

KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK 4-5 TAHUN MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* DENGAN MEDIA *LOOSEPART*

Dea Meideana Haristiaputri¹, Nika Cahyati²,
STKIP MUHAMMADIYAH KUNINGAN^{1,2}
e-mail: dmeideana@gmail.com¹, nika@upmk.ac.id²

Abstrak

Peningkatan kemampuan mengenal bilangan dan berhitung pada anak usia prasekolah sangat penting karena kemampuan ini merupakan kemampuan awal yang nantinya berguna pada kehidupan sehari-hari. Mengingat masih banyak ditemui anak yang masih kurang dalam mengenal bilangan dan berhitung maka perlu segera diatasi melalui model pembelajaran *Make a Match* dengan media *Loose Part* yang bertujuan untuk mengetahui proses perencanaan, pelaksanaan dan bagaimana peningkatan kemampuan berhitung anak melalui model *Make a Match* dan media *Loose Part*. Metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dari Kemmis Mc Taggart yaitu berbentuk spiral dari siklus satu ke siklus berikutnya yang setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek pada penelitian ini peserta didik TK Bina Putra yang berjumlah 10 anak. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai peningkatan kemampuan berhitung melalui media *loose part* dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Bina Putra dari hasil data persentase siklus I diperoleh ketuntasan kemampuan berhitung sebanyak 50,6% , siklus II diperoleh ketuntasan kemampuan berhitung sebanyak 70,4% , siklus III diperoleh ketuntasan kemampuan berhitung sebanyak 90,8%. Berdasarkan hasil penelitian mulai dari siklus I, siklus II, siklus III sudah terjadi peningkatan, dengan demikian dinyatakan bahwa dengan penggunaan media *loose part* dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Bina Putra.

KataKunci: kemampuan berhitung;*make a match*;*loose part*

Abstract

Improving the ability to recognize numbers and arithmetic in preschool-aged children is very important because this ability is an initial skill that will later be useful in everyday life. Considering that there are still many children who are still lacking in recognizing numbers and counting, this needs to be addressed immediately through the *Make a Match* learning model with *Loose Part* media which aims to find out the process of planning, implementing and how to improve children's numeracy skills through the *Make a Match* model and *Loose Part* media. . This research method uses Classroom Action Research (CAR) from Kemmis Mc Taggart, which is in the form of a spiral from one cycle to the next where each cycle includes planning, implementing, observing and reflecting. The subjects in this study were Bina Putra Kindergarten students, totaling 10 children. Based on the results of research and discussion regarding improving numeracy skills through loose part media can improve children's numeracy skills in TK Bina Putra , from the results of the cycle I percentage data obtained 50.6% completeness of numeracy skills, cycle II obtained 70.4% completeness of numeracy skills, Cycle III obtained completeness of the ability to count as much as 90.8%. Based on the research results

starting from cycle I, cycle II, cycle III there has been an increase, thus it is stated that the use of loose part media can improve children's numeracy skills in TK Bina Putra.

Keywords: numeracy skills; *make a match*; *loose part*.

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada kemampuan kognitif merupakan hal yang sangat penting karena pengembangan kemampuan ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir untuk mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan alternatif pemecahan masalah, membantu anak mengembangkan kemampuan logika matematikanya, mengelompokkan dan mempersiapkan kemampuan berpikir teliti. Oleh sebab itu kemampuan dasar matematika perlu dirangsang dan dikembangkan sejak dini. Dengan memiliki kemampuan berhitung anak-anak akan lebih mudah dalam memahami konsep matematika yang lebih kompleks sehingga dapat menyelesaikan permasalahannya. Proses perkembangan pada anak usia dini pada mulanya anak tidak tahu bilangan, angka dan operasi bilangan matematis. Sesuai perkembangan mentalnya anak belajar mengenal angka, membilang, dan berhitung secara bertahap. Adank belajar menghubungkan objek nyata dengan simbol-simbol sistematis.

Berdasarkan hasil pengamatan, bahwasannya kemampuan berhitung anak belum berkembang secara optimal, hal ini terlihat dari anak yang mengalami kesulitan dalam mengenal konsep bilangan. Sebagian besar anak belum dapat memahami lambang bilangan, anak masih merasa bingung ketika diminta untuk menghitung jumlah benda dan menyatakan lambang bilangan, ada beberapa anak yang ragu-ragu dan hanya diam saja tanpa menghitung jumlah benda dan menunjukkan lambang bilangan yang diminta. Anak belum dapat mencocokkan benda dengan lambang bilangan, masih banyak anak yang melakukan kesalahan dalam mencocokkannya. Hal itu terlihat pada kemampuan dalam mencocokkan benda dengan lambang bilangannya masih mengalami kesulitan.

Loosepart media yang menciptakan kreasi tanpa batas dalam aktifitas pembelajaran dan mengundang kreativitas anak usia dini. Media pembelajaran loose part yang dapat di manfaatkan oleh Guru mau pun orang tua dirumah untuk mengembangkan kreativitas anak selain itu media loosepart yang mudah di dapat

dan di tata. Mengapa media pembelajaran loose part? Peneliti menganalisis karena media loose part sebagai media bahan ajar yang kegunaannya dalam pembelajaran anak tidak ada habisnya. Mengingat kemampuan berhitung bagi anak itu sangat penting dikembangkan maka dari itu guru dituntut untuk menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang menarik dan pembelajaran yang kreatif untuk anak dalam membantu mengembangkan kemampuan berhitung anak dengan menggunakan berbagai macam model pembelajaran salah satunya bisa dilakukan melalui model pembelajaran *Make a Match* dengan media *loose part*.

Model *Make a Match* merujuk pada pendekatan pembelajaran dimana peserta didik diminta untuk mencocokkan atau menghubungkan dua elemen atau lebih yang sesuai. Model ini sering digunakan dalam konteks pembelajaran bahasa, matematika, ilmu sosial dan beberapa bidang lainnya. Kurniasih & Berlin (2015: 55-56) menyatakan bahwa model pembelajaran *make a match* dapat menumbuhkan kerja sama pada saat menjawab pertanyaan dengan cara mencocokkan kartu, sehingga pembelajaran lebih menarik dan lebih antusias dalam pembelajaran, serta keaktifan siswa tampak pada saat mencari pasangan kartu. Dalam model pembelajaran *Make a Match* ini peserta didik diberikan serangkaian elemen yang harus mereka cocokkan berdasarkan kriteria atau hubungan tertentu. Ini data berupa pasangan kata-kata dengan definisi yang sesuai, pasangan pertanyaan dengan jawaban yang benar, gambar dengan deskripsi yang sesuai, atau konsep dengan contoh yang tepat.

Menurut Sundari (2017) tujuan model pembelajaran *Make a Match* yaitu dalam mengikuti pembelajaran siswa agar selalu memusatkan perhatian, membuat siswa lebih aktif, meningkatkan kreativitas dan tanggung jawab yang tinggi agar dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan. Sehingga tujuan model pembelajaran ini untuk penggalian materi, mengajak siswa berpikir cepat, meningkatkan kreativitas dan tanggungjawab siswa, membuat siswa lebih antusias.

Tujuan dari model pembelajaran *Make a Match* ini juga untuk mendorong peserta didik mengidentifikasi dan memahami korelasi, keterkaitan, dan pola yang ada antara elemen-elemen yang diberikan. Selain itu, tujuan model pembelajaran

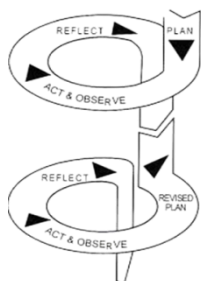
ini dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep, memperkuat pemrosesan kognitif, dan meningkatkan kemampuan memori peserta didik. Kegiatan pembelajaran menggunakan media *loose part* ini sudah terbukti bahwa anak-anak antusias memainkan media itu. Anak mengeksplorasi idenya sesuai dengan idenya sendiri. Selain itu anak juga lebih mudah untuk belajar berhitung menggunakan benda-benda yang disediakan, contohnya anak mengambil benda kemudian dihitung ada berapa jumlah benda yang diambilnya kemudian anak menyebutkan angkanya. Selanjutnya anak menggabungkan benda-benda misalnya mengambil batu dua digabungkan dengan batu tiga jadi jumlah batunya ada lima. Kegiatan ini menggunakan media *loose part* sangat membuat anak tertarik dan senang, sehingga anak tidak merasa bosan. Dalam kegiatan ini guru sangat berperan aktif dalam mendampingi kegiatan menggunakan *loose part* ini. *Loose parts* merupakan bahan – bahan yang terbuka, dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, dijejer, dipindahkan, dan digunakan sendiri atau digabungkan dengan bahan lain, yang dapat berupa bahan alam atau sintesis, dimana ketika anak bermain *loose part* anak dapat memainkan material sesuai keinginan anak dimana anak dapat mengkombinasi permainan dari bahan sejenis maupun dapat menambahkan bahan yang tidak sejenis secara bebas dan terbuka (Fono & Ita, 2021).

Menurut Harmawati dan Furi, A.Z (2019) Media *loose part* merupakan salah satu media yang menarik bagi anak. Banyaknya komponen media *loose part* membuat anak tidak bosan untuk mengembangkan kemampuan berfikir dan kreatifnya. Mengenal media *loose part* akan membantu anak untuk dapat memecahkan masalah, mampu membuat urutan bilangan 1 sampai 10 dengan benda-benda, mampu mengelompokkan benda sesuai dengan ciri-cirinya, mampu menyusun benda dari besar ke kecil atau sebaliknya, dan mampu membilang benda-benda.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah kegiatan penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sendiri melalui refleksi ini dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat. Di bidang pendidikan, khususnya kegiatan pembelajaran, PTK berkembang sebagai suatu penelitian terapan, karena sangat bermanfaat bagi guru untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran di kelas.

Maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Mc Taggart yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi rencana, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Dimana yang nantinya peneliti akan secara spesifik menggambarkan data berupa fakta-fakta secara nyata dari pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan, tahap-tahap yang dilalui dalam penelitian yang terdiri dari perencanaan (plan), tindakan dan observasi (action and observe), dan refleksi (reflect).



Gambar 1. Model Spiral dari Kemmis dan Mc Taggart

Dalam pelaksanaan penelitian ini menggunakan lembar observasi yang bertujuan agar pengambilan data yang berhubungan dengan mencocokkan bilangan dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan dan lambang bilangan pada anak. Lembar observasi dapat dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang perilaku-perilaku anak sebagai pengaruh tindakan yang dilakukan.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan deskripsi kuantitatif. Perhitungan dalam analisis data menghasilkan persentase pencapaian yang selanjutnya diinterpretasikan dengan kalimat. Data dalam

penelitian ini diperoleh melalui observasi langsung dan dokumentasi pada proses pembelajaran menghitung bilangan. Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana, yaitu sebagai berikut; menjumlahkan nilai yang diperoleh siswa kemudian dibagi dengan jumlah siswa kelas tersebut sehingga diperoleh nilai rata-rata. Subjek penelitian ini adalah pada kelompok A yaitu anak usia 4-5 tahun di TK Bina Putra yaitu sejumlah 10 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi dan dokumentasi. Indikator kerja untuk mengetahui keberhasilan penelitian sebanyak 70%. Teknik analisis data menggunakan analisis data deskriptif kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian pada siklus I bahwa kegiatan anak dalam kemampuan menyatakan lambang bilangan, menyebutkan lambang bilangan, mengurutkan lambang bilangan dan mencocokkan lambang bilangan mencapai 50,6% termasuk kriteria kurang. Maka dari itu tindakan pada siklus I masih kurang dalam kemampuan berhitungnya, namun peneliti kembali menguji tingkat keberhasilan anak pada siklus II dikarenakan pada siklus I menunjukkan tidak ada kemajuan/perubahan. Pada pelaksanaan siklus I dapat dikatakan belum berhasil, hal ini dapat dilihat dari masih rendah pemahaman peserta didik, adanya peserta didik yang belum mampu mengurutkan dan mencocokkan lambang bilangan.

Rata-rata kemampuan berhitung berada pada tahap Belum Berkembang sebanyak 4 orang, Mulai Berkembang sebanyak 3 orang, Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 2 orang, Berkembang Sangat Baik sebanyak 0 orang pada anak TK Bina Putra. Dilihat pada lembar instrumen observasi kemampuan berhitung bahwa perlu adanya perbaikan guna peningkatan kemampuan berhitung anak terhadap pembelajaran pada siklus II dengan menggunakan media *loose parts* secara maksimal. Namun terdapat kelemahan-kelemahan dalam proses pembelajaran pada siklus I yaitu metode yang disampaikan kurang menarik sehingga masih terdapat beberapa anak yang belum mampu mengurutkan dan mencocokkan lambang bilangan serta anak masih didampingi guru dalam melakukan kegiatan.

Untuk memperbaiki kelemahan pada siklus I, maka perlu dilanjutkan pada siklus II dengan melakukan perbaikan sebagai berikut, guru mengubah metode pembelajaran mengenai penjelasan tentang bagaimana mengurutkan lambang bilangan agar tersusun sesuai dengan urutannya, dan mengkondisikan anak agar memperhatikan penjelasan yang diberikan, guru memberikan contoh terhadap anak yang memiliki kesulitan saat mengurutkan dan mencocokkan yang sesuai dengan lambang bilangannya, guru mengkondisikan anak agar situasi kondusif dan fokus dengan apa yang dijelaskan.

Berdasarkan penelitian pada siklus II kegiatan anak dalam kemampuan menyatakan lambang bilangan, menyebutkan lambang bilangan, mengurutkan lambang bilangan dan mencocokkan lambang bilangan mencapai 70,4% termasuk kriteria cukup. Maka dari itu tindakan pada siklus I masih kurang dalam kemampuan mencocokkan bilangannya, namun peneliti kembali menguji tingkat keberhasilan anak pada siklus III dikarenakan pada siklus II menunjukkan tidak ada peningkatan.

Pada pelaksanaan siklus II menunjukkan adanya peningkatan dari pelaksanaan siklus I, hal ini dapat dilihat dari rata-rata kemampuan berhitung anak pada aspek Belum Berkembang sebanyak 1 orang, Mulai Berkembang sebanyak 5 orang, Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 2 orang, Berkembang Sangat Baik sebanyak 1 orang. Hasil observasi terhadap kemampuan berhitung anak melalui penerapan model pembelajaran *make a match* dan media *loose parts* mengalami peningkatan dibandingkan dengan pelaksanaan sebelumnya dengan menggunakan media *loose parts* secara maksimal. Namun peningkatan ini masih belum memenuhi target karena masih adanya peserta didik yang belum mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan maka dari itu perlu mengadakan evaluasi yang perlu diperbaiki lagi pada tahap siklus III.

Berdasarkan penelitian pada siklus III bahwa kegiatan anak dalam kemampuan menyatakan lambang bilangan, menyebutkan lambang bilangan, mengurutkan lambang bilangan dan mencocokkan lambang bilangan mencapai 90,8% termasuk kriteria baik. Dari persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa meningkatkan kemampuan berhitung anak sudah baik karena guru telah

melakukan perbaikan yang cukup signifikan terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak dari siklus II ke siklus III. pada pelaksanaan siklus III menunjukkan adanya peningkatan dari pelaksanaan siklus II, mengacu pada data-data tersebut bahwa kemampuan anak dalam mencapai skor 3 meningkat secara menyeluruh baik pada kemampuan menunjukkan, menyebutkan, mengurutkan dan mencocokkan bilangan. Hal ini diketahui bahwa tingkat kemampuan berhitung yang dimiliki anak TK Bina Putra menunjukkan pada aspek Belum Berkembang sebanyak 0 orang. Mulai Berkembang sebanyak 2 orang, Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 6 orang, Berkembang Sangat Baik sebanyak 1 orang. Anak yang belum mencapai target perlu memperoleh perhatian dan penanganan yang tepat dari guru, perlu melakukan pendekatan kepada anak dan orangtua untuk dapat bekerja sama untuk meningkatkan lagi kemampuannya.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus III, maka peneliti dan guru menghentikan tindakan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung di TK Bina Putra sampai pada tahap siklus III. Karena hal ini menunjukkan bahwa anak merespon dengan baik dalam pembelajaran berhitung dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* dan media *loose parts*. Segala aspek yang diamati peneliti mengalami peningkatan dari mulai tahap siklus I, siklus II dan siklus III.

PEMBAHASAN

Anak usia 4-5 tahun telah memiliki kemampuan dasar tentang matematika dan pengetahuan tentang alam sekitar, dimana kemampuan dasar ini dapat dilihat dari kemampuan anak dalam konsep bilangan dan menghitung bahkan ada yang sebagian dari mereka yang telah dapat melakukan operasi hitung secara sederhana. Akan tetapi, hasil pengamatan yang dilakukan di TK Bina Putra bahwa pada saat pembelajaran berlangsung kemampuan berhitung anak masih belum berkembang karena anak masih merasa bingung ketika diminta untuk menunjukkan lambang bilangan dan beberapa anak yang ragu-ragu dan hanya diam saja. Mereka tidak mampu untuk mengucapkan bilangan dengan benar namun apabila disuruh untuk menunjukkan angkanya masih belum paham, anak belum dapat mengurutkan bilangan dengan tepat, anak terlihat sering keliru dalam

mencocokkan benda dengan jumlah bilangan. Proses pembelajaran dengan berbagai metode dan media telah dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Berdasarkan inilah, peneliti ingin melihat kemampuan berhitung anak.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif kualitatif, diperoleh bahwa kondisi kemampuan anak dalam mengenal bilangan perlu dikembangkan, karena kemampuan ini merupakan hal yang mendasar bagi kesiapan anak saat belajar menghitung nantinya. Melalui pembelajaran menggunakan model pembelajaran *make a match* dan media *loose parts* skor nilai belajar dan keaktifan anak dalam proses pembelajaran berhitung dapat meningkat karena pembelajaran dengan menggunakan model *make a match* anak lebih aktif dalam belajar. Adanya media tersebut anak lebih bersemangat dalam pembelajaran berhitung, kemampuan berhitung dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya adalah menggunakan model pembelajaran *make a match* dalam kegiatan pembelajaran mengenal bilangan khususnya berhitung kepada anak.

Sesuai dengan pendapat (Nelawati, Karsono, et al., 2019) model pembelajaran ini sangat cocok untuk pembelajaran karena aktivitas belajar siswa, baik kognitif maupun fisik, ada unsur permainan, metode ini menyenangkan, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi, efektif melatih disiplin siswa dalam menghargai waktu belajar.

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media yang terbuat dari kertas berbentuk segi 4 yang didalamnya terdapat gambar angka, dengan tujuan untuk mengembangkan aspek kognitif sesuai dengan indikator yang dicantumkan. Pembelajaran menggunakan media *make a match* diawali dengan mengenalkan kartu angka terlebih dahulu kepada anak dan cara menggunakannya semenarik mungkin. Melalui pembelajaran menggunakan media *make a match* anak dapat mengenal bentuk bahkan menyebutkan angka atau bilangan tersebut.

Berdasarkan hasil kegiatan yang dilakukan pada siklus I mengenai kemampuan berhitung dengan menerapkan model *make a match* dengan media

loose parts menggunakan metode pembelajaran ceramah, dari empat indikator tersebut merupakan kegiatan untuk meningkatkan kemampuan berhitung agar memperoleh hasil bahwa anak-anak senang, dan bersemangat dalam melakukan kegiatan menunjukkan lambang bilangan, menyebutkan lambang bilangan, mengurutkan lambang bilangan, dan mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan. Hal itu sesuai dengan fungsi media menurut Hamalik dalam Azhar Arsyad (2011:15) menyatakan bahwa pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Hasil kegiatan berhitung dengan media *loose parts* belum mencapai indikator keberhasilan $\geq 70\%$ karena ini baru permulaan dan anak-anak belum terlalu mengerti dan belum terlatih dalam melakukan kegiatan. Pada saat menunjukkan lambang bilangan, menyebutkan lambang bilangan dan mengurutkan lambang bilangan masih terdapat beberapa anak yang memerlukan bantuan guru. Anak-anak sudah ada yang bisa berhitung namun hanya untuk bilangan yang mudah dan cepat diingat. Hal ini karena perkembangan dan belajar anak harus memperhatikan perbedaan individu (Yuliani Nuraini S : 2012;86). Hasil siklus I didapat 4 anak yang Belum Berkembang, 3 anak yang Mulai Berkembang, dan 2 anak yang Berkembang Sesuai Harapan, secara keseluruhan sesuai dengan kategori skor siklus I masih dalam kriteria kurang yakni dengan persentase 50,6%.

Berdasarkan hasil kegiatan yang dilakukan pada siklus II yaitu menunjukkan lambang bilangan, menyebutkan lambang bilangan, mengurutkan lambang bilangan, dan mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan menggunakan media *loose part* namun metode belajarnya menggunakan metode demonstrasi. Pada siklus II guru menjelaskan kembali mengenai bilangan dan lambang bilangan namun masih terdapat anak yang belum mampu mengurutkan lambang bilangan dan mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan. Pada kegiatan mencocokkan, anak-anak masih ada yang belum mampu mencocokkan, memasang secara tepat antara jumlah benda dengan lambang

bilangan. Guru terus memberikan penguatan kepada anak dan memberikan bantuan kepada anak yang belum mampu melakukan kegiatan mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan. Ada beberapa anak yang sudah mulai berkembang namun juga terdapat anak yang berkembang sesuai harapan. Hal ini dipengaruhi oleh perkembangan anak yang berbeda (Fallen dan Umansky (1985) dalam Sunardi dan Sunaryo (2007:114)). Secara keseluruhan berdasarkan data yang diperoleh pada siklus II ini, terdapat 1 anak yang Belum Berkembang, 5 anak yang Mulai Berkembang, 2 anak yang Berkembang Sesuai Harapan, 1 anak yang Berkembang Sangat Baik, secara keseluruhan sesuai dengan kategori skor siklus II termasuk kriteria cukup yakni dengan persentase 70,4%.

Pada siklus III anak mulai belajar menunjukkan lambang bilangan, menyebutkan lambang bilangan, mengurutkan lambang bilangan ketika ditanya guru, dan pada siklus ini juga anak sudah mampu mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan dengan sendirinya, anak-anak aktif dan bersemangat untuk menunggu giliran melakukan kegiatan tersebut. Pada siklus ini berdasarkan data yang diperoleh terdapat 2 anak yang Mulai Berkembangan, 6 anak yang Berkembang Sesuai Harapan, 1 anak yang Berkembang Sangat Baik, secara keseluruhan sesuai dengan kategori skor siklus III termasuk kriteria baik yakni dengan persentase 90,8%. Sehingga kemampuan berhitung pada anak usia dini di TK Bina Putra dikatakan berhasil.

Oleh karena itu, terbukti adanya peningkatan setelah dilakukan penelitian menggunakan model pembelajaran *make a match* dan media *loose part* dalam meningkatkan kemampuan berhitung (kegiatan menunjukkan lambang bilangan, menyebutkan lambang bilangan, mengurutkan lambang bilangan, dan mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan). Hal ini sejalan dengan pendapat (Fauhah, 2021) mengungkapkan bahwa menggunakan model pembelajaran *make a match* pembelajarannya terdapat permainan, menjawab pertanyaan menggunakan cara mencocokkan pasangan kartu yang ada pada siswa. Kartu tersebut yaitu kartu soal dan jawaban, maka dalam pelajarannya siswa dapat menumbuhkan kerjasama pada saat mencocokkan kartu dan pembelajaran tidak membosankan, lebih menarik, serta lebih bersemangat pada saat mengikuti

pelajaran. Secara umum tanggapan yang diberikan anak terhadap pembelajaran mengenal angka sangat bagus dengan menggunakan media *make a match* untuk kemampuan mengenal angka anak dan layak digunakan dalam meningkatkan hasil belajar anak dalam mengenal angka.

SIMPULAN

Setelah peneliti cermati dalam kegiatan penelitian dari proses sampai pada hasil, maka peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* dengan media *loose parts* dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia 4-5 tahun di TK Bina Putra Kecamatan Sukadana Kabupaten Ciamis.

Hal ini dapat dilihat dari peningkatan kemampuan berhitung anak yang diperoleh dari setiap siklusnya, pada siklus I, yakni 50,6% dengan jumlah 4 anak kriteria Belum Berkembang, 3 anak kriteria Mulai Berkembang, 2 anak kriteria Berkembang Sesuai Harapan. Pada siklus II mencapai 70,4% dengan jumlah 1 anak kriteria Belum Berkembang, 5 anak kriteria Mulai Berkembang, 2 anak kriteria Berkembang Sesuai Harapan, 1 anak kriteria Berkembang Sangat Baik. Pada siklus III mencapai 90,8% dengan jumlah 2 anak kriteria Mulai Berkembang, 6 anak kriteria Berkembang Sesuai Harapan, 1 anak kriteria Berkembang Sangat Baik

REFERENSI

- Etivali, A. U. Al, & Kurnia, A. M. B. (2019). Pendidikan pada anak usia dini. *Jurnal Penelitian Medan Agama*, 10(2), 212–236.
- Fauhah, H. (2021). Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar ..., 9, 321–334.
- Juniarti. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Abjad Pada Anak Kelompok B Di TK Tunas Baru Tombang Kecamatan Walenrang Kabupaten Luwu.
- Karoma, S. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lima Huruf Vokal Melalui Media Bola Huruf Pada Anak Usia 3-4 Tahun, 1(1), 60–66.
- Kemampuan, M., Huruf, P., Iyah, H., Pendidikan, F. I., & Surabaya, U. N. (2013). Linda Purwanti Sri Widayati, 1–5.
- Nelawati, N. C., Karsono, K., & Palupi, W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal

- Huruf Abjad Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 7(4), 394.
<https://doi.org/10.20961/kc.v7i4.35365>
- Nelawati, N. C., Palupi, W., Maret, U. S., & Maret, U. S. (2019). Jurnal Kumara Cendekia PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ABJAD PENDAHULUAN Pendidikan merupakan segala usaha yang dilaksanakan dengan sadar dan bertujuan mengubah tingkah laku manusia ke arah yang lebih , 7(4), 394–402.
- Pertiwi, A. D. (2016). Study Deskriptif Proses Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 759–764.
<https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12372>
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan Penelitian Tindakan Kelas. *Ulumuddin : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1), 49–60.
<https://doi.org/10.47200/ulumuddin.v9i1.283>
- Siti Nurul Fazriah1), Astuti Darmiyanti2), N. R. (2021). PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 5, No 1, Oktober 2021, 5(1), 23–34.
<https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.7376>
- Suhartini, P. (n.d.). Taman, D I Sabrina, Kanak- Kanak Lampung, Sukarame Bandar.
- Tiyasa. (2018). Pertiwi, A. D. (2016). Study deskriptif proses membaca permulaan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1). *Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi*, 8(2), 127–135.
- Trisniawati. (2014). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B1 Tk Aba Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta.