

MODEL MAKE A MATCH: STRATEGI KREATIF PENGENALAN ANGKA 1-10 PADA ANAK USIA DINI

Aprilia Wahyuning Fitri¹, Wafa Aerin², Anti Isnaningsih³, Iys Nur Handayani⁴, Fitrotun Khasanah⁵

PAUD, Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen^{1,2,3,4,5}

e-mail: apriiawfitri94@gmail.com, nandaairin03@gmail.com, antiisnarningsih@gmail.com,
iysnurhandayani@gmail.com, fitrotunkhasanah0809@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada anak usia 4-5 tahun di RA Al-Hidayah Purwasaba. Jenis Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan metode Kemmis dan Mc Taggart. Siklus I dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan dan siklus II dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan dan sudah mencapai indikator keberhasilan. Subjek penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun sebanyak 23 anak yang terdiri dari 10 laki-laki dan 13 perempuan. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif dan kuantitatif. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak berhasil dengan presentase mencapai 91 % atau 21 anak dari jumlah keseluruhan 23 anak. Perkembangan mengenal angka 1-10 dapat dilihat dari indikator pra tindakan sebesar 39 %, kemudian tindak lanjut pada siklus I pertemuan pertama meningkat sebesar 43 %, siklus I pertemuan kedua sebesar 48 %, siklus I pertemuan ketiga sebesar 70 %. Kemudian dilanjut siklus II pertemuan pertama memperoleh hasil 78 %, siklus II pertemuan kedua sebesar 87%, siklus II pertemuan ketiga sebesar 91 % yang artinya kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak dikatakan berhasil mencapai target peneliti yaitu 80%-100% dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka..

Kata Kunci: *Anak usia dini, model pembelajaran, cooperative learning, make a match, strategi pembelajaran*

ABSTRACT

The purpose of this study was to improve the ability to recognize numbers 1-10 through the cooperative learning model of the make a match type in children aged 4-5 years at RA Al-Hidayah Purwasaba. This type of research is classroom action research with the Kemmis and Mc Taggart method. Cycle I was carried out in three meetings and cycle II was carried out in three meetings and had achieved success indicators. The subjects of this study were 23 children aged 4-5 years consisting of 10 boys and 13 girls. The data collection method was carried out through observation and documentation. Data analysis techniques were conducted descriptively and quantitatively. The results of the study concluded that the improvement of the ability to recognize numbers 1-10 in children was successful with a percentage reaching 91% or 21 children out of a total of 23 children. The development of recognizing numbers 1-10 can be seen from the pre-action indicator of 39%, then the follow-up in cycle I of the first meeting increased by 43%, cycle I of the second meeting by 48%, cycle I of the third meeting by 70%. Then continued cycle II of the first meeting obtained results of 78%, cycle II of the second meeting by 87%, cycle II of the third meeting by 91% which means that the ability to recognize numbers 1-10 in children is said to have succeeded in achieving the researcher's target of 80% -100% can improve the ability to recognize numbers.

Keywords: *Early childhood, learning models, cooperative learning, make a match, learning strategies*

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan otak yang sangat pesat untuk kehidupan selanjutnya atau bisa dikatakan masa *golden age* (Fitri & Triana, 2022a). Seperti yang dikatakan oleh Wittrock bahwa otak anak yang baru lahir memiliki 100 sampai 200 miliar sel saraf yang nantinya akan membentuk kecerdasan seseorang. Selanjutnya Anggraini menyatakan bahwa kecerdasan yang dimiliki seseorang 50% terbentuk pada anak usia 4 tahun, 80% pada anak usia 8 tahun, dan 100% pada anak usia 18 tahun (Anggraini, 2015). Hal tersebut dapat dilihat bahwa sangat pentingnya rangsangan yang harus diberikan pada anak usia dini.

Permendikbudristek Nomor 7 Tahun 2022 mengatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya dalam bentuk pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun (Permendikbudristek, 2022). Pendidikan anak usia dini meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik serta orangtua untuk menciptakan lingkungan dimana anak bisa mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan pada anak untuk mengamati, meniru, dan mencoba dengan melibatkan potensi dan kecerdasan yang ada pada anak (Fitri & Ummah, 2022). Oleh karena itu sangat penting pendidikan bagi anak usia dini baik itu pendidikan formal, informal, dan nonformal harus tetap terlaksana sehingga akan mengembangkan pertumbuhan dan aspek perkembangan kearah yang lebih baik untuk masa yang akan datang.

Capaian perkembangan kemampuan dasar anak memiliki enam aspek perkembangan diantaranya, aspek perkembangan fisik-motorik, aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan moral dan agama, aspek perkembangan bahasa, aspek perkembangan sosial-emosi, dan aspek perkembangan seni (Fitri et al., 2024). Dari beberapa aspek perkembangan yang disebutkan ada aspek yang sangat penting salah satunya yaitu aspek perkembangan kognitif, karena kognitif berkaitan erat dengan kemampuan berpikir anak. Perkembangan kognitif adalah perkembangan pola pikir dan kemampuan anak dalam memahami berbagai hal dan juga dapat memecahkan masalah dalam kehidupan berikutnya. Sejalan dengan Suryani & Haryono yang mengatakan perkembangan kognitif anak usia dini menjadi titik yang strategis karena pengembangan kognitif berkaitan dengan perkembangan lainnya dan juga merupakan kemampuan berpikir untuk memahami apa yang terjadi dilingkungannya (Suryastuti et al., 2016).

Perkembangan kognitif menurut Jean Piaget yang juga ahli Biologi menghubungkan tahapan perkembangan kematangan fisik, tahapan-tahapan tersebut adalah tahap sensory motorik (0–2 tahun), praoperasional (2–7 tahun), operasional konkret (7–11 tahun) dan operasional formal (11–15 tahun) (Gunayanti et al., 2015). Adapun penjelasan dari tahapan tersebut adalah sebagai berikut; (1) tahap sensorimotor perkembangan kognitif ini terjadi pada usia 0-2 tahun anak memiliki kemampuan untuk menangkap dan merekam sesuatu yang ada dilingkungan sekitarnya melalui inderanya, (2) tahap praoperasional pada tahap ini anak mulai bisa mengembangkan pemikiran simbolis, anak sudah mulai bisa menunjuk dan mempresentasikan menggunakan kata-kata, gambar, dan simbol untuk menunjuk suatu objek, (3) tahap operasional konkret pada usia 7-11 tahun pada tahap ini anak mampu berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkret atau nyata, mampu mengklasifikasikan benda ke dalam bentuk yang berbeda, (4) tahap operasional formal usia 11-15 tahun pada tahap ini individu sudah mulai memikirkan pengalaman nyata dan memikirkannya secara lebih abstrak, idealis, dan logis (Sitompul et al., 2022).

Kecerdasan bagi anak usia dini sangatlah penting karena dalam kemampuan berpikir, mengingat matematika atau berhitung selalu digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Copyright (c) 2025 STRATEGY :Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran

Perkembangan anak usia 4-5 tahun terbagi menjadi tiga yaitu; belajar pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolis (Purwaningsih, 2018). Anak usia 4-5 tahun dalam berfikir simbolik anak sudah mampu untuk membilang banyak benda 1-10, konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, dan mengenal lambang huruf (Sulistiati, 2015).

Kemampuan mengenal angka merupakan salah satu kemampuan dalam aspek perkembangan kognitif. Mengenalkan angka pada anak usia 4-5 tahun juga merupakan pengetahuan dasar sebagai permulaan dalam berhitung. Dalam hal ini memerlukan keterampilan yang perlu dimiliki oleh seorang guru. Fitri mengatakan ada beberapa cara untuk mengajarkan anak belajar berhitung diantaranya (1) anak membilang melalui nyanyian, dengan menggunakan jari anak, (2) mengenalkan bentuk angka 1-10 terlebih dahulu supaya anak mengenal bentuk angka dari angka-angka yang sering anak ucapkan (3) ajak anak untuk mengurutkan angka yang sudah diacak oleh guru yang nantinya diurutkan sesuai angka yang benar, (4) mengurutkan dan memasang angka yang ada dengan bendanya, (5) yang terakhir dalam mengenalkan angka yaitu dengan menuliskan angka sebagai lambang banyaknya benda (Fitri & Triana, 2022b).

Berdasarkan Observasi yang dilakukan di RA Al-Hidayah Purwasaba menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10 belum berkembang secara optimal. Hal ini dapat dibuktikan hanya ada 6 anak yang mampu menyebutkan angka dengan baik, selebihnya adalah anak yang belum mampu mengenal angka dengan baik atau bisa diktakan dalam tahap masih berkembang, kurangnya ruang kelas yang mengakibatkan dalam satu kelas diisi oleh banyak anak, hal ini juga menjadi masalah utama yang mengakibatkan kurang kondusifnya proses pembelajaran, kurangnya tenaga pendidik mengakibatkan guru sangat kewalahan untuk mengkondisikan anak didiknya, anak masih sering tertukar menyebutkan dan membedakan sebagai contoh angka 6 dan 9, ketika guru meminta anak untuk menunjukkan angka anak masih merasa bingung. Selain itu kurangnya kemampuan anak dalam mengurutkan dan memasang benda yang sesuai dengan pasang, ada beberapa anak yang hanya bisa menyebutkan angka tetapi belum mengetahui dengan benar bentuk angkanya.

Penyebab dari kurang optimalnya kemampuan anak dalam mengenal angka adalah media pembelajaran masih menggunakan LKA, Selain itu teknik guru dalam menyampaikan pembelajaran juga masih kurang menyenangkan dan menarik perhatian, sehingga anak kurang memahami tentang apa yang telah disampaikan oleh guru. Guru seringkali mengenalkan angka dengan menulis angka di papan tulis kemudian guru membacakannya, setelah itu anak disuruh untuk menirukan guru, setelah anak menirukan pengucapan angka yang telah dicontohkan oleh guru, kemudian guru memberikan tugas untuk menebalkan angka-angka. Proses pembelajaran seperti ini masih didominasi oleh tenaga pendidik, kurangnya penjelasan tentang materi yang akan disampaikan, perhatian guru tidak menyeluruh, ini mengakibatkan suasana kelas menjadi tidak kondusif. Guru kurang mempersiapkan bahan, alat dan media belajar, selain itu guru kurang melibatkan anak secara langsung dalam melakukan kegiatan, sehingga anak menjadi kurang aktif bahkan cenderung lebih pasif. Ditambah dengan metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru, sehingga anak seringkali merasa bosan. Model pembelajaran yang digunakan masih dalam tahap penyesuaian kurikulum merdeka, sehingga bisa dikatakan dalam menjalankan proses pembelajaran kurang maksimal.

Dari deskripsi diatas apabila proses pembelajaran dibiarkan terus-menerus terjadi maka dikhawatirkan tujuan pembelajaran tidak tercapai. Maka dari itu perlu adanya perbaikan pada proses pembelajarannya dengan melibatkan peran anak secara menyeluruh. Salah satu model pembelajaran yang melibatkan peran anak secara menyeluruh adalah model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah anak yang bekerja dalam kelompok kecil atau tim untuk mengatasi suatu masalah dan menyelesaikan sebuah tugas untuk mencapai tujuan

Copyright (c) 2025 STRATEGY :Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran

bersama (Purba & Sinaga, 2020). Model pembelajaran kooperatif lebih identik pada proses belajar secara berkelompok bukan belajar secara individual (Fitri & Safitri, 2022).

Pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan yang ada (Weni et al., 2016). Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan model pembelajaran mencari pasangan antara kelompok yang membawa kartu soal dengan kelompok pembawa kartu jawaban (Pista et al., 2016). Salah satu keunggulan dari teknik pembelajaran ini adalah anak mencari pasangan sambil belajar mengenai konsep atau topik dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan (Sriyanto et al., 2023). Tipe mencari pasangan (*make a match*) dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, menumbuhkan keaktifan anak, dan juga menumbuhkan rasa ingin tahu anak sehingga anak akan lebih bersemangat dalam belajar. Teknik ini dapat digunakan untuk semua mata pelajaran, semua tingkatan usia, dan untuk anak usia dini teknik pembelajaran ini dapat mengajarkan anak tentang cara berkomunikasi dan belajar matematika secara tidak langsung (Duroah et al., 2019).

Kegiatan mencari pasangan dalam mengenal angka pada proses pembelajaran ini diharapkan dapat membuat anak merasa senang karena kegiatan ini dikemas seperti sebuah permainan. Tentunya anak tidak merasa seperti sedang belajar, padahal secara tidak langsung anak belajar mengenal angka itu sendiri. Guru memasukkan unsur edukatif dalam kegiatan bermain tersebut, sehingga anak secara tidak sadar telah belajar berbagai hal (Suyatno, 2005). Ketepatan dalam menggunakan model pembelajaran, dapat meningkatkan kemampuan anak, diantaranya aspek perkembangan kognitif dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Hal ini dibuktikan dari hasil penelitian dengan judul jurnal “Peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui model pembelajaran kooperatif tipe mencari pasangan di kelompok A TK Nasional Samirono Depok Sleman” (Sriyanto et al., 2023). Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak Kelompok A di TK Nasional Samirono Depok Sleman. Dapat dibuktikan adanya peningkatan persentase pada tahap Pra Tindakan dan setelah dilakukan tindakan kelas. Dari hasil observasi pada Pra Tindakan menunjukkan bahwa persentase rata-rata kemampuan mengenal lambang bilangan anak adalah 44,44% (8 anak) yang berada dalam kriteria mulai berkembang dan setelah adanya tindakan Siklus I persentase rata-rata kemampuan mengenal lambang bilangan anak meningkat menjadi 59,88% (10 anak) yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan dan pada siklus II menjadi 83,33% (15 anak) yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (Saputri, 2016).

Diperkuat juga di RA Al-hidayah Purwasaba belum pernah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam kegiatan mengenal angka dengan dikemas seperti permainan dengan cara praktik langsung. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, maka peneliti berkeinginan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia 4-5 tahun di RA Al-hidayah Purwasaba, melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Atas dasar itulah penulis mengadakan penelitian ini dengan mengambil judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Pada Anak Usia 4-5 Tahun”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Desain ini dipilih untuk menerapkan intervensi secara langsung guna meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10. Setiap siklus dalam penelitian ini mengikuti model Kemmis dan Mc Taggart, yang terdiri dari tiga tahapan sistematis, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan dan observasi, serta refleksi. Penelitian ini

Copyright (c) 2025 STRATEGY :Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran

dilaksanakan di RA Al-Hidayah Purwasaba, Banjarnegara, selama semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah seluruh anak usia 4-5 tahun di kelas tersebut, yang berjumlah 23 anak, terdiri dari 10 anak laki-laki dan 13 anak perempuan. Tindakan yang diterapkan adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

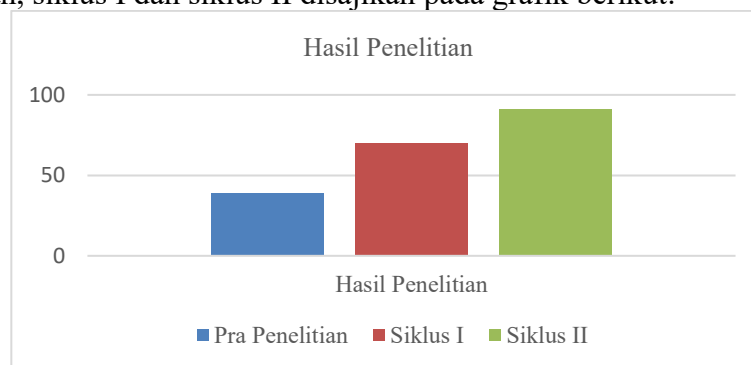
Proses pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Instrumen utama yang digunakan adalah lembar observasi terstruktur yang dirancang untuk mengukur kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10. Lembar observasi ini mencakup tiga indikator pencapaian utama, yaitu kemampuan anak untuk mengurutkan angka 1-10, menunjuk angka 1-10 dengan benar, serta memasangkan angka dengan jumlah benda yang sesuai. Setiap indikator dinilai menggunakan skala skor 1 (kurang), 2 (cukup), dan 3 (baik) berdasarkan tingkat kemampuan yang ditunjukkan oleh anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Prosedur pengumpulan data dilakukan secara berkelanjutan selama tiga pertemuan pada siklus pertama dan tiga pertemuan pada siklus kedua untuk memantau perkembangan kemampuan anak secara bertahap.

Analisis data dalam penelitian ini menerapkan pendekatan deskriptif kuantitatif untuk mengukur tingkat keberhasilan tindakan. Data kualitatif dari hasil observasi diubah menjadi data kuantitatif dengan memberikan skor pada setiap indikator. Skor total yang diperoleh setiap anak kemudian diubah menjadi nilai persentase dengan menggunakan rumus $NP = (R/SM) \times 100\%$. Hasil persentase ini digunakan untuk menentukan tingkat ketuntasan belajar secara individual dan klasikal. Kriteria keberhasilan tindakan dalam penelitian ini ditetapkan apabila persentase ketuntasan klasikal, yaitu jumlah anak yang menunjukkan kemampuan baik, mencapai target antara 80% hingga 100%. Hasil analisis dari setiap siklus kemudian direfleksikan untuk mengevaluasi efektivitas tindakan dan merencanakan perbaikan pada siklus berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian dalam dua siklus menggunakan design model tindakan kelas Kemmis & McTaggart. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan dan observasi serta refleksi. Berdasarkan hasil observasi dilakukan selama proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, diperoleh peningkatan kemampuan gerak lokomotor anak secara signifikan dari siklus I ke Siklus 2. Berikut ini adalah hasil penilaian dari pra penelitian, siklus I dan siklus II disajikan pada grafik berikut:



Gambar 1. Diagram Presentase perolehan keberhasilan pembelajaran

Data hasil penilaian pra siklus menunjukkan bahwa 39%, kemudian naik pada siklus I 70 % dan terakhir mengalami peningkatan 91 % pada siklus II. Hasil ini membuktikan bahwa penelitian ini dikatakan berhasil karena terjadi peningkatan.

Pembahasan

Analisis hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di RA Al-Hidayah Purwasaba menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan mengenal angka 1-10 pada siswa Kelompok A. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* selama dua siklus terbukti efektif, yang tercermin dari data kuantitatif keberhasilan pembelajaran. Tercatat, kemampuan awal siswa yang berada pada tahap pratindakan hanya 39%, kemudian mengalami lonjakan substansial menjadi 70% pada Siklus I, dan akhirnya mencapai 91% pada akhir Siklus II. Pencapaian pada Siklus II ini telah melampaui target keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti, yaitu rentang 80% hingga 100%. Keberhasilan ini mengindikasikan bahwa intervensi yang dirancang dan diimplementasikan telah berjalan sesuai harapan dan mampu mengatasi permasalahan pembelajaran yang teridentifikasi pada tahap awal.

Keberhasilan model *make a match* ini dapat diatribusikan pada kesesuaiannya dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Pada rentang usia 4-5 tahun, anak-anak secara natural masih berfokus pada diri sendiri, namun mereka juga mulai mengembangkan kemampuan untuk menyusun dan mengelompokkan objek (Safirah, 2024). Pengenalan konsep matematika dasar seperti berhitung sangat krusial pada usia ini, karena kemampuan tersebut akan senantiasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Memberikan bekal awal dalam kemampuan mengenal angka menjadi sangat penting, karena bertujuan untuk mempersiapkan anak menghadapi tantangan akademik di masa depan (Weni et al., 2016). Model *make a match* secara cerdas memanfaatkan fase perkembangan ini dengan mengubah tugas pengenalan angka yang abstrak menjadi aktivitas konkret mengelompokkan dan memasang kartu, sehingga proses belajar menjadi lebih intuitif.

Faktor kunci yang mendorong tingginya antusiasme dan pemahaman anak adalah perancangan pembelajaran yang menyerupai permainan. Seperti yang dikemukakan oleh Laka (2019), pembelajaran yang dirancang seperti dunia anak membuat mereka jauh lebih mudah memahami instruksi dengan jelas. Dalam implementasinya, anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok yang masing-masing memegang kartu bergambar dan kartu angka, kemudian mereka saling berhadapan untuk mencari pasangan yang tepat antara jumlah gambar dengan lambang bilangan (Sriyanto et al., 2023). Pendekatan ini secara efektif mengubah suasana belajar menjadi lebih dinamis dan interaktif. Anak-anak tidak merasa sedang "belajar" dalam artian formal, melainkan sedang "bermain", sehingga minat dan partisipasi mereka meningkat drastis, yang pada gilirannya mempercepat pemahaman konsep angka 1-10.

Selain aspek permainan, elemen kooperatif dalam model ini juga memainkan peran vital. Model pembelajaran *make a match* secara inheren merupakan sistem yang mengutamakan kemampuan sosial anak, mendorong mereka untuk bekerja sama, berinteraksi, dan berpikir cepat dalam konteks permainan mencari pasangan (Yeti & Mulya, 2018). Dalam pelaksanaannya, anak-anak dilibatkan dalam suasana yang nyaman dan saling ketergantungan positif, di mana keberhasilan individu bergantung pada keberhasilan kelompok. Hal ini selaras dengan keunggulan pembelajaran kooperatif yang dijelaskan oleh Safirah (2024), di mana terjalin hubungan yang hangat antar siswa dan mereka mendapatkan kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosional yang menyenangkan. Anak-anak belajar saling membantu untuk mencapai tujuan bersama, yang tidak hanya mengasah kemampuan kognitif tetapi juga kecerdasan sosial-emosional mereka.

Secara struktural, mekanisme model *make a match* memiliki berbagai keunggulan yang berkontribusi pada hasil akhir. Aktivitas inti di mana anak mencari pasangan kartu konsep dalam suasana yang menyenangkan (Puspitasari et al., 2023) dirancang dengan batas waktu tertentu, dan kelompok yang berhasil memasang dengan benar akan diberi poin (Rahmaniah

& Noorhapizah, 2022). Struktur ini secara simultan dapat mengembangkan beberapa keterampilan. Manfaat yang diperoleh tidak hanya pemahaman konsep, tetapi juga peningkatan kreativitas, pengembangan kedisiplinan dalam mengikuti aturan main, serta melatih kecepatan berpikir dan merespons pertanyaan (Pista et al., 2016). Dengan demikian, model ini berhasil menghindari kejenuhan dan rasa bosan yang seringkali muncul dalam kegiatan pembelajaran yang lebih pasif atau monoton.

Implikasi praktis dari temuan ini bagi para pendidik anak usia dini sangatlah jelas. Studi ini mengonfirmasi bahwa model *make a match* adalah salah satu solusi efektif untuk mengatasi kesulitan dalam pengenalan konsep matematika dasar. Pendekatan yang menyenangkan, interaktif, dan konkret terbukti sangat membantu anak usia dini dalam memahami dan menyerap konsep dengan lebih baik. Hal ini sejalan dengan prinsip "belajar sambil bermain" yang menjadi landasan filosofis pendidikan anak usia dini (Weni et al., 2016). Guru dapat memanfaatkan model ini sebagai alat pedagogis untuk tidak hanya mencapai target kognitif, tetapi juga untuk menumbuhkan kreativitas, kedisiplinan, dan yang terpenting, menumbuhkan rasa suka dan antusiasme anak terhadap proses belajar itu sendiri.

Sebagai kesimpulan, penelitian tindakan kelas ini berhasil membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* secara signifikan meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada siswa Kelompok A RA Al-Hidayah Purwasaba, dengan pencapaian akhir 91%. Keberhasilan ini didukung oleh desain model yang bersifat permainan, interaktif, kooperatif, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Namun, perlu diakui keterbatasan penelitian ini. Sebagai sebuah penelitian tindakan kelas, temuan ini sangat terikat konteks pada subjek dan lokasi penelitian, sehingga tidak dapat digeneralisasi secara langsung ke populasi yang lebih luas. Selain itu, fokus penelitian adalah pada pencapaian target dalam dua siklus. Penelitian di masa depan dapat mengeksplorasi retensi jangka panjang dari kemampuan yang telah dipelajari, atau membandingkan efektivitas *make a match* dengan model permainan kooperatif lainnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian tindakan kelas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan kemampuan mengenal Angka 1-10 pada anak usia 4-5 tahun di RA Al-Hidayah Purwasaba. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari perolehan yang dibuktikan dari adanya peningkatan presentase dari sebelum tindakan, dan setelah dilakukan tindakan pada siklus I, dan siklus II. Hasil yang diperoleh yaitu anak berada pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan presentase pratindakan sebesar 39 %, siklus I sebesar 70 %, dan siklus II sebesar 91 %. Hasil akhir dari tindakan siklus II yang sudah dilakukan memperoleh hasil 91 % sehingga hasil yang diperoleh sudah memenuhi target peneliti yaitu dengan presentase 80 % sampai 100 %.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, D. D. (2015). Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Melalui Kegiatan Bermain Sirkuit Dengan Bola (Penelitian Tindakan Di Kelompok A TK Al Muhajirin Malang Jawa Timur, Tahun 2015). *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 2(1), 65–75.
<https://journal.trunojoyo.ac.id/pgpaudtrunojoyo/article/view/1821>
- Duroah, D. et al. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Penelitian Dan*
- Copyright (c) 2025 STRATEGY :Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran

- Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 111–120.
<https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpppaud/article/view/7399>
- Fitri, A. W. et al. (2024). The Locomotor Movement Abilities of Children Aged 5-6 Years in Terms of Geographical Aspects (Coastal and Mountain Areas). *International Journal of Disabilities Sports and Health Sciences*, 7(5), 1163–1171.
<https://doi.org/10.33438/ijdshts.1507608>
- Fitri, A. W., & Safitri, I. D. (2022). Stimulasi Perilaku Prososial Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Children*, 5, 6.
<https://jurnal.unw.ac.id/index.php/IJEC/article/view/1445>
- Fitri, A. W., & Triana, H. (2022). Improving The Ability Executive Function Through Outdoor Play. *International Conference of Early Childhood Education in Multiperspectives*, 40–49. <https://proceedings.uinsaizu.ac.id/index.php/icecem/article/view/81>
- Fitri, A. W., & Ummah, L. (2022). Pengaruh Pendekatan Whole Language Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(1), 111–116. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.276>
- Gunayanti, I. G. A. D. et al. (2015). Penerapan Metode Bermain Outdoor Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 3(1).
<https://doi.org/10.23887/paud.v3i1.5898>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia*.
- Laka, P. R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Make a Match Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelompok A Di RA Mutiara Iman Pakisaji Kab. Malang Tahun 2018/2019. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Pendidikan*, 3, 812–818.
<https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/fip/article/view/345>
- Pista, L. A. et al. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Aspek Perkembangan Motorik Dan Bahasa Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 27–35.
<https://jurnalstkipmelawi.ac.id/index.php/JPD/article/view/98>
- Purba, P. B., & Sinaga, B. (2020). The Effect of Problem Based Learning Model and Cooperative Learning Model Jigsaw Type on Creative Thinking Skills Based on Students Learning Motivation. *Proceedings of the 4th Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL 2019)*, 384, 334–339. <https://doi.org/10.2991/aisteel-19.2019.72>
- Purwaningsih, E. (2018). Mengenal Warna, Angka, Huruf Dan Bentuk Pada Anak Usia Dini Melalui Animasi Interaktif. *JITK (Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer)*, 3(2), 203–210.
<https://ejournal.nusamandiri.ac.id/index.php/jitk/article/view/349>
- Puspitasari, A. T. et al. (2023). Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Kooperatif Make A Match. *Edusentris*, 5(3), 30–37.
<https://www.google.com/search?q=https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/edusentris/article/view/299>
- Rahmaniah, L., & Noorhapizah, N. (2022). Developing Activity, Motivation and Cognitive Development Through Mama Papa Model in Earlychildhood. *E-CHIEF Journal*, 2(1), 1–11. <https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/e-chief/article/view/4094>
- Safirah, S. D. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Kelompok B Paud Kartini Kabupaten Bantaeng*. [Skripsi].

- Sitompul, L. R. et al. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Terhadap Kemampuan Aspek Kognitif Dan Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1311–1323. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/2152>
- Sriyanto, A. et al. (2023). Penerapan Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make A Match Dalam Menstimulasi Logik Matematika Anak Usia Dini. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 183–192. <https://ftk.uinbanten.ac.id/journals/index.php/assibyan/article/view/9429>
- Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Indeks.
- Sulistiaty, N. (2015). *Meningkatkan Kemampuan Membilang 1-10 Melalui Metode Bermain Kartu Angka Pada Anak Kelompok A3 Di TK ABA Ketanggungan Yogyakarta*. [Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta]. <https://www.google.com/search?q=https://eprints.uny.ac.id/13190/>
- Suryastuti, N. G. P. W. et al. (2016). Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Outdoor Pada Anak Kelompok B. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 4(2). <https://doi.org/10.23887/paud.v4i2.8330>
- Suyatno. (2005). *Pembelajaran Untuk Anak TK*. Departemen Pendidikan Nasional. https://digilib.unsri.ac.id/opac/index.php?p=show_detail&id=312360
- Weni, O. et al. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Aspek Perkembangan Kognitif Dan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini TK Negeri Pembina. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 58–69. <https://jurnalstkipmelawi.ac.id/index.php/JPD/article/view/101>
- Yeti, H., & Mulya, N. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Mengembangkan Motivasi Belajar. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 56–70. <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-athfaal/article/view/3906>