

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
UNTUK MENGENAL BILANGAN 1 – 10 MELALUI IMPLEMENTASI
PEMBELAJARAN MODEL *MAKE A MATCH* DI RA MUSLIMAT NU 006
BARENG BABADAN PONOROGO**

Achmad Riza Maulana¹, Muhammad Azam Muttaqin²

Universitas Muhammadiyah Ponorogo¹, Universitas Muhammadiyah Ponorogo²

e-mail: rizagenmtq08@gmail.com¹, azamseruseru@gmail.com²

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada kelas 2022/2023 dengan menerapkan metode pembelajaran Make-A-Match pada anak kelompok A RA Muslimat NU 006 Bareng, Babadan, dan Ponorogo, kemudian mengenali 1 sampai dengan 10 untuk perkembangan kognitifnya. melihat peningkatan. Semuanya ada 12 siswa. Jenis penelitian ini memanfaatkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan pada semester II anak Kelompok A di RA Muslimat NU006 Bersama semester II tahun 2022/2023. Teknologi akuisisi data melalui observasi dan dokumentasi. Statistik deskriptif berdasarkan analisis refleksi siklus kemudian digunakan untuk menganalisis data ini. Hasil analisis data kondisi awal sebesar 22%, namun meningkat menjadi 34,5% pada siklus I dan menjadi 48,5% pada siklus II. Dari penjelasan di atas disimpulkan bahwa anak kelompok Bersama A RA Muslimat NU 006 mengalami peningkatan perkembangan kognitif 100% ketika mengenali 1 - 10 setelah menggunakan metode pembelajaran Make A Match yang merupakan kriteria berkembang sangat baik. Anda dapat melampirkannya.

Kata Kunci: Metode Pembelajaran Make A Match, Kemampuan Mengenal Bilangan 1-10, Anak Usia Dini

Abstract

This classroom action research was conducted in the 2022/2023 class by applying the Make-A-Match learning method to the children of group A RA Muslimat NU 006 Bareng, Babadan, and Ponorogo, then identifying 1 - 10 for cognitive development. see improvement. There are 12 students in total. This type of research utilizes Classroom Action Research (CAR) conducted in the second semester of Group A children at RA Muslimat NU 006 Bersama in the second semester of 2022/2023. Data acquisition technology through observation and documentation. Descriptive statistics based on cycle reflection analysis were then used to analyze this data. The results of the initial condition data analysis were 22%, but increased to 34.5% in the first cycle and to 48.5% in the second cycle. From the explanation above, it is concluded that the children of the Joint A RA Muslimat NU 006 group experienced a 100% increase in cognitive development when recognizing 110 after using the Make A Match learning method which is a very well developed criterion. You can attach it.

Keywords: Make A Match Learning Method, Ability to Recognize Numbers 1-10, Early Childhood

PENDAHULUAN

Sangat penting untuk mengembangkan potensi Anda sejak usia dini. Sebagai seorang anak, merupakan landasan terbaik untuk mengoptimalkan keterampilan dasar anak agar tetap siap mengembangkan kehidupan masa depan dan mempertahankan jalannya pendidikan di usia selanjutnya. UU tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah untuk anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun, yang dilaksanakan melalui pemberian insentif pendidikan untuk mendorong pertumbuhan fisik dan intelektual serta mendukung perkembangan anak. Mengikuti pendidikan lanjutan (Undang - Undang No. 20 Tahun 2003, Pasal 1 Ayat 14). PAUD merupakan investasi besar baik bagi keluarga maupun negara Khadijah, (2015: 04). Karena anak merupakan suatu generasi penerus dan jejak keluarga dan negara. Betapa pentingnya sebuah keluarga yang melihat anak-anaknya sukses dalam pendidikan, keluarga maupun dalam masyarakat.

Raudhatul Athfal (RA) merupakan lembaga yang memberikan pelayanan pendidikan kepada anak usia 4 sampai 6 tahun. Dalam kerangka pendidikan anak usia dini, Raudhatul Athfal berperan penting tidak hanya dalam mengoptimalkan kemampuan anak, tetapi juga dalam menanamkan nilai – nilai keagamaan di dalamnya. Oleh karena itu, kehadiran seorang pendidik yang ahli di bidang pendidikan anak usia dini sangat diperlukan. Pendidik pada lembaga ini membekali peserta didik dengan layanan khusus yang berkaitan dengan peletakan dasar bagi pengembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan sehingga mereka mampu beradaptasi pada lingkungan dan mempersiapkan diri untuk masuk ke pendidikan dasar. Harus bisa menyediakan. Oleh karena itu, kunci dalam menentukan keberhasilan untuk mengimplementasikan kurikulum adalah bagian dari adanya sebuah gagasan baru seorang guru.

Pendidik merupakan faktor terpenting dengan pengaruh besar dan dapat membuat perbedaan besar dalam keberhasilan atau kegagalan belajar seorang anak. Berdasarkan Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 tentang Silabus Raudhatul Athfal, isinya meliputi bidang pembinaan kebiasaan yang meliputi aspek pembinaan akhlak dan nilai-nilai agama, pembinaan sosial emosional dan

kemandirian. Pengembangan keterampilan dasar meliputi keterampilan bahasa, kognitif dan motorik. Keterampilan dalam pengembangan kognitif ditujukan dalam rangka untuk mengembangkan keterampilan berpikir anak.

Hal ini memungkinkan anak-anak untuk terlibat dalam pembelajaran belajar, menemukan solusi untuk berbagai alternatif masalah, dan mengklasifikasikan, mengklasifikasikan, dan mempersiapkan anak-anak untuk mengembangkan keterampilan logika matematika dan pengetahuan mereka tentang ruang dan waktu. Memperoleh keterampilan berpikir yang dapat memperoleh keterampilan yang komprehensif. Kemampuan kognitif dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengetahui sesuatu. Dengan kata lain, pemahaman menunjukkan kemampuan untuk menangkap dan menggambarkan dengan jelas sifat, makna, atau informasi tentang sesuatu. Perkembangan kognitif itu sendiri berkaitan dengan kemampuan anak dalam memahami sesuatu, Khadijah, (2016: 31).

Perkembangan kognitif pada hakekatnya bertujuan agar anak dapat menjelajahi dunia di sekitarnya dengan panca inderanya. Oleh karena itu, anak perlu menggunakan ilmu yang diperolehnya untuk bertindak sebagai makhluk Tuhan, memahami apa yang ada di dunia ini, dan memberdayakannya untuk kepentingannya sendiri. Itu dari orang lain. Jika perkembangan kognitif anak tidak berkembang sepenuhnya, fungsi berpikir tidak dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi situasi untuk memecahkan masalah. Ruang lingkup perkembangan kognitif meliputi pengetahuan umum dan ilmu pengetahuan, bentuk, warna, konsep ukuran, konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf. Untuk anak usia 4 sampai 6 tahun pada tingkat perkembangan kognitif, mengenal angka 1 sampai 10, mengukur benda sederhana, membuat geometri, dan menyebutkan nama benda yang sesuai dengan geometri.

Meliputi kemampuan meniru, menyebutkan, menampilkan, dan mengelompokkan geometri lingkaran, segitiga, dan bujur sangkar” Khadijah, (2016: 32). Agar Raudhathul Athfal dapat mengembangkan perkembangan kognitif anak, diperlukan model pembelajaran yang ramah anak yaitu periode permainan. Hasilnya, pembelajaran kognitif dapat dinikmati dan anak dapat

bermain sambil belajar. Tidak ada item. Yang lain memaksa saya untuk menerima apa yang telah dipelajari oleh Dr. Raudhatul Athfal.

Banyak guru di Raudhatul Athfal yang jarang menggunakan teknik bermain saat pembelajaran. Hal ini disebabkan berbagai alasan, antara lain biaya yang mahal, kebutuhan persiapan jangka panjang, dan kreativitas guru yang tinggi, serta masih banyak orang tua yang masih awam dengan pembelajaran sambil bermain. Game yang sangat saya sukai adalah Raudhatul Athfal. Permainan yang menyenangkan dan beberapa aturan umumnya dinikmati oleh anak-anak. Guru dapat menggunakannya untuk mengajarkan pembelajaran anak-anaknya yang dapat digunakan untuk perkembangan kognitifnya melalui model pembelajaran *Make A Match* atau permainan menjodohkan.

Model pembelajaran *Make a Match* atau Dating dikembangkan oleh Lorns Curran pada tahun 1994. Dalam model pembelajaran ini, “peserta didik diminta untuk membandingkan dirinya saat mempelajari konsep dan topik dalam suasana yang nyaman”. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik, dan sebagian besar siswa mengikuti proses pembelajaran dengan sangat antusias, dan ketika mereka mencari setiap pasangan kartu, mereka melihat aktivitas mereka. Melalui proses menemukan pasangan bangun datar, kemampuan kognitif anak dapat dikembangkan Imas Kurniangsih, (2016: 55).

Ada banyak penemuan terkait penerapan model pembelajaran *Make a Match* yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan membuat pertandingan. Hal ini terlihat ketika anak menerima kartu yang dimilikinya. Untuk kartu dengan gambar geometris, anak akan menemukan sepasang kartu. Bentuk yang sesuai dengan tinggi, jenis, dan bentuk teman Anda. Permainan mencocokkan indikator yang dicapai dengan memasang objek sesuai dengan ukuran dan jenisnya serta menampilkan, menampilkan, dan mengelompokkan bentuk lingkaran, segitiga, dan persegi panjang.

Hal sedemikian rupa juga diterapkan pada Raudhotul Athfal Muslimat NU 006 Bareng Kecamatan Babadan Kabupaten Ponorogo, namun berdasarkan hasil wawancara dan observasi, Raudhitul Athfal Muslimat NU 006 Bareng Kecamatan Babadan Kabupaten Ponorogo kemampuan kognitif anak sudah terungkap namun

masih rendah. Penyebab masalah ini adalah mengajar guru menggunakan strategi pendidikan untuk membuat anak-anak mereka pasif. Kegiatan belajar selalu mencakup penggunaan jurnal dan buku catatan, dan memori dan memori fakta.

Dari hasil observasi kognitif awal peneliti masih memiliki anak khususnya yang berkaitan dengan masalah pengenalan bentuk bilangan 110 pada Raudhatul Athfal Muslimat NU 006, dan jawabannya masih materi yang diberikan oleh sebagian guru belum sesuai. Saya ingin berbicara dengan tetangga saya daripada melihat atau memperhatikan mereka. Materi disediakan oleh guru. Selain itu, anak dalam tahap pemahaman cenderung tidak dapat mengulangi apa yang diperintahkan. Berdasarkan pengamatan terhadap kondisi tersebut, salah satunya dipengaruhi oleh kurangnya variasi guru dalam menggunakan model pembelajaran yang dapat merangsang. Oleh karena itu, dari hasil permasalahan di atas, peneliti tergugah untuk melakukan penelitian lebih lanjut melalui penelitian tindakan kelas yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini Untuk Mengenal Bilangan 1 – 10 Melalui Implementasi Pembelajaran *Make A Match* di RA Muslimat NU 006 Barend Babadan Ponorogo. "

Penelitian ini dikatakan bermanfaat dengan cara-cara berikut: Bagi siswa, model permainan *Make A Match* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka dari 1 sampai 10. Bagi sekolah sebagai salah satu alternatif peningkatan kualitas pembelajaran kognitif pada anak. Untuk pengembangan khususnya pengenalan angka, model game *Make A Match* dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran guru. Hal ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak Anda, mengenali angka dari 1 hingga 10 dan membuat proses belajar menjadi lebih menarik. Peneliti sendiri menambah wawasan dan pengetahuan melalui kegiatan pembelajaran untuk menghasilkan ide dan karya yang inovatif, terutama untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas, yaitu jenis penelitian yang digunakan oleh penulis. Pada dasarnya penelitian tindakan kelas dilakukan di dalam kelas untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas

pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan agar siswa dapat mencapai hasil belajar yang baik dan memuaskan. Subjek penelitian ini adalah anak Kelompok A1 Loudhatul Aspharma Srimat NU006 Valen di Kecamatan Babadan Kabupaten Ponolo. Ada 12 siswa, 6 laki-laki dan 6 perempuan. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun 2022. Implementasi ini akan berlangsung selama dua bulan dari Februari hingga Maret 2022.

Penelitian ini dilakukan secara berkala sesuai prosedur peneliti. Penelitian ini terdiri dari empat fase kunci: Siklus I, Siklus I, dan kelanjutan Siklus II. Studi perilaku kelas menurut Arikunto (2006:16): a) perencanaan, b) perilaku, c) observasi, d) refleksi. Jika siklus pertama gagal dan membaik, peneliti menerima perbaikan kegiatan pembelajaran berdasarkan apa yang dicapai pada siklus pertama. Siklus kedua dilaksanakan dengan siklus pertama: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan pertimbangan.

Dalam penelitian ini, berbagai input data telah dikumpulkan melalui kegiatan observasi dan dokumentasi. Data di analisis dalam format persentase yang menggunakan rumus Hariyadi (2009:24).

Keterangan:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

N

P = Persentasi aktivitas yang akan di capai

F = Skor aktivitas yang di dapat

N = Jumlah keseluruhan anak dalam satu

kelas

Untuk melihat dan mengetahui presentase tersebut di gunakan kriteria sebagai berikut:

80% - 100% = Sangat Baik

BSB : Berkembang Sangat Baik

70% - 79% = Baik

BSH : Berkembang Sesuai

60% - 69% = Cukup

Harapan

50% - 59% = Kurang

MB : Mulai Berkembang

BB : Belum Berkembang

Kriteria keberhasilan adanya peningkatan dalam perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan 1-10 pada kelompok A RA Muslimat NU 006 Bareng

pada penelitian ini dinyatakan berhasil, jika mengalami peningkatan skor nilai rata-rata berada pada rentang 70-79 dengan kriteria baik atau berkembang sesuai harapan (BSH).

HASIL DAN PEMBAHASAN

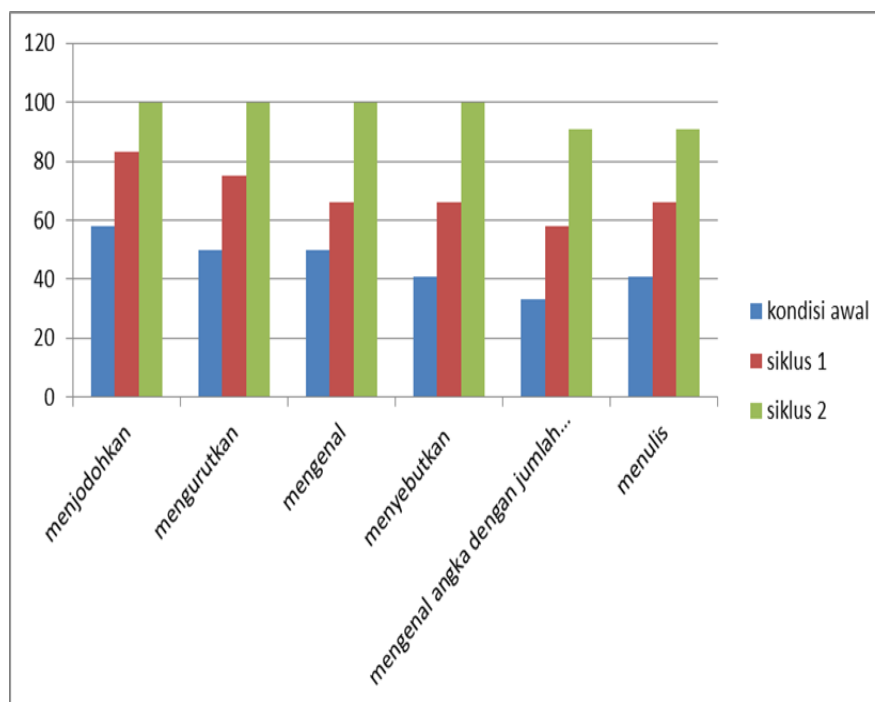
Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari proses pelaksanaan kegiatan siklus I dan II, pada kemampuan anak membaca dan mengenal bilangan anak meningkat dari kondisi awal Siklus 1 dan Siklus II. Lihat tabel dan gambar berikut untuk informasi lebih lanjut.

Tabel 1. Hasil Pengamatan Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Untuk Mengetahui Bilangan 1-10 Melalui Implementasi Pembelajaran Model *Make A Match* di Raudhatul Athfal Muslimat NU 006 Bareng, Babadan, Ponorogo. Pada kondisi awal, bawasanya Siklus I dan Siklus II nilai yang didapat semakin meningkat.

No	Aspek yang diamati	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	Seorang anak menjodohkan kartu dengan bilangan sama	7	10	12	Ada peningkatan
	Presentase %	58	83	100	
2	Anak mampu mengurutkan berbagai bilangan	5	9	12	Ada peningkatan
	Presentase %	41	75	100	
3	Anak dapat mengenal bilangan	6	8	12	Ada peningkatan
	Presentase %	50	66	100	
4	Anak mampu menyebutkan	5	8	12	Ada peningkatan

	nama bilangan				
	Presentase %	41	66	100	
5	Anak mampu mengenal angka dengan jumlah benda	4	7	11	Ada peningkatan
	Presentase %	33	58	91	
6	Anak mampu menulis bilangan	5	8	11	Ada peningkatan
	Presentase %	41	66	91	

Berdasarkan tabel di atas terdapat hasil rata – rata menunjukkan bahwa kondisi awal kemampuan anak dalam meningkatkan kognitif anak usia dini mengenal bilangan 1 – 10 rata – rata dengan skor 22% pada kondisi awal, kemudian rata – rata pada siklus pertama naik mencapai 34,5% dan pada siklus kedua mengalami peningkatan menjadi 48,5%. Untuk mengetahui lebih detailnya bisa kita lihat pada grafik di bawah ini :



Grafik 1 menunjukkan bahwa hasil observasi pengamatan Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Untuk Mengenali Bilangan 1-10 Melalui Implementasi Pembelajaran *Model Make A Match* di Raudhatul Athfal Muslimat NU 006 Bareng, Babadan, Ponorogo. Pada situasi awal, bawasanya Siklus I dan Siklus II nilai yang didapat semakin meningkat. Berdasarkan hasil tabel dan grafik observasi mulai dari kondisi awal Siklus I dan Siklus II, beberapa perbaikan pada beberapa aspek indikator untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pengantar 1-10 sampai 10. Terlihat ada. Implementasi Model permainan *Make-a-Match* belajar sebagai berikut:

Aspek 1 anak mampu menjodohkan satu dengan bilangan yang sama, pada sebelum dilakukannya observasi anak pada sektor kemampuan 58% sedangkan di siklus I meningkat menjadi 83% dan siklus II meningkat menjadi 100%. Maka selisih prosentase adanya peningkatan kemampuan anak dalam menjodohkan bilangan dari situasi awal ke siklus I 25%, sedangkan situasi awal sampai dengan siklus II meningkat 42%.

Aspek 2 anak mampu mengurutkan bilangan yang dilakukannya sebelum observasi adalah 41% sedangkan siklus I meningkat menjadi 75% dan siklus II menjadi 100%. Maka selisih persentase adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengurutkan bilangan dari kondisi awal ke siklus I 34%, sedangkan kondisi awal sampai pada siklus II meningkat 59%.

Aspek 3 anak bisa mengenal suatu bilangan yang mana sebelum dilakukan pengamatan adalah 50%, sedangkan siklus I mengalami peningkatan menjadi 66% dan siklus II menjadi 100%. Maka dari itu persentase adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal suatu bilangan dari situasi awal siklus 16%, sedangkan pada kondisi titik awal sampai pada siklus II meningkat 50%.

Aspek 4 anak mampu menyebutkan suatu bilangan yang sebelum dilaksanakan sebuah pengamatan adalah 41%, sedangkan pada siklus I meningkat 66% dan siklus II 100%. Maka dari itu persentase kemampuan anak dalam menyebutkan suatu bilangan dari kondisi awal 25% sedangkan situasi awal sampai siklus II mengalami peningkatan menjadi 59%.

Aspek 5 anak mampu mengenal angka dengan jumlah benda yang mana pra observasi adalah 33%, sedangkan siklus I 58% dan siklus II 91%. Dari situlah muncul persentase kemampuan pada anak dalam mengenal angka dengan menggunakan jumlah benda dari kondisi awal 25%, sedangkan dari kondisi awal sampai pada siklus II meningkat sekitar 58%.

Aspek 6 ini anak bisa menulis sebuah bilangan yang sebelum adanya pengamatan adalah 41%, sedangkan siklus I 66% dan siklus II 91%. Maka dari itu persentase kemampuan pada diri anak dalam menulis suatu bilangan dari kondisi awal 25%, sedangkan pada awalnya samapai dengan siklus II mengalami peningkatan menjadi 50%.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian tentang peningkatan kemampuan anak mengenal bilangan melalui permainan model *make a match* di Raudhatul Athfal Muslimat NU 006 Bareng perlu dibahas untuk menjelaskan dan memperdalam pada proses kajian dan penelitian ini. Pada keadaan awal, dapat dilihat bahwa kemampuan pengenalan bilangan angka 1-10 anak masih rendah. Sebagian besar anak-anak di RA Muslimat NU 006 Bareng belum mengenal berbagai bilangan, belum bisa membedakan antara bilangan 1-10. Pengamatan lebih lanjut, hal ini disebabkan karena adanya penggunaan metode yang kurang tepat, kurangnya alat media pembelajaran, dan penggunaan aktivitas permainan. Berdasarkan kondisi awal tersebut, peneliti menggunakan permainan analisis kata untuk melakukan tindakan dan meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bilangan

Model pembelajaran *Make A Match* menurut Suprijono dan Rusman, (2009:13) merupakan salah satu model pembelajaran yang kooperatif yang mana mampu menumbuhkan kedisiplinan pada diri peserta didik di dalam proses kegiatan belajar. Salah satu kelebihan dari model pembelajaran *Make A Match* ialah anak mampu mencari pasangan sambil belajar mengenal berbagai konsep atau topik dalam kondisi pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu menurut beberapa tokoh lainnya seperti Huda, (2011:135) menjelaskan bahwa model pembelajaran *Make A Match* adalah sebuah teknik pembelajaran untuk anak dengan cara mencari pasangan dari setiap berbagai konsep atau topik dalam

suasana yang menggembirakan anak pada saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan pendapat para ahli bisa disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* adalah salah satu model pembelajaran yang mampu menumbuhkan keaktifan anak dalam belajar, sehingga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menggembirakan.

Menurut Sudono, (1995:7), bermain adalah perangkat permainan yang digunakan anak-anak untuk memuaskan nalurinya. Kemudian menurut Fathul Mujib. (2011:26) bermain atau permainan merupakan situasi atau kondisi tertentu dimana seseorang mencari kesenangan dan kegembiraan serta kepuasan dengan berbagai aktifitas atau kegiatan bermain. Dari pendapat para ahli di atas, alat permainan merupakan alat yang digunakan anak dalam rangka untuk memenuhi naluri bermain anak, dan dapat digunakan dengan berbagai cara agar anak dapat belajar dengan nyaman. Dapat disimpulkan bahwa itu adalah Penelitian Tindakan Kelas menggunakan pembelajaran *make a match* berupa pengenalan bilangan, 1 - 10 kartu gambar setelah gambar, kartu suku kata, kartu surat, dan kartu gambar yang terdapat kata-kata dari nama gambar tersebut. Dari tindakan siklus pertama terlihat peningkatan kinerja pada masing-masing pihak, namun belum mencapai 75% KKM karena belum stabil. Anda dapat mengenali tanda-tanda. Maka dari itu, proses penelitian dilanjutkan dengan tahap siklus II. Pada Siklus II peneliti menerapkan pembelajaran *make a match* dengan menjodohkan kartu yang berisi bilangan pada anak usia dini.

Keberhasilan penggunaan permainan untuk menjelaskan suatu kata berdasarkan tindakan yang dilakukan dapat dijelaskan sebagai berikut.

Aspek 1 anak mampu menjodohkan satu dengan bilangan yang sama, Meningkatkan menjadi 58% pada keadaan awal, 83% pada siklus pertama dan 100% pada siklus kedua. Aspek 2 anak mampu mengurutkan bilangan. Meningkatkan 41% pada kondisi awal, 75% pada siklus pertama, dan 100% pada siklus kedua. Aspek 3 anak bisa mengenal suatu bilangan. Meningkatkan 50% pada kondisi awal, 66% pada siklus pertama, dan 100% pada kondisi siklus kedua. Aspek 4 anak mampu menyebutkan suatu bilangan. Meningkatkan 41% pada kondisi awal, 66% siklus pertama, dan 100% pada siklus kedua. Aspek 5 anak mampu mengenal angka

dengan jumlah yang berbeda. Meningkatkan 33% pada situasi atau kondisi awal, 58% pada siklus pertama dan 91% pada situasi siklus kedua. Aspek 6 anak bisa menulis sebuah bilangan. Meningkatkan menjadi 41% pada kondisi awal, 66% menunjukkan bahwa pada situasi siklus pertama dan 91% kondisi pada siklus kedua. Berdasarkan hasil pembahasan di atas dapat kami jelaskan dimana pada setiap aspek tingkat keberhasilannya dapat melebihi batas minimal KKM yaitu 75%. Hal ini menunjukkan keberhasilan penelitian ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian bahwasannya upaya aktivitas guru untuk meningkatkan kemampuan perkembangan kognitif anak dalam mengenal bilangan 1-10 setelah diterapkan metode pembelajaran *Make A Match* pada anak kelompok A RA Muslimat NU 006 Bareng dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut; Aspek 1 anak mampu menjodohkan satu dengan bilangan yang sama, Meningkatkan menjadi 58% pada keadaan awal, 83% pada siklus pertama dan 100% pada siklus kedua. Aspek 2 anak mampu mengurutkan bilangan. Meningkatkan 41% pada kondisi awal, 75% pada siklus pertama, dan 100% pada siklus kedua. Aspek 3 anak bisa mengenal suatu bilangan. Meningkatkan 50% pada kondisi awal, 66% pada siklus pertama, dan 100% pada kondisi siklus kedua. Aspek 4 anak mampu menyebutkan suatu bilangan. Meningkatkan 41% pada kondisi awal, 66% siklus pertama, dan 100% pada siklus kedua. Aspek 5 anak mampu mengenal angka dengan jumlah yang berbeda. Meningkatkan 33% pada situasi atau kondisi awal, 58% pada siklus pertama dan 91% pada situasi siklus kedua. Aspek 6 anak bisa menulis sebuah bilangan. Meningkatkan menjadi 41% pada kondisi awal, 66% menunjukkan pada siklus pertama dan 91% kondisi pada siklus kedua.

Berdasarkan kesimpulan di atas, dapat diajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Kepada Pendidik, supaya menerapkan model-model pembelajaran yang kreatif yang dapat meningkatkan perkembangan anak khususnya perkembangan kognitif anak dalam bidang upaya pengenalan lambang bilangan.

Kepada peneliti lain, yang mau melakukan kegiatan penelitian lebih lanjut terkait perkembangan kognitif anak dalam meningkatkan perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan dengan penelitian ini bisa dijadikan sebagai kajian penelitian yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Wardhana Manalu, Perkembangan Kognitif Terhadap Pembelajaran Matematika, jurnal DIRASATUL IBTIDAIYAH, Vol 1, No 1, 59-71.
- Arikunta, Suharsimi. 2006. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Depdiknas. 1996. Metodik Khusus Pengembangan Bahasa di TK. Jakarta.
- Depdiknas. 2000. Metode Pengembangan Kemampuan Bahasa. Bandung.
- Depdiknas. 2000. Permainan Membaca dan Menulis di Taman Kanak-kanak. Jakarta.
- Huda, Miftahul. 2011. *Cooperative Learning*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Leni Indriani,dkk, Strategi Pembelajaran Pada Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19, Jurnal Kajian Anak (J-Sanak), Vol 3, No 1, 38-47.
- Muliawan, Jasa Ungguh. 2009. Manajemen Play Group dan TK. Yogyakarta: Diva Press.
- Rusman. 2014. Model-model Pembelajaran. Edisi Kedua. Jakarta: Rajawali Pres.
- Sudono, Anggani. 1995. Alat Permainan dan Sumber Belajar TK. Jakarta: Pustaka Pealajar.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning* Teori dan Aplikasi Paikem. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2011. Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana Prenada Media Group