam melakukan aktivitas permainan mencari pasangan kartu yang sesuai dengan jawaban atau soalnya. Walaupun dalam permainan anak terlihat kurang teratur dalam permainan karena harus berdesakan rebutan untuk mengikuti permainan tersebut. Kadang ada yang rebutan kartu yang sudah dipegang oleh temannya, Ada yang ketika gilirannya bermain bersemangat namun agak lambat dalam mencari jawabannya karena ada beberapa anak yang belum mampu mengenal angka.

Kemudian didukung pula dengan hasil perhitungan dengan menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* pada program SPSS diperoleh nilai *Asymp sig (2-tailed)* 0,000 disini didapat probabilitas dibawah 0,05 atau  $p < 0,005$  yang berarti  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap kemampuan mengenal angka pada anak kelompok B2 TK Islam An-Nur Kabupaten Gowa.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan rumusan masalah pada skripsi ini yang berjudul pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap kemampuan mengenal angka pada anak kelompok B2 TK Islam An-Nur Kabupaten Gowa. Maka penulis dapat menarik kesimpulan yaitu: kemampuan mengenal angka pada anak kelompok B2 di TK Islam An-Nur Kabupaten Gowa sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *make a match* dapat diketahui berdasarkan Observasi yang dilakukan yaitu pada saat penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* diperoleh skor 7,12 dan pada saat *posttest* nilai rata-rata diperoleh skor 9. Berdasarkan hasil analisis data tersebut dapat ditarik kesimpulan pada hasil penelitian berdasarkan Observasi setelah diberikan perlakuan, kemampuan mengenal angka anak menunjukkan hasil yang baik. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan jumlah *presentase* yang terjadi pada kategori mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, berkembang sangat baik. Dengan uji *Wilcoxon* diperoleh nilai *significancy* 0,000 ( $p < 0,05$ ), dengan demikian dapat disimpulkan ada pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap kemampuan mengenal angka pada anak usia dini kelompok B2 TK Islam An-Nur Kabupaten Gowa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdurrahman, M. 2012. *Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: PT. Reneka Cipta.
- Anggraeni, A. A. A., & Veryliana, P. (2019). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 218-225. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/18552>
- Dahlan, S. 2015. "*Statistik Untuk Kedokteran dan Kesehatan*". Jakarta: Salemba Medika.

- Febryani, P. D., Parmiti, D. P., & Asril, N. M. 2015. Penerapan Metode Make A Match Untuk Meningkatkan Kelompok B Di TK Dharma Sentana. *PGPAUD Universitas Pendidikan Ganesha* 3(1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/download/6026/4286>.
- Mutiah, D. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana: Prenada Media Group.
- Novitawati, 2021. Mengembangkan Kemampuan Aspek Kognitif Melalui Kombinasi Model Make A Match, Metode Bermain Angka Dan Media Papan Flanel Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 1(1), 25-30. <https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/jikad/article/view/3221>.
- Nurdyansyah, & fahyuni, F. E. 2016. *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014. Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Rosa, W. 2019. Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Engklek Modifikasi di TK Islam Iqra'Kinali Pasaman Barat. *Inovtech*, 1(02).1–13. <http://inovtech.pjp.unp.ac.id/index.php/inovtech/article/view/85>.
- Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. 2013. *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyanto. 2019. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D)*. Jakarta: Kencana.
- Susanto, A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini(Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya)*. Jakarta: Kencana.