

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* TERHADAP
KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN PADA ANAK USIA
5-6 TAHUN**

(Skripsi)

Oleh

**EFRITA DWI SHARENTINIE
NPM 1813054017**



\

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Oleh

EFRITA DWI SHARENTINIE

Masalah dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal lambang bilangan anak di usia 5-6 tahun yang belum sesuai dengan tahap perkembangannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode pembelajaran *make a match* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain *one group pretest- posttest*. Sampel dalam penelitian adalah anak usia 5-6 tahun di Tk Aisyiyah 1 Labuhan Ratu yang berjumlah 10 anak dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Wilcoxon signed rank test*. Berdasarkan hasil data yang diperoleh menunjukkan adanya pengaruh dari penggunaan metode pembelajaran *make a match* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun hasil analisis data diperoleh *Asymp.sig* sebesar 0,005 dan hipotesis penelitian diterima jika *Asymp.sig* < 0,05. Maka nilai signifikansi penelitian ini lebih kecil dari 0,05 dan hipotesis diterima.

Kata kunci: anak usia dini, *make a match*, kemampuan mengenal lambang bilangan

ABSTRACT

THE EFFECT OF THE MAKE A MATCH LEARNING METHOD ON THE ABILITY TO RECOGNIZE NUMBER SYMBOLS IN CHILDREN AGED 5–6 YEARS

By

EFRITA DWI SHARENTINIE

The problem in this study is that the ability of children aged 5–6 years to recognize number symbols is not yet in accordance with their developmental stage. This research aims to determine the effect of using the Make a Match learning method on the ability to recognize number symbols in children aged 5–6 years. The research method used is an experimental method with a one-group pretest-posttest design. The sample in this study consisted of 10 children aged 5–6 years at TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu, selected using purposive sampling. The data collection technique used was observation. The data analysis technique employed in this study was the Wilcoxon Signed Rank Test. Based on the results obtained, there was an effect of using the Make a Match learning method on the ability to recognize number symbols in children aged 5–6 years. The data analysis showed an Asymp. Sig. value of 0.005, and the research hypothesis is accepted if Asymp. Sig. < 0.05. Therefore, the significance value in this study is less than 0.05, and the hypothesis is accepted.

Keywords: early childhood, make a match, ability to recognize symbol of numbers

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* TERHADAP
KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN PADA ANAK USIA
5-6 TAHUN**

Oleh

EFRITA DWI SHARENTINIE

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi : PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Nama Mahasiswa : Efrita Dwi Sharentinie

No. Pokok Mahasiswa : 1813054017

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Ari Sofni, S.Psi., M.A. Psi.
NIP. 19760602 200812 2 001


Annisa Yulistia, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19920823 201903 2 023

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP. 19741220 200912 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Ari Sofia, S.Psi., M.A. Psi. ()

Sekretaris : Annisa Yulistia, S.Pd., M.Pd. ()

Penguji Utama : Nia Fatmawati, M.Pd. ()



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.

NIP. 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 04 Juni 2025

HALAMAN PENYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Efrita Dwi Sharentinie
NPM : 1813054017
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun” tersebut merupakan hasil penelitian saya, kecuali beberapa bagian tertentu yang saya rujuk sumbernya dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan Peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 19 Juni 2025

Yang membuat pernyataan,



Efrita Dwi Sharentinie

NPM. 1813054017

RIWAYAT HIDUP



Penulis memiliki nama lengkap Efrita Dwi Sharentinie, lahir di Kota Banjarmasin, Provinsi Kalimantan Selatan pada tanggal 17 April 2000 sebagai anak pertama dari tiga bersaudara pasangan Bapak Sarnubi dan Ibu Kartini. Penulis mengawali pendidikan formal di Taman Kanak-kanak (TK) Dwi Tunggal Provinsi Lampung tahun 2005, Sekolah Dasar Negeri (SDN) 2 Rawa Laut tahun 2006, Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 5 Bandar Lampung tahun 2012, dan Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 1 Bandar Lampung tahun 2015.

Selanjutnya di tahun 2018 peneliti melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi ke Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini di Universitas Lampung melalui jalur seleksi SBMPTN.

Pada tahun awal perkuliahan Penulis aktif di organisasi jurusan Himpunan Mahasiswa Jurusan Ilmu Pendidikan sebagai anggota dalam bidang PDD dari tahun 2018-2020. Pada awal tahun 2021 Penulis menjalani Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kelurahan Jagabaya 2 dan Praktik Lapangan Prasekolah di TK Tunas Permata. Sedangkan di akhir tahun 2021, Penulis menjadi freelance sebagai guru private mengajar anak TK, SD, dan SMP. Pada akhir tahun 2022, Penulis memulai usaha *balontwist.bdl* merangkai balon menjadi bentuk bunga bersama teman Penulis. Kemudian, Penulis menjadi guru di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu dan operator di TK Aisyiyah 2 Kedaton

MOTTO

“Dengan kerja keras dan sedikit bantuan, tidak ada yang tidak mungkin.”

“Setiap masalah punya solusi, jika kita tidak menyerah mencarinya.”

(Doraemon)

PERSEMBAHAN

Segala puji syukur kepada Allah SWT berkat karunia, kesehatan, rahmat, hidayah yang diberikan Shalawat teriring salam kepada Nabi Muhammad SAW, suri tauladan dan *Akhlaqul Kharimah* dengan segala kerendahan hati, saya persembahkan skripsi ini kepada:

Kedua Orang Tua Tercinta:

Bapak Sarnubi, S.Sos., M.H. dan Ibu Kartini yang telah membesarkan, mendidik, membimbing, berdoa, berkorban dan mendukungku. Terima kasih atas sayang dan cinta luar biasa serta restu yang tulus sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Terima kasih kepada seluruh keluarga besarku yang selalu mendoakan dan juga mendukung segala aspek kehidupan agar mencapai kesuksesan dan keberhasilan.

Serta

Almamater Tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Puji dan syukur Penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pengaruh Metode Pembelajaran *Make A Match* terhadap Kemampuan Mengenal Angka 1-10”**. Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Penulis dalam mengerjakan skripsi ini mendapatkan bimbingan, arahan serta dukungan dari berbagai pihak sehingga penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan baik. Pada kesempatan kali ini, izinkan Penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M selaku Rektor Universitas Lampung
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
3. Dr. Muhammad. Nurwahidin, M.Ag., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan
4. Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PG-PAUD
5. Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi. selaku Dosen Pembimbing 1 Skripsi yang telah memberikan banyak masukan, bimbingan, pelajaran, serta arahan untuk Penulis dari awal hingga akhir penyusunan skripsi ini.
6. Annisa Yulistia, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 2 Skripsi yang telah memberikan banyak masukan, bimbingan, pelajaran, serta arahan untuk Penulis dari awal hingga akhir penyusunan skripsi ini.
7. Nia Fatmawati, M.Pd., selaku Dosen penguji utama yang telah memberikan masukan, serta pengetahuan dan wawasan baru dalam menyempurnakan skripsi ini.
8. Seluruh jajaran Dosen PG-PAUD Universitas Lampung beserta Staf Prodi baik secara langsung maupun tidak langsung telah memberikan bantuan selama masa perkuliahan Penulis dan penyusunan skripsi.
9. Almamater Tercinta, Univesitas Lampung yang telah memberikan ilmu dan pelajaran berharga hingga menjadikanku pribadi yang lebih baik.

10. Keluarga besar Abdullah yang mendoakan dan membimbing Penulis hingga menyelesaikan perkuliahan.
11. Keluarga besar Burniat Family yang selalu mengomel dan mengurus hidup Penulis mengapa kuliahnya belum selesai dan belum menikah.
12. Alm. Kakakku, Novelia Sari dan adikku Muhammad Fiqry Teezar Pratama, S.T. dan Niesya Effrilia. Terima kasih karena telah mendoakan, memberikan dukungan, serta mendengar keluh kesah Penulis.
13. Sepupu-sepupuku Hajriantoso, Diana Putri Veronika, Muhammad Ferdy Javila, dan Fiera Dwi Sevila yang selalu mendukung, memberikan semangat, dan mengajak berlibur Penulis.
14. Partner penulis, Muhammad Arief Irvan. Terima kasih atas segala doa, dukungan, serta semangat yang diberikan kepada penulis.
15. Sahabat-sahabat Penulis, Martha Aulia, S.Sos. dan Abdurroham Rohim, S.Sos. Terima kasih atas segala doa, dukungan, serta semangat yang diberikan kepada Penulis.
16. Sahabat-sahabat SMP Penulis, Tesa, Rizka, Tika, dan Putri yang senantiasa menemani Penulis hingga kuliah, meskipun ada drama dalam persahabatan kita.
17. Sahabat-sahabat SMA Penulis “Dufan”, Nurma, Caca, Valda, Ega, Agnes, Diah, Maulid, Kartika, Julia, Fika, Adel, dan Anis yang selalu membuat wacana berlibur ke dufan tetapi hanya sebuah wacana.
18. Teman-teman mahasiswa Prodi PG-PAUD angkatan 2018 atas kebersamaannya dalam menempuh perkuliahan selama ini.
19. Sahabat-sahabat kuliah Penulis “Gibah Squad”, Elyza Yusvina Cut Diniar, S.Pd., Annisa Nur Pertiwi, S.Pd., Umi Nurzahra, S.Pd., Riska Apriani, S.Pd., Rizkie Fajar Hardiyanti, S.Pd yang selalu bersama dari awal perkuliahan hingga akhir perkuliahan Penulis.
20. Intan Kurniasari, S.Pd., Gr. dan Monica Andreani, S.Pd yang berbagi keluh kesah perdramaan sekolah bersama Penulis.
21. Kepala Sekolah beserta guru-guru TK Al Azhar 7 Natar, terima kasih atas bantuan selama pra penelitian Penulis.
22. Kepala Sekolah beserta guru-guru TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu, terima kasih atas bantuan selama penelitian Penulis.

23. Muhammad Yoza Jazuli, S.H.. Reka Mauria Pribadi, S.H., M.H. yang menemani dan menjadi *support system* Penulis selama proses penyusunan skripsi. Terima kasih telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran, dan memberi semangat untuk pantang menyerah.

Bandar Lampung, 26 Juni 2025

Penulis,

Efrita Dwi Sharentinie

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----------|
| DAFTAR TABEL..... | iv |
| DAFTAR GAMBAR..... | v |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | vi |
| I. PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 4 |
| C. Pembatasan Masalah | 5 |
| D. Rumusan Masalah | 5 |
| E. Tujuan Penelitian | 5 |
| F. Manfaat Penelitian | 5 |
| II. TINJAUAN PUSTAKA..... | 6 |
| A. Hakikat Anak Usia Dini | 6 |
| 1. Pengertian Anak Usia Dini | 6 |
| 2. Karakteristik Anak Usia Dini..... | 7 |
| B. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini | 9 |
| 1. Pengertian Perkembangan Kognitif | 9 |
| 2. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini | 10 |
| 3. Fase-Fase Perkembangan Kognitif | 11 |
| 4. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan kognitif..... | 13 |
| C. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini | 16 |
| 1. Pengertian Lambang bilangan..... | 16 |
| 2. Perkembangan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan | 17 |
| 3. Tahapan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini..... | 20 |
| D. Model Pembelajaran <i>Cooperative</i> | 22 |
| 1. Pengertian Model <i>Cooperative</i> | 22 |
| 2. Prinsip-Prinsip Model <i>Cooperative</i> | 23 |
| 3. Langkah-Langkah Model <i>Cooperative</i> | 24 |
| E. Metode Pembelajaran <i>Make A Match</i> | 25 |
| 1. Pengertian Metode Pembelajaran <i>Make A Match</i> | 25 |

| | | |
|-------------|--|-------------------------------------|
| 2. | Langkah-Langkah Metode Pembelajaran <i>Make a Match</i> | 26 |
| 3. | Kelebihan dan Kelemahan Metode Pembelajaran <i>Make A Match</i> .. | 28 |
| F. | Kerangka Pikir | 29 |
| G. | Hipotesis Penelitian..... | 30 |
| III. | METODE PENELITIAN | 32 |
| A. | Desain Penelitian..... | 32 |
| B. | Prosedur Penelitian | 33 |
| C. | Tempat dan Waktu Penelitian | 33 |
| D. | Populasi dan Sampel | 34 |
| E. | Definisi Variabel Penelitian | 34 |
| F. | Teknik Pengumpulan Data..... | 35 |
| G. | Instrumen Penelitian | 35 |
| H. | Uji Instrumen | 38 |
| I. | Teknik Analisis Data | 40 |
| IV. | HASIL DAN PEMBAHASAN | Error! Bookmark not defined. |
| A. | Hasil Analisis Uji Instrumen | Error! Bookmark not defined. |
| 1. | Hasil Uji Validitas | Error! Bookmark not defined. |
| 2. | Uji Reliabilitas | Error! Bookmark not defined. |
| B. | Hasil Penelitian | Error! Bookmark not defined. |
| C. | Uji Hipotesis Penelitian..... | Error! Bookmark not defined. |
| D. | Pembahasan Penelitian | Error! Bookmark not defined. |
| V. | SIMPULAN DAN SARAN | 42 |
| A. | Simpulan | 42 |
| B. | Saran..... | 42 |
| | DAFTAR PUSTAKA | 43 |
| | LAMPIRAN..... | 55 |

DAFTAR TABEL

| Tabel | Halaman |
|---|---------|
| 1. Jumlah seluruh anak di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu | 34 |
| 2. Kisi-kisi Instrumen sebelum Uji Validitas..... | 36 |
| 3. Kisi-kisi Instrumen Penelitian setelah Uji Validitas | 37 |
| 4. Hasil Reliabilitas | 39 |
| 5. Kriteria Reliabilitas | 39 |
| 6. Persentase Hasil Observasi Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Sebelum Perlakuan (<i>Pretest</i>) | 44 |
| 7. Persentase Hasil Observasi Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Setelah Perlakuan (<i>Posttest</i>) | 45 |

DAFTAR GAMBAR

| Gambar | Halaman |
|---|---------|
| 1. Kerangka Pikir | 31 |
| 2. Desain <i>One Group Pretest-Posttest</i> | 32 |
| 3. Rumus Interval | 40 |
| 4. Wilcoxon Signed Ranks Test | 46 |
| 5. Test Statistic Wilcoxon | 47 |

DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran | Halaman |
|---|---------|
| 1. Data Uji Validitas dan Realibitas | 56 |
| 2. Hasil Rekapitulasi <i>Pretest</i> | 57 |
| 3. Hasil Rekapitulasi <i>Posttest</i> | 58 |
| 4. Lembar Ceklis <i>Pretest</i> | 59 |
| 5. Lembar Ceklis <i>Posttest</i> | 64 |
| 6. Modul RPPH Penelitian | 70 |
| 7. Surat Balasan Penelitian..... | 85 |
| 8. Tabel Bantu R.tabel..... | 86 |

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pada pasal 1 ayat 14 menjelaskan bahwa “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.”. Pendidikan anak usia dini sangat diperlukan karena pada tahap tersebut system pengajaran akan mempengaruhi tingkah laku dan pola pikir anak. Rasa keingintahuan anak akan timbul jika ia menemukan sesuatu hal yang baru dan menarik sehingga ingin mencoba hal baru tersebut. Pada saat itulah seorang anak perlu bimbingan tepat (Nurmalina, 2016). Maka dari itu, pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang sangat penting untuk membimbing dan memberikan rangsangan dalam segala aspek pertumbuhan dan perkembangan anak.

Dengan adanya pendidikan anak usia dini, pendidik harus mampu mengembangkan potensi yang dimiliki anak. Aspek-aspek perkembangan anak usia dini yang tercantum dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Hal ini sangat penting bagi anak karena dengan mengembangkan aspek-aspek perkembangan tersebut akan mempermudah anak untuk melanjutkan ketahap pendidikan selanjutnya. Seperti yang telah dijelaskan diatas bahwa perkembangan yang dimiliki anak tidak hanya pada satu

pengembangan melainkan banyak perkembangan yang harus dikembangkan oleh anak.

Salah satu aspek yang dikembangkan pada anak usia dini adalah perkembangan kognitif. Tanpa mengembangkan kognitif, anak mengalami kesulitan untuk mengenal sebab-akibat yang terjadi di lingkungannya. Oleh karena itu, kognitif menjadi aspek yang sangat penting seperti kebutuhan hidup lainnya yang dapat membantu kelangsungan hidup agar anak mudah melangkah ketahap selanjutnya. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014, perkembangan kognitif dibagi menjadi tiga lingkup tingkat pencapaian yaitu belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik. Kemampuan berpikir simbolik merupakan salah satu aspek yang harus dikembangkan salah satunya, kemampuan mengenal lambang bilangan. Proses pembelajaran anak usia dini sangat beragam karena pada dasarnya anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Di dalam belajar, anak usia dini diperbolehkan mempelajari apa saja yang sesuai dengan perkembangan anak, termasuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan.

Kemampuan mengenal lambang bilangan dapat dikembangkan sejak dini dengan model pembelajaran yang beragam dan menyenangkan bagi anak. Hal ini akan memperdalam pengalaman anak dengan menggunakan model pembelajaran yang ada. Sehingga anak mampu membangun suatu pengetahuan yang akan dikembangkan pada usia-usia selanjutnya. Menurut Depdiknas mengenal lambang bilangan adalah kemampuan anak untuk menyebutkan, menunjukkan, dan menuliskan lambang-lambang bilangan, serta mengaitkannya dengan jumlah benda yang sesuai. Hal ini merupakan bagian dari kompetensi dasar dalam pembelajaran matematika di tingkat pendidikan anak usia dini (PAUD). Menurut Sudjana, mengenal lambang bilangan adalah bagian dari kemampuan numerik dasar, yaitu memahami simbol angka, menyebutkannya secara urut, dan menghubungkannya dengan benda nyata. Ini juga mencakup kemampuan membandingkan banyak-sedikit dan besar-kecil. Berdasarkan pernyataan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa bagian penting

dari kemampuan dasar numerik anak usia dini, yang mencakup keterampilan menyebut, menunjukkan, dan menulis simbol angka, serta menghubungkannya dengan jumlah benda secara tepat. Kemampuan ini juga melibatkan pemahaman urutan angka dan perbandingan kuantitas (seperti banyak-sedikit atau besar-kecil), yang menjadi fondasi penting dalam pembelajaran matematika awal.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu ditemukan bahwa anak-anak masih rendah dalam kemampuan mengenal lambang bilangan. Dimana terdapat 6 anak berada dalam kategori “Belum Berkembang” (BB) dan 12 anak dalam kategori “Masih Berkembang” (MB) hal ini ditunjukkan saat anak berkegiatan dengan kemampuan berpikir simbolik dalam mengenal lambang bilangan. Ketika anak menyebutkan lambang bilangan secara bersama-sama, anak mampu menyebutkannya. Namun saat anak-anak diminta menyebutkan lambang bilangan satu persatu masih banyak anak merasa kesulitan menyebutkannya. Banyak anak yang menyebutkan lambang bilangan tanpa memikirkan urutan lambang bilangan tersebut. Selain itu, terdapat 10 anak berada dalam kategori “Belum Berkembang” (BB) dan 8 anak dalam kategori “Masih Berkembang” (MB) Kemampuan mengenal lambang bilangan anak masih rendah juga ditunjukkan saat anak berkegiatan menulis lambang bilangan yang tidak sesuai dengan lambangnya.

Berdasarkan masalah yang ditemui pada TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu dapat dijadikan sebagai penelitian yang berkaitan dengan mengenal lambang bilangan. Jika permasalahan tersebut tidak ditangani dengan tepat maka dapat mempengaruhi tahapan perkembangan matematika anak selanjutnya. Metode pembelajaran yang dilakukan di kelas masih berpusat pada guru dan pembelajaran tidak dilakukan dengan metode yang menyenangkan. Yang mengakibatkan anak kurang memahami lambang bilangan saat kegiatan pembelajaran. Kegiatan dikelas hanya menggunakan buku tulis dan majalah yang membiasakan anak untuk duduk, diam, dan hanya mendengarkan ucapan yang diperintah guru. Bahkan anak jarang dilibatkan secara aktif dalam kegiatan

pembelajar. Terlebih lagi belum adanya metode pembelajaran yang menarik untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak. Maka perlunya metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk membantu mengatasi permasalahan tersebut.

Kemampuan mengenal lambang bilangan anak dapat ditingkatkan melalui metode pembelajaran yang tidak hanya efektif tetapi juga menyenangkan dan bermanfaat. Oleh sebab itu, metode pembelajaran sangat penting dalam kegiatan belajar anak usia dini. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh anak usia dini adalah metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Metode pembelajaran *make a match* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan kegiatan mencocokkan kartu berisi pertanyaan dan jawaban secara berpasangan. Melalui metode pembelajaran *make a match* anak akan merasa senang dan tertarik dengan pembelajaran yang sedang berlangsung. Tanpa disadari oleh anak, mereka sedang mengembangkan pengetahuan dan kemampuannya.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Anak masih kesulitan menyebutkan lambang bilangan.
2. Anak menulis lambang bilangan tidak sesuai dengan lambangnya.
3. Kemampuan mengenal lambang bilangan anak masih rendah.
4. Pembelajaran masih menggunakan buku tulis dan lembar kerja siswa
5. Pembelajaran belum menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka perlu adanya pembatasan masalah dengan harapan semua pembahasan dapat mencapai sasaran. Dalam hal ini, penelitian hanya dibatasi pada rendahnya kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah maka dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh metode pembelajaran *make a match* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah dibuat maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode *make a match* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat yang dimaksud sebagai berikut :

1. Secara Teoritis :

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan yang berkaitan dengan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui metode *make a match* dan sebagai pendorong untuk melaksanakan pendidikan anak usia dini yang lebih baik.

2. Secara Praktis :

Adapun manfaat penelitian ini bagi : .

- a. Kepala sekolah, diharapkan dapat meningkatkan mutu pembelajaran di PAUD dalam kemampuan mengenal lambang bilangan.
- b. Guru, dapat mengembangkan kegiatan mengenal lambang bilangan yang menyenangkan dan mampu menarik perhatian siswa
- c. Penelitian lain, dapat menjadi acuan bagi peneliti lain dalam mengembangkan penelitian yang berkaitan dengan metode *make a match* dan kemampuan mengenal lambang bilangan

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Hakikat Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu dan khas yang tidak sama dengan orang dewasa. Anak selalu aktif, dinamis, antusias, dan mempunyai rasa ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya seolah-olah tak berhenti belajar. Anak bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu secara alamiah merupakan makhluk sosial yang unik, kaya dengan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek, dan merupakan masa paling potensial untuk belajar. Menurut Sujiono (2013), anak usia dini adalah sosok individu yang sedang mengalami suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dari berbagai aspek sedang dialami anak. Usia dini atau usia prasekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan potensi yang dimiliki setiap anak. Upaya pengembangan dan pemberian rangsangan ini dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti melalui aktivitas bermain dengan menggunakan media alam dalam mengklasifikasi benda. Oleh karena itu, kegiatannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi, dan menyenangkan bagi anak.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa anak usia dini ialah anak yang berada pada rentang masa lahir sampai usia enam tahun. NAEYC atau *National Assosiation Education for Young Children* mengungkapkan bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang

usia 0-8 tahun dan merupakan kelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Hal ini mengisyaratkan bahwa anak usia dini adalah individu unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial-emosional, kreativitas, bahasa, dan komunikasi yang sesuai dengan tahapan yang dilalui oleh anak.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun yang sedang menjalani pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan fundamental sehingga dalam pengembangannya harus dikembangkan dan diarahkan melalui stimulasi yang tepat agar anak berkembang secara optimal. Melalui kegiatan bermain, anak usia dini akan membantu pertumbuhan dan perkembangannya agar lebih berkembang.

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Karakteristik anak usia dini yang dikemukakan oleh Ricard D Kellough dalam buku Sofia Hartati (2005) sebagai berikut :

a. Egosentris

Ia cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. Hal ini dapat dilihat dari perilakunya seperti masih berebut alat-alat mainan, menangis bila menghendaki sesuatu yang tidak dipenuhi oleh orang tuanya, atau memaksakan sesuatu terhadap orang lain. Karakteristik seperti ini terkait dengan perkembangan kognitifnya yang menurut Piaget disebutkan bahwa anak usia dini sedang berada pada fase transisi dari fase praoperasional (2-7) ke fase operasional konkret (7-11).

b. Memiliki rasa ingin tahu yang besar

Menurut persepsi anak, dunia ini dipenuhi dengan hal-hal yang menarik dan menakutkan. Hal ini menimbulkan rasa keingintahuan anak yang tinggi. Rasa keingintahuan sangatlah bervariasi, tergantung dengan apa

yang menarik perhatiannya. Sebagai contoh, anak lebih tertarik dengan benda yang menimbulkan akibat dari pada benda yang terjadi dengan sendirinya.

c. Makhluk sosial

Anak senang diterima dan berada dengan teman sebayanya. Mereka senang bekerja sama dalam membuat rencana dan menyelesaikan pekerjaannya. Mereka secara bersama saling memberikan semangat dengan sesama temannya. Anak membangun konsep diri sendiri melalui interaksi sosial. Ia akan membangun kepuasan melalui penghargaan diri ketika diberikan kesempatan untuk bekerjasama dengan temannya.

d. Daya konsentrasi yang pendek

Pada umumnya anak sulit untuk berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama. Ia selalu cepat mengalihkan perhatian pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama. Ia selalu cepat mengalihkan perhatian pada kegiatan lain, kecuali memang kegiatan tersebut selain menyenangkan juga bervariasi dan tidak membosankan. Menurut Berg (1988) disebutkan bahwa sepuluh menit adalah waktu yang wajar bagi anak usia sekitar 5 tahun untuk dapat duduk dan memperhatikan sesuatu secara nyaman. Daya perhatian yang pendek membuat ia sangat sulit untuk duduk dan memperhatikan sesuatu untuk jangka waktu yang lama, kecuali terhadap hal-hal yang menyenangkan, pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan yang bervariasi dan menyenangkan.

e. Masa belajar yang paling potensial

Masa usia dini disebut sebagai masa *golden age* atau *magic years*, NAEYC (1992) mengemukakan bahwa masa-masa awal kehidupan tersebut sebagai masa-masanya belajar dengan slogannya: “*Early Years are Learning Years*”. Hal ini disebabkan bahwa selama rentang waktu usia dini, anak mengalami berbagai pertumbuhan dan perkembangan

yang sangat cepat dan pesat pada berbagai aspek. Pada periode ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Oleh karena itu, pada masa ini anak sangat membutuhkan stimulasi dan rangsangan dari lingkungannya.

B. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

1. Pengertian Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif merupakan salah satu tahapan perkembangan dalam kemampuan dasar yang dimiliki oleh anak. Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan dalam (inteligensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditunjukkan kepada ide-ide dan belajar. Menurut Vigotsky dalam Sujiono (2006) mengemukakan bahwa manusia dilahirkan dengan seperangkat fungsi kognitif dasar yakni kemampuan memperhatikan, mengamati, dan mengingat. Sedangkan menurut Piaget dalam Hidayati (2006) menyatakan bahwa cara anak mempelajari, mengingat, mendengarkan dan mengamati dunia sekitar mereka tidaklah pasif, melainkan secara alamiah. Mereka memiliki rasa ingin tahu mengenai dunia disekitar mereka dan secara aktif mencari informasi yang dapat membantu mereka memahami serta mengerti situasi di sekitar mereka.

Selanjutnya menurut Piaget dalam Gunarsa (2012) perkembangan kognitif bukan hanya hasil kematangan organisme, bukan pula pengaruh lingkungan saja, melainkan interaksi antara keduanya. Kemampuan dalam proses berpikir pada anak dipengaruhi oleh faktor lingkungan dan telah diketahui bahwa mengenal adalah ciri khas anak karena sesuai dengan dunia anak yang memiliki rasa ingin tahu yang kuat terhadap segala sesuatu terutama yang menarik rasa ingin tahu yang kuat terhadap segala sesuatu terutama yang menarik minatnya. Melalui rasa ingin tahu, anak

memperoleh kesempatan untuk mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya untuk meningkatkan penalaran dan memahami keberadaannya di lingkungan.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan perkembangan kognitif ialah cara anak dalam mempelajari, mengingat, melihat, mendengar dan mengamati dunia dengan memahami berbagai objek di sekitar mereka.

2. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang terikat dengan kemampuan berpikir seseorang. Bisa juga diartikan dengan perkembangan intelektual. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang menjadikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditunjukkan kepada ide-ide dan belajar. Menurut Witherington dalam Sujiono (2006) pengertian kognitif adalah kecerdasan pikiran, dengan kecerdasan Jalan logika matematis. Kedua pengalaman ini secara fisiologis berbeda. Pengalaman fisis yang melibatkan objek yang kemudian membuat abstraksi dari objek tersebut. Sedangkan pengalaman logika matematis merupakan pengalaman dimana diabstraksikan bukan dari objek melainkan dari akibat tindakan terhadap objek abstraksi reflektif titik sedangkan menurut Locke berpendapat bahwa manusia dilahirkan sebenarnya suci tabularasa, maka perkembangan intelegensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan.

Transmisi sosial digunakan untuk mempresentasikan pengaruh budaya terhadap pola pikir anak. Apabila anak dapat menerima transmisi sosial berarti anak mampu menerima informasi tersebut untuk mengasimilasikan dan mengakomodasikan informasi tersebut. Maka dapat disimpulkan transmisi merupakan faktor lingkungan sosial yang dapat memacu atau menghambat perkembangan struktur kognitif.

Ekuilibrasi merupakan suatu keadaan dimana pada diri setiap individu akan terdapat proses ekuilibrasi yang mengintegrasikan ketika faktor tadi yaitu hereditas pengalaman, dan transmisi sosial. Alasan yang memperkuat adanya ekuilibrasi yaitu dimana anak secara aktif berintegrasi dengan lingkungan. Maka dapat disimpulkan ekuilibrasi merupakan proses pengkoreksi diri (ekuilibrasi) yang mengatur spesifik dari individu dengan lingkungan maupun pengalaman fisik, pengalaman sosial, dan pikiran yang digunakan secara tepat maka kognitif dapat digunakan untuk mengatasi suatu masalah. Selanjutnya Piaget dalam Sujiono (2013) menyatakan bahwa ke perkembangan kognitif terjadi ketika anak sudah membangun pengetahuan melalui eksplorasi aktif dan penyelidikan pada lingkungan fisik dan sosial di lingkungan sekitar. Pengetahuan diciptakan kembali dan dibangun dari dalam diri seseorang melalui pengamatan, pengalaman dan dan pemahaman terhadap lingkungan sekitar. Kemudian menurut Santrock dalam Masnipal (2013) perkembangan kognitif melibatkan Bagaimana anak berfikir, Bagaimana Mereka melihat dunia dan bagaimana menggunakan apa yang mereka pelajari. Kognitif diartikan sebagai cara pandang anak akan suatu hal yang mereka lihat di lingkungan sekitar dan mengaplikasikan informasi yang telah didapatnya untuk memecahkan suatu masalah yang dihadapi dan ditemuinya dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini adalah proses berpikir dalam memperoleh suatu informasi atau pengetahuan baik itu yang dibangun secara personal maupun dari lingkungan sekitar.

3. Fase-Fase Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif memiliki beberapa tahapan-tahapan yang akan dilalui oleh anak. Anak harus melewati setiap tahapan tahapan tersebut, tetapi setiap individu anak berbeda-beda dalam melewati setiap tahapan. Piaget dalam Saputra dan Rudyanto (2005) perkembangan kognitif anak terbagi menjadi 4 tahapan yaitu tahap sensorimotor (0-2 tahun), tahap

praoperasiona (2-7 tahun), tahap operasi konkret (7-11 tahun) dan tahap operasi formal (11 tahun- sampai usia dewasa).

Tahap sensorimotor ditandai dengan anak yang baru mau membangun pemahamannya tentang dunia di sekitarnya melalui Panca indranya, sedangkan tahap praoperasional ditandai dengan kemampuan anak dalam berpikir simbolik, intuitif dan bersifat egosentris. Tahap operasi konkret ditandai dengan memecahkan masalah secara konkret dan penggunaan aturan yang lebih logis titik tahap formal ditandai dengan pemikiran yang lebih rasional dan memecahkan masalah secara ilmiah.

Anak prasekolah berada pada tahapan praoperasional (2-7 tahun) menurut Martinis dan Jamilah (2013) tahap praoperasional merupakan tahap awal pembentukan konsep secara stabil. Penalaran mental mulai muncul, egosentrisme mulai kuat dan kemudian lemah, serta keyakinan terhadap hal yang magis terbentuk. Pada tahap ini adalah masa di mana anak baru membangun kemampuan berpikirnya, sehingga cara berpikir anak belum stabil dan anak belum mampu berpikir secara abstrak. Oleh karena itu, anak membutuhkan objek yang nyata dalam memahami suatu informasi. Tahap praoperasional terbagi menjadi dua Subtahap, yakni subtahap fungsi simbolis (2-4 tahun) dan subtahap pemikiran pemikiran intuitif.

Piaget dalam Santrock (2015) menyatakan subtahap fungsi simbolis, anak kecil secara mental mulai mempresentasikan objek yang tak hadir. Ini memperluas dunia mental anak hingga mencakup dimensi-dimensi baru penggunaan bahasa yang mulai berkembang dan kemunculan sikap bermain adalah contoh lain dari peningkatan pemikiran simbolis dalam subtahap ini. Sedangkan pada subtahap intuitif, anak mulai menggunakan penalaran primitif dan ingin tahu jawaban dari semua pertanyaannya. Piaget menyebut tahap ini sebagai "intuitif" Karena anak-anak tampaknya merasa yakin terhadap pengetahuan dan pemahaman mereka tetapi tidak menyadari bagaimana mereka bisa

mengetahui apa-apa yang ingin mereka ketahui, Artinya mereka mengatakan bahwa mereka tahu sesuatu tetapi mereka mengetahuinya tanpa menggunakan pemikiran rasional.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pada tahap praoperasional anak belum dapat berpikir secara abstrak. Anak membutuhkan objek yang nyata untuk membangun informasi-informasi yang didapat dari lingkungan sekitar, sehingga informasi-informasi yang didapatnya menjadi lebih bermakna dan pada tahap ini juga anak menggunakan panca indranya untuk mendapatkan informasi-informasi yang ada di sekitar mereka, seperti melihat, mengecap, membawa, mendengar, dan meraba, sehingga fungsi dari tiap panca indra dapat ter stimulus dengan baik.

4. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan kognitif

Perkembangan kognitif mempunyai peran penting bagi keberhasilan belajarnya, namun banyak faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif. Menurut Susanto (2018) faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif adalah faktor lingkungan, faktor kematangan, faktor pembentukan, faktor minat dan bakat, dan faktor kebebasan. Faktor lingkungan sangat mempengaruhi perkembangan kognitif anak karena lingkungan sebagai tempat untuk anak belajar melalui pengalaman dan memperoleh pengetahuan. Faktor kematangan fisik maupun psikis dapat dikatakan telah matang apabila anak telah sanggup untuk menjalankan sesuai dengan fungsi masing-masing. Soccer mengadakan adalah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi titik faktor minat mengarah pada perbuatan dengan suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu, sedangkan bakat artinya seseorang yang memiliki bakat maka akan semakin mudah seseorang untuk mempelajari hal itu. Faktor kebebasan yaitu kebebasan manusia berpikir divergen atau menyebar, bahwa manusia dapat memilih metode-metode dalam memecahkan masalah.

Terdapat dua faktor dalam perkembangan kognitif anak usia dini menurut Wiyani (2014) yaitu faktor internal yang terdiri dari faktor bawaan, faktor kematangan, dan faktor minat dan bakat dan faktor eksternal yang terdiri dari faktor lingkungan, faktor pembentukan, dan faktor kebebasan. Faktor bawaan, teori yang mendukung faktor ini adalah teori nativisme yang dipelopori oleh seorang filosof yang bernama schopenhauer. Teori tersebut berpendapat bahwa perkembangan anak telah dibentuk oleh faktor-faktor yang dibawa sejak lahir. Faktor-faktor itulah yang dinamakan dengan faktor pembawaan yang telah terdapat pada waktu anak dilahirkan itulah yang akan menentukan perkembangannya kelak titik faktor kematangan Setiap anak memiliki organ dan organ tersebut dapat dikatakan matang apabila telah mencapai kesanggupan dalam menjalankan fungsinya masing-masing. Faktor kematangan ini berhubungan erat dengan usia kronologis atau usia kalender. Faktor minat dan bakat, minat mengarahkan pada dorongan untuk berbuat dengan giat dan lebih baik lagi sedangkan Bakat pada dasarnya merupakan kemampuan bawaan sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan agar dapat terwujud. Faktor lingkungan, teori yang mendukung faktor ini adalah empirisme yang dikembangkan oleh John Locke. Ia berpendapat bahwa anak dilahirkan seperti kertas putih yang bersih tanpa noda, namun dalam perkembangannya kertas tersebut menjadi penuh dengan tulisan, dan bagaimana tulisan tersebut akan ditentukan oleh faktor lingkungan. menurutnya, perkembangan kognitif anak akan sangat ditentukan oleh berbagai pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh dari lingkungan sekitarnya. Faktor pembentukan, membutuhkan merupakan segala keadaan di luar diri anak yang mempengaruhi perkembangan kognitifnya. Pembentukan dapat dibedakan menjadi dua, yaitu pembentukan sengaja (pendidikan di sekolah) dan pembentukan tidak disengaja (pengaruh alam sekitar). faktor kebebasan, kebebasan merupakan kelulusan manusia untuk berpikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa anak dapat memilih

metode-metode tertentu dalam menyelesaikan tugasnya ataupun memecahkan masalahnya. Faktor perubahan ini sangat terkait dengan pola asuh pendidik PAUD ataupun orang tua kepada anaknya. Kebebasan ini akan muncul jika pendidik PAUD atau orang tua menerapkan pola asuh demokratis pada anak. Sebaliknya, jika menerapkan pola asuh yang otoriter maka tidak akan muncul kebebasan, akibat perkembangan kognitif anak pun menjadi terhambat.

Selanjutnya menurut Piaget dalam Yanuarita (2014) mengemukakan bahwa proses perkembangan kognitif dipengaruhi oleh 4 faktor yaitu hereditas, pengalaman, transmisi sosial, dan ekuilibrisasi. Hereditas tidak hanya menyediakan fasilitas pada anak yang baru lahir untuk menyesuaikan diri dengan dunianya, lebih dari itu hereditas akan mengatur waktu jalannya perkembangan pada tahun-tahun mendatang. Sedangkan Schoper Haner, berpendapat bahwa setiap manusia sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi lingkungan semenjak dalam kandungan, remaja telah memiliki sifat-sifat yang menentukan daya kerja intelektualnya. Pengalaman dengan hereditas fisik merupakan dasar perkembangan struktur kognitif. Dalam hal ini seringkali disebut sebagai pengalaman fisik, perkembangan jasmani yang menyebabkan perkembangan kognitif berjalan secara terpadu dan tersusun baik. Berdasarkan uraian dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor utama yang mempengaruhi perkembangan kognitif yakni kematangan dan pengalaman yang berasal dari interaksi dan lingkungan sekitar anak. Ketika seseorang sudah memiliki faktor perkembangan kognitif yang baik, maka seseorang tersebut dapat dikatakan memiliki intelegensi yang baik.

C. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini

1. Pengertian Lambang bilangan

Lambang bilangan pada anak harus dikenalkan mulai sejak dini. Dengan memperkenalkan lambang bilangan diharapkan anak akan lebih mudah dalam memahami konsep matematika. Mengenalkan lambang bilangan pada anak akan lebih mudah dengan cara yang tepat dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Sebelum membahas mengenai lambang bilangan, perlu diketahui terlebih dahulu mengenai pengertian lambang bilangan.

Bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Merserve dalam Dali (1980) menyatakan bahwa bilangan adalah suatu abstraksi. Sebagai abstraksi bilangan tidak memiliki keberadaan secara fisik. Sementara itu, menurut Sudaryanti (2006) bilangan adalah suatu obyek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk kedalam unsur yang tidak didefinisikan atau *undefined term*. Soedadiatmodjo, dkk (1983) bilangan adalah suatu idea yang digunakan untuk menggambarkan atau mengabstraksikan banyaknya anggota suatu himpunan. Bilangan itu sendiri tidak dapat dilihat, ditulis, dibaca dan dikatakan karena merupakan suatu idea yang hanya dapat dihayati atau dipikirkan saja. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran, serta bersifat abstrak sebagai gambaran banyaknya anggota suatu himpunan. Menurut definisi di atas maka diperlukan adanya simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan yang disebut sebagai angka atau lambang bilangan.

Menurut Sudaryanti (2006) untuk menyatakan suatu bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka. Bilangan dengan angka menyatakan dua konsep yang berbeda, bilangan berkenaan dengan nilai sedangkan angka bukan nilai. Angka hanya merupakan suatu notasi tertulis

dari sebuah bilangan. perlu adanya pembeda antara tanda bilangan dengan operasi pada bilangan, karena tanda bilangan menyangkut nilai bilangan itu. Menurut Soedadiatmodjo, dkk (1983), untuk menyatakan bilangan suatu lambang atau simbol yang disebut dengan angka. Menurut pengertiannya, antara bilangan dengan lambang bilangan sangat berbeda. Bilangan menyatakan suatu kuantitas, sedangkan angka adalah notasi dari bilangan tersebut. Sedangkan menurut Merserve dalam Dali (1980) manusia menuliskan bilangan hanya sekedar sebagai bilangan saja, tetapi manusia menuliskan bilangan menurut lambang yang disajikan oleh bilangan itu. Dan sebagai batasan manusia menentukan pula bahwa setiap dua lambang yang menunjukkan bilangan yang sama adalah satu sama dengan yang lainnya. Hal tersebut berarti bahwa bilangan muncul karena ada sesuatu yang ingin diungkapkan atau dilambangkan dan lambang itulah yang mewakili bilangan. dan untuk dapat menuliskannya manusia menciptakan lambang bilangan dalam berbagai bentuk. Dari beberapa pengertian yang telah diuraikan di atas maka dapat disimpulkan bahwa untuk menyatakan suatu bilangan diperlukan lambang bilangan. Bilangan merupakan gambaran banyaknya anggota suatu himpunan. Bilangan menyatakan suatu kuantitas, sedangkan lambang bilangan (angka) adalah notasi dari bilangan tersebut.

2. Perkembangan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Kemampuan mengenal lambang bilangan termasuk dalam perkembangan kognitif pada anak usia dini. Sofia Hartati (2005) mengemukakan bahwa tahapan perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun adalah membentuk permainan dengan kreatif, menciptakan bentuk dari tanah liat, membentuk bangunan dari balok, menyebut dan membilang 1-20, mengenal lambang bilangan, menghubungkan konsep dengan lambang bilangan, mengenal perbedaan antara sama, lebih banyak dan lebih sedikit, menjumlah dengan benda, mengenal waktu, menyusun *puzzle*, mengenal alat-alat ukur, mengenal asal usul terjadinya suatu hal, dan mengetahui suatu kejanggalan dari dua buah gambar.

Menurut Christopher T. Cross, dkk (2009) bahwa ada empat aspek matematika yang harus dimiliki oleh anak usia dini. Diantaranya:

- a. *Cardinality: Children's knowledge of cardinality (how many are in a set) increases as they learn specific number words for sets of objects they see (I want two crackers).*
- b. *Number word list: Children begin to learn the ordered list of number words as a sort of chant separate from any use of that list in counting objects.*
- c. *1-to-1 counting correspondences: When children do begin counting, they must use one-to-one counting correspondences so that each object is paired with exactly one number word.*
- d. *Written number symbols: Children learn written number symbols through having such symbols around them named by their number word (That is a two).*

Empat aspek matematika yang harus dimiliki oleh anak usia dini menurut Christopher T. Cross, dkk (2009), dapat diartikan sebagai berikut:

- a. Kardinalitas: Pengetahuan tentang kardinalitas anak, disini pengetahuan tersebut dapat meningkat ketika anak mempelajari kata-kata angka tertentu untuk suatu objek.
- b. Daftar kata nomor: Anak mulai mempelajari daftar nomor yang berurutan, dapat dilakukan dengan cara bernyanyi
- c. Korelasi 1-ke-1: Saat anak mulai menghitung, Mereka harus menggunakan korespondensi satu-ke-satu sehingga masing-masing objek dapat dipasangkan dengan tepat sesuai kata dari angkanya.
- d. Simbol angka tertulis: Anak belajar simbol angka tertulis, melalui simbol-simbol seperti menulis jumlah angka pada suatu benda yang ada di sekitar anak.

Menurut Coopley (2000) terdapat lima kemampuan yang diajarkan dalam bilangan dan operasi bilangan, yaitu:

- (1) *Counting* (Berhitung), Anak memiliki kemampuan counting (berhitung) sebelum berusia 3 tahun, bahwa anak mampu menyebutkan urutan bilangan, misalnya satu, dua, tiga dan seterusnya. Untuk bisa berhitung, anak-anak mulai berhitung dari 1 sampai 9 setelah itu 10 dan seterusnya yaitu bilangan yang terdiri dari 2 angka, misalnya anak mampu menyebutkan bilangan “sebelas” bukan menyebutkan “sepuluh satu”, “dua belas” bukan menyebutkan “sepuluh dua” dan sebagainya.
- (2) *one-to-one* (koresponden satu-satu), Anak memiliki kemampuan *one-to-one correspondence* (koresponden satu-satu) bahwa anak mampu menghubungkan satu benda dengan benda lain, misalnya anak dapat mencari pasangan gambar yang tepat seperti gambar ikan dengan gambar kucing, gambar sikat dengan pasta gigi dan lain sebagainya.
- (3) *Quantity* (Kuantitas), Kuantitas merupakan kemampuan untuk mengatakan banyaknya benda dalam 1 kelompok tertentu dengan menyebutkan angka terakhir pada urutan berhitungnya. Misalnya sepuluh jari yang dimiliki oleh setiap anak. Mengenai angka merupakan kemampuan anak dalam memahami 10 simbol dasar (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10) dan mengingat bentuk dari masing-masing symbol tersebut. Anak-anak menghitung sejumlah benda yang telah ditentukan. Dilakukan secara bertahap, 1-10 kemudian 11-20.
- (4) *Comparison* (perbandingan) yaitu anak mampu membandingkan sebuah benda atau kumpulan benda, misalnya lebih besar, lebih kecil, lebih banyak, lebih sedikit dan sama banyak.
- (5) *Recognizing and writing* (mengenal dan menulis angka), Kemampuan *recognizing and writing* numeral (mengenal dan menulis angka) yaitu anak mengenal dan mampu menulis angka. Anak mengenal dan mampu menuliskan angka bisa melalui beberapa media dari benda-benda disekitarnya, misalnya angka dari telepon, dari majalah, halaman buku dan keyboard komputer.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai perkembangan kognitif di atas, dapat dilihat bahwa anak usia 5-6 tahun atau kelompok B mampu mengenal konsep matematika. Anak sudah berada pada tahap mengenal lambang bilangan. Lambang bilangan yang dapat diajarkan pada anak adalah 1-20. Anak bukan hanya sekedar mengenal bilangan, namun juga mulai mengerti bahwa angka atau lambang bilangan mewakili suatu bilangan tersebut. Maka dapat disimpulkan ruang lingkup mengenal lambang bilangan 1-20 pada anak usia 5-6 tahun dalam penelitian ini adalah anak mampu menyebut urutan bilangan 1-20, menunjuk lambang bilangan 1-20, dan menghubungkan lambang bilangan 1-20 dengan benda.

3. Tahapan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini.

Dalam mengenalkan lambang bilangan kepada anak bukanlah hal yang mudah. Sebelum anak dapat mengenal lambang bilangan, anak terlebih dahulu harus mengenal konsep bilangan. Anak bukan hanya mengenal lambang bilangannya saja, tetapi juga dapat mengetahui makna dari bilangan tersebut. Mengenalkan konsep bilangan kepada anak tidak dapat secara langsung dikenalkan kepada anak, tetapi harus melalui beberapa tahapan. Menurut Piaget dalam Suyanto (2005) dalam mengenalkan konsep bilangan pada anak usia dini tidak bisa diajarkan secara langsung, akan tetapi harus melalui beberapa tahap.

Adapun tahap yang dilakukan dalam mengenalkan konsep bilangan yang pertama yaitu anak harus mengenal terlebih dahulu bahasa simbol. Bahasa simbol ini disebut sebagai abstraksi sederhana (*simple abstraction*) atau abstraksi empiris. Mengenalkan bahasa simbol yaitu mengenalkan bahasa lisan dari nama bilangan dan makna dari nama bilangan tersebut, misalnya guru menyebutkan bilangan satu, dua, tiga, empat, dan seterusnya. Pada tahap ini, anak tidak hanya mengenal bahasa simbolnya saja tetapi juga dapat mengetahui makna dari bilangan tersebut. Tahap bahasa simbol ini bisa dilakukan dengan menggunakan benda nyata atau kongkrit, dan benda yang ada di sekitar anak. Contohnya ketika guru sedang mengajar dikelas,

kemudian guru membawa sebuah benda yang berjumlah tiga buah. Misalnya benda tersebut yaitu buku. Guru meletakkan buku tersebut di meja dan berkata “satu” kemudian meletakkan buku yang satunya lagi dan berkata “dua”, dan meletakkan buku seterusnya dan berkata “tiga”. Kemudian guru memberi intruksi kepada anak untuk melakukan hal yang sama, sampai anak tersebut memahami dan dapat melakukannya dengan baik dan benar. Sejalan dengan hal tersebut, Dehane (dalam Bob Perry, dkk, 2015) mengemukakan bahwa “*at the age of 3-4 years most children start to link number words to quantities, i.e. they develop awareness of numerical quantity*” artinya Pada usia 3-4 tahun kebanyakan anak mulai menghubungkan katakata nomor atau angka untuk suatu jumlah, disini mereka mulai mengembangkan kesadaran akan kuantitas numerik.

Tahap kedua yaitu abstraksi reflektif (*reflective abstraction*). Pada tahap ini anak dilatih untuk mampu berfikir simbolis. Anak mulai menggunakan jari tangannya untuk menghitung melalui benda-benda, menggunakan jari tangan merupakan hal yang mudah dan efektif dalam melatih berhitung permulaan pada anak. contohnya menghitung jumlah wadah pensil sambil berkata satu, dua, tiga dan seterusnya. Disini anak mulai belajar menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangan. Sejalan dengan hal tersebut, Suyanto (2005) mengungkapkan dalam melatih anak mengenal bilangan dapat dilakukan dengan cara, diantaranya: Menghitung dengan jari, bermain domino, berhitung sambil bernyanyi dan berolah raga, menghitung benda-benda, menghitung di atas 10, berhitung dengan kelipatan sepuluh, mengenal operasi bilangan, mengukur panjang, mengukur volume, mengukur berat, mengenal waktu, dan mengenal mata uang., mengukur berat, mengenal waktu, dan mengenal mata uang.

Dan tahap ketiga yaitu menghubungkan antara konsep bilangan dengan lambang atau simbol bilangan. Ketika anak sudah mengetahui makna dari suatu bilangan, anak dikenalkan dengan lambang atau simbol bilangan. Contohnya anak menghubungkan sebuah benda misalnya benda tersebut

adalah apel, satu buah apel dengan angka 1, dua buah apel dengan angka 2, tiga buah apel dengan angka 3, dan seterusnya. Semua ini dilakukan sampai anak benar-benar mengetahui konsep dan lambang bilangan dengan baik.

D. Model Pembelajaran *Cooperative*

1. Pengertian Model *Cooperative*

Model kooperatif merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang menekankan kerja sama antar peserta didik dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama. Model pembelajaran ini dirancang agar siswa saling membantu, berdiskusi, dan bertukar ide sehingga proses belajar menjadi lebih aktif dan bermakna. Dengan menerapkan pembelajaran kooperatif, diharapkan siswa tidak hanya menguasai materi pelajaran secara individual, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, seperti komunikasi, kerja sama, dan tanggung jawab. Selain itu, model ini dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa, karena mereka belajar dalam suasana yang saling mendukung dan memacu semangat belajar secara kolektif. Menurut Huda (2011), menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang bergantung pada efektivitas kelompok kelompok siswa tersebut. Pembelajaran ini mengacu pada metode pembelajaran dimana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil dan saling membantu dalam belajar yang biasanya setiap kelompok terdiri dari 4 siswa dengan kemampuan yang berbeda ada pula yang menggunakan kelompok dengan ukuran yang berbeda-beda. Rusman (2012) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 2 sampai 5 orang, dengan struktur kelompok yang sama.

Sedangkan menurut Roger, dkk. Dalam Huda (2011) mendefinisikan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang

diorganisir oleh prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara cara sosial antara kelompok-kelompok pembelajaran bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri yang didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota anggota yang lain. Berdasarkan pengertian di atas, peneliti pendapat dengan pendapat Rusman yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi pembelajaran di mana Siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 2 sampai 5 orang, dengan kan struktur kelompok yang sama.

2. Prinsip-Prinsip Model Cooperative

Rusman (2012) menyimpulkan uraiannya yang cukup panjang tentang prinsip-prinsip pembelajaran kooperatif sebagai berikut.

- a) Prinsip ketergantungan positif (*positive interdependence*), keberhasilan dalam penyelesaian tugas tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok tersebut. Keberhasilan kerja kelompok ditentukan oleh kinerja masing-masing anggota kelompok. Oleh karena itu Kaulah semua anggota dalam kelompok akan merasakan saling ketergantungan.
- b) Tanggung jawab perseorangan (*Individual accountability*), yaitu keberhasilan kelompok sangat tergantung dari masing-masing anggota kelompoknya. Oleh karena, setiap anggota kelompok mempunyai tugas dan tanggung jawab yang harus dikerjakan dengan kelompok tersebut.
- c) Interaksi tatap muka (*Face to Face promotion interaction*), yaitu memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka atau melakukan interaksi dan diskusi saling memberi dan menerima informasi dari anggota kelompok lain.
- d) Partisipasi dan komunikasi (*participation communication*), yaitu melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.

- e) Evakuasi proses kelompok, yaitu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerjasamanya mereka, agar selanjutnya bisa bekerjasama dengan lebih efektif.

Berdasarkan pendapat Rusman di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif pada prinsipnya adalah pembelajaran yang dilakukan oleh kelompok. Keberhasilan kerja kelompok ditentukan oleh kinerja masing-masing anggota kelompok dan mempunyai tugas serta tanggung jawab yang harus dikerjakan dalam kelompok tersebut. Setiap anggota kelompok dapat berpartisipasi aktif, melakukan interaksi dan diskusi, memberi dan meminta informasi dari kelompok lain, serta melakukan evaluasi sebagai hasil proses kerja kelompok.

3. Langkah-Langkah Model *Cooperative*

Setiap model dalam kegiatan pembelajaran memiliki langkah-langkah secara sistematis dalam penerapannya, menurut Rusman (2012) menyatakan bahwa Terdapat 4 tahap dalam pembelajaran kooperatif yaitu sebagai berikut:

1. Penjelasan materi

Tahap ini merupakan tahapan menyampaikan pokok-pokok materi pembelajaran sebelum belajar dalam kelompok. Tujuan utama tahapan ini adalah pemahaman terhadap pokok materi pembelajaran.

2. Belajar Kelompok

Tahapan ini dilakukan setelah guru memberikan penjelasan materi, siswa bekerja dalam kelompok yang telah dibentuk sebelumnya.

3. Penilaian

Penilaian dalam pembelajaran kooperatif bisa dilakukan melalui tes atau kuis yang, yang dilakukan secara individu atau kelompok. Tes individu akan memberikan penilaian kemampuan individu, sedangkan kelompok

akan memberikan penilaian pada kemampuan kelompoknya, seperti Jelaskan Sanjaya (2006) "hasil akhir setiap siswa adalah penggabungan keduanya dan dibagi 2. Nilai setiap kelompok memiliki nilai yang sama Dalam kelompoknya. Hal ini disebabkan nilai kelompok adalah nilai bersama dalam kelompoknya yang merupakan hasil kerjasama setiap anggota kelompoknya."

4. Pengakuan Tim

Pengakuan tim adalah penetapan tim yang dianggap paling menonjol atau tim paling berprestasi untuk kemudian diberikan penghargaan atau hadiah, dengan harapan dapat memotivasi tim untuk terus berprestasi lebih baik.

Berdasarkan pendapat Rusman di atas, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat empat langkah-langkah dalam melaksanakan pembelajaran kooperatif titik pembelajaran ini dimulai dengan adanya penjelasan materi untuk memberikan pemahaman siswa terhadap pokok materi pembelajaran, kemudian belajar secara kelompok dan melakukan penilaian melalui tes atau kuis serta memberikan penghargaan atau hadiah kepada kelompok yang paling menonjol atau tim yang paling berprestasi.

E. Metode Pembelajaran *Make A Match*

1. Pengertian Metode Pembelajaran *Make A Match*

Metode pembelajaran *Make a Match* adalah salah satu teknik pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa dalam kegiatan mencocokkan pasangan antara dua hal yang berkaitan, seperti kata dan artinya, pertanyaan dan jawaban, atau gambar dan konsep. Metode ini dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa, memperkuat pemahaman materi, serta melatih kemampuan berpikir kritis dan kerja sama dalam kelompok. Dengan menggunakan metode *Make a Match*, suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih mudah mengingat dan memahami konsep yang diajarkan. Menurut Rusman (2012),

Metode pembelajaran *make a match* merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Lena Curran dengan teknik mencari pasangan sambil belajar mengenai konsep dalam suasana menyenangkan. Suyatno (2009) mengungkapkan bahwa metode *make a match* adalah metode pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban dan kemudian siswa mencari pasangan kartunya. Huda (2012) mengatakan *make a match* merupakan salah satu pendekatan konseptual yang mengajarkan siswa memahami konsep-konsep secara aktif, kreatif, efektif, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa sehingga konsep mudah dipahami dan bertahan lama dalam struktur kognitif siswa. Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran *make a match* merupakan pembelajaran kooperatif yang menggunakan teknik mencari pasangan dan memahami konsep secara aktif, kreatif, efektif, interaktif, dan menyenangkan sehingga konsep mudah dipahami oleh anak.

2. Langkah-Langkah Metode Pembelajaran *Make a Match*

Menurut Rusman (2012) langkah-langkah metode pembelajaran *make a match* sebagai berikut:

- a) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review* (satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban).
- b) Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
- c) Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu serupa dengannya (kartu soal/kartu jawaban).
- d) Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- e) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. Begitu pula selanjutnya
- f) Kesimpulan

Menurut Ngalimun (2014), menjelaskan langkah-langkah metode pembelajaran *make a match* yaitu sebagai berikut:

- a) Guru menyiapkan kartu berisi persoalan atau permasalahan dan kartu yang berisi jawaban.
- b) Setiap siswa mencari dan mendapat sebuah kartu soal dan berusaha menjawabnya.
- c) Setiap siswa mencari kartu yang cocok dengan persoalannya.
- d) Siswa yang benar mendapatkan reward.
- e) Kartu dikumpulkan dan dikocol ulang untuk babak berikutnya.
- f) Penyimpulan dan evaluasi

Menurut Huda (2014) menjelaskan langkah-langkah metode pembelajaran *make a match* sebagai berikut:

- a) Membuat beberapa pernyataan yang sesuai dengan materi yang dipelajari kemudian menulisnya dalam kartu pertanyaan.
- b) Membuat kunci jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat dan menulisnya dalam kartu-kartu jawaban. Akan lebih baik jika kartu pertanyaan dan jawaban berbeda warna.
- c) Membuat aturan lembaran untuk mencatat pasangan-pasangan yang berhasil sekaligus untuk penilaian anak.

Berdasarkan beberapa penjelasan ahli tentang langkah-langkah metode pembelajaran *make a match* di atas, maka kesimpulannya langkah-langkah pembelajaran *make a match* yaitu :

- a) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik dan kartu yang berisi jawaban.
- b) Guru menjelaskan aturan permainannya.
- c) Anak mencari pasangan kartu yang dimilikinya (kartu soal / kartu jawaban).
- d) Siswa yang benar mendapatkan *reward*.
- e) Satu babak selesai, kartu dikumpulkan dan dikocol ulang agar setiap anak mendapatkan kartu yang berbeda dari babak sebelumnya.
- f) Evaluasi dan kesimpulan.

3. Kelebihan dan Kelemahan Metode Pembelajaran *Make A Match*

Suatu metode, model, atau strategi dalam pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kelemahan. Demikian juga dengan model pembelajaran *make a match* memiliki kelebihan dan kekurangan diantaranya :

a. Kelebihan *Make A Match*

kelebihan model pembelajaran *make a match* menurut Kurniasih dan Sani (2016) antara lain :

- a) Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan.
- b) Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.
- c) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal.
- d) Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran.
- e) Kerja sama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis
- f) Munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh siswa

Sedangkan kelebihan model pembelajaran *make a match* menurut Huda (2014) antara lain :

- a) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
- b) Metode menyenangkan.
- c) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- d) Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.
- e) Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

b. Kelemahan *Make A Match*

Kelemahan model pembelajaran *make a match* menurut Kurniasih dan Sani (2016) antara lain :

- a) Sangat memerlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan.

- b) Waktu yang tersedia perlu dibatasi karena besar kemungkinan siswa bisa banyak bermain-main dalam proses pembelajaran.
- c) Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai.
- d) Pada kelas dengan murid yang banyak (> 30 siswa/kelas) jika kurang bijaksana maka yang muncul adalah suasana seperti pasar dengan keramaian yang tidak terkendali.
- e) Bisa mengganggu ketenangan belajar di kiri kanannya.

Sedangkan kelemahan metode pembelajaran *make a match* menurut Huda (2014) antara lain :

- a) Jika metode ini tidak dipersiapkan dengan baik akan banyak waktu yang terbuang
- b) Pada awal-awal penerapan metode banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya.
- c) Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan.
- d) Guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberikan hukuman pada siswa yang tidak mendapatkan pasangan karena mereka bisa malu.
- e) Menggunakan metode ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

Beraskan paparan diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* ini tidak hanya memiliki kelebihan tetapi juga memiliki kelemahan. Oleh karena itu, perlu adanya pemahaman yang mendalam mengenai model pembelajaran ini agar penerapannya dapat terlaksana dengan baik.

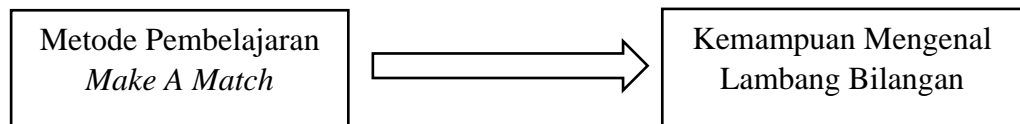
F. Kerangka Pikir

Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan hal yang penting dalam masa perkembangan kognitif anak usia dini. Kemampuan mengenal lambang bilangan ditandai dengan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan, serta mengenal simbol atau lambang dari bilangan tersebut. Kemampuan

mengenai lambang bilangan merupakan kemampuan yang sangat penting dikuasai oleh anak untuk penguasaan konsep matematika selanjutnya. Dalam proses belajar mengenai angka pada anak perlu juga model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*.

Pembelajaran *Make a Match* merupakan pembelajaran yang dapat menarik siswa. Pembelajaran ini dapat dibuat sendiri disesuaikan dengan kebutuhan. Penggunaan *Make a Match* ini akan lebih menarik jika melibatkan anak secara aktif dalam kegiatan. *Make a Match* yang pembuatan dan tahapan permainannya disesuaikan dengan tahap berpikir anak akan menjadikan anak mampu mengenali lambang bilangan dengan baik. Bermain menggunakan kartu yang dibuat bervariasi dan dihiasi dengan gambar yang menarik serta menggunakan metode bermain yang menyenangkan bagi anak menjadikan anak mampu mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik.

Gambar 1. Kerangka Pikir



G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan teori dan kerangka berpikir di atas maka dapat dibuat hipotesis sebagai berikut :

X_1 : Metode pembelajaran *make a match*

Y_1 : Kemampuan mengenali lambang bilangan

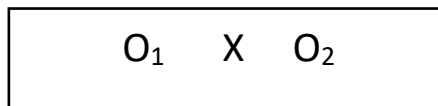
H_0 : Tidak ada pengaruh metode pembelajaran *make a match* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun.

H_a : Ada pengaruh metode pembelajaran *make a match* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun

III. METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kuantitatif metode eksperimen dengan bentuk desain *Pre-eksperimental design*, Menurut Sugiyono (2010), mengatakan bahwa *Pre-eksperimental design* belum eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jenis desain penelitian yang digunakan yakni desain *one group pretest-posttest*. Menurut Sugiyono (2010), pada penelitian ini diberikan *pretest* sebelum diberikan perlakuan dan *post-test* setelah diberikan perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat digambar sebagai berikut:



Gambar 2. Desain One Group Pretest-Posttest

Keterangan :

O_1 : *Pre-test* diberikan sebelum menggunakan metode *make a match*

X : Penggunaan metode *make a match*

O_2 : *Post-test* diberikan setelah menggunakan metode *make a match*

B. Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1) Tahapan Persiapan

- a) Pembuatan kisi-kisi instrumen penelitian
- b) Membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran harian
- c) Pembuatan lembar observasi/panduan observasi
- d) Menyiapkan metode pembelajaran *make a match*

2) Tahap Pelaksanaan

- a) Di awal penelitian, peneliti melakukan *pretest* sebanyak 5 kali yang dilakukan pada tanggal
- b) Setelah dilakukan *pretest* peneliti melakukan eksperimen menggunakan metode pembelajaran *make a match*. Kegiatan eksperimen ini dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan yang dilakukan pada tanggal , yang mana dalam satu kali pertemuan eksperimen durasi waktunya yaitu 90 menit menggunakan metode pembelajaran *make a match* dengan tema binatang
- c) Eksperimen ini dilakukan pada sampel penelitian yang berjumlah 10 anak yang dimana dalam pelaksanaannya anak dibagi 2 kelompok anak dengan kelompok pertama sebagai pertanyaan dan kelompok kedua sebagai jawaban.
- d) Setelah pemberian perlakuan menggunakan metode pembelajaran *make a match*, peneliti mengambil data *posttest* sebanyak 5 kali pada tanggal

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat dan waktu penelitian dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas B2 TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung yang berada di Jl. Z.A Pagar Alam Kelurahan Labuhan Ratu, Kecamatan Labuhan Ratu, Kota Bandar Lampung

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu dengan jumlah 84 anak yang terdiri dari kelompok B1 28 anak, kelompok B2 28 anak, dan kelompok B3 28 anak

Tabel 1. Jumlah seluruh anak di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu

| No. | Kelas | Jumlah Anak |
|--------|-------|-------------|
| 1. | B1 | 28 |
| 2. | B2 | 28 |
| 3. | B3 | 28 |
| Jumlah | | 84 |

Sumber : data bagian administrasi TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi tersebut. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul mewakili. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*. *Purposive Sampling* adalah teknik penentuan dengan pertimbangan tertentu. Penentuan sampel dalam penelitian ini berdasarkan pertimbangan yakni anak usia 5-6 tahun yang kemampuan mengenal lambang bilangannya belum berkembang dengan baik. Maka sampel dalam penelitian ini berjumlah 10 anak.

E. Definisi Variabel Penelitian

1. Metode Pembelajaran *Make a Match* (X)

a) Definisi Konseptual Metode Pembelajaran *Make a Match*

Metode *make a match* adalah metode pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya. Penerapan metode ini selain mengasah kemampuan kognitif anak dimana anak dituntut untuk berpikir cepat agar menemukan pasangan kartu yang dipegang, metode ini juga mengutamakan penanaman sosial anak didik.

b) Definisi Operasional Metode Pembelajaran *Make a Match*

Metode *make a match* merupakan skor yang diperoleh melalui lembar observasi yaitu anak mencari pasangan kartu, anak mencocokkan kartu yang sudah disediakan, dan anak menceritakan kembali kartu yang didapatnya.

2. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan (Y)

a) Definisi Konseptual Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan :

Kemampuan mengenal lambang bilangan adalah aktivitas anak dalam mengetahui dan memahami simbol-simbol bilangan

b) Definisi Operasional Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan :

Kemampuan mengenal lambang bilangan dalam penelitian ini skor yang diperoleh dari kemampuan anak dalam menyebutkan urutan lambang bilangan, menghubungkan lambang bilangan dengan benda, membandingkan 2 kelompok benda sesuai jumlahnya, menunjuk lambang bilangan 1-10, dan menulis lambang bilangan

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik dan alat pengumpulan data adalah kegiatan yang paling utama dilakukan dalam suatu penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian adalah observasi. Observasi yang dilakukan untuk memperoleh data mengenai kemampuan anak terkait mengenal lambang bilangan yaitu dengan cara mengobservasi kegiatan anak saat proses pembelajaran berlangsung. Adapun alat yang digunakan berupa lembar observasi dengan menggunakan *checklist*. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi berperan serta (*participant observation*) dimana guru ikut serta dalam kegiatan bermain.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2010). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi dalam bentuk *checklist* (✓). Adapun skala penilaian atau penskoran yang digunakan dalam lembar observasi *checklist* ini yaitu berkembang sangat baik (BSB) dengan nilai skor 4, berkembang sesuai harapan (BSH) dengan nilai skor 3, mulai berkembang (MB) dengan skor 2, dan

belum berkembang (BB) dengan nilai skor 1. Berikut kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen sebelum Uji Validitas

| Variabel | Dimensi | Indikator | Sub Indikator |
|-------------------------------------|-------------------------|---|---|
| Kemampuan mengenal lambang bilangan | Berhitung | Menyebutkan urutan lambang bilangan | 1. Anak dapat menyebutkan lambang bilangan dari bilangan 1-5 |
| | | | 2. Anak dapat menyebutkan lambang bilangan dari bilangan 6-10 |
| | | | 3. Anak dapat menyebutkan lambang bilangan dari bilangan 5-1 |
| | | | 4. Anak dapat menyebutkan lambang bilangan dari 10-6 |
| | Korespondensi satu-satu | Menghubungkan lambang bilangan dengan benda | 5. Anak dapat menghubungkan lambang bilangan 1-5 dengan benda |
| | | | 6. Anak dapat menghubungkan lambang bilangan 6-10 dengan benda |
| | Kuantitas | Menjumlahkan benda dengan lambang bilangan | 7. Anak dapat menyebutkan hasil penambahan 1-5 |
| | | | 8. Anak dapat menyebutkan hasil penambahan 6-10 |
| | Perbandingan | Membandingkan 2 kelompok benda sesuai jumlahnya | 9. Anak dapat membandingkan 2 benda yang jumlahnya lebih banyak |
| | | | 10. Anak dapat membandingkan 2 benda yang jumlahnya lebih sedikit |
| | | | 11. Anak dapat membandingkan 2 benda yang sama banyak |
| | Mengetahui dan Menulis | Menunjuk lambang bilangan 1-10 | 12. Anak dapat menunjukkan lambang bilangan 1-5 |
| | | | 13. Anak dapat menunjukkan lambang bilangan 6-10 |
| | | Menulis lambang bilangan | 14. Anak dapat menulis lambang bilangan 1-5 |
| | | | 15. Anak dapat menulis lambang bilangan 6-10 |

Tabel (2) merupakan tabel instrumen penelitian yang belum divalidasi dan nomor item yang di tebakkan adalah soal pernyataan yang tidak valid, dan dibawah ini merupakan instrumen penelitian yang sudah valid, adapun untuk item soal yang valid dapat dilihat pada tabel sebagai berikut

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Penelitian setelah Uji Validitas

| Variabel | Dimensi | Indikator | Sub Indikator |
|-------------------------------------|-------------------------|---|--|
| Kemampuan mengenal lambang bilangan | Berhitung | Menyebutkan urutan lambang bilangan | 1. Anak dapat menyebutkan lambang bilangan dari bilangan 1-5 |
| | | | 2. Anak dapat menyebutkan lambang bilangan dari bilangan 5-1 |
| | | | 3. Anak dapat menyebutkan lambang bilangan dari 10-6 |
| | Korespondensi satu-satu | Menghubungkan lambang bilangan dengan benda | 4. Anak dapat menghubungkan lambang bilangan 6-10 dengan benda |
| | Perbandingan | Membandingkan 2 kelompok benda sesuai jumlahnya | 5. Anak dapat membandingkan 2 benda yang jumlahnya lebih banyak |
| | | | 6. Anak dapat membandingkan 2 benda yang jumlahnya lebih sedikit |
| | | | 7. Anak dapat membandingkan 2 benda yang sama banyak |
| | Mengetahui dan Menulis | Menunjuk lambang bilangan 1-10 | 8. Anak dapat menunjukkan lambang bilangan 1-5 |
| | | | 9. Anak dapat menunjukkan lambang bilangan 6-10 |
| | | Menulis lambang bilangan | 10. Anak dapat menulis lambang bilangan 1-5 |

H. Uji Instrumen

11. Uji Validitas

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mengukur sejauh mana alat ukur itu akurat untuk digunakan. Menurut Sugiyono (2010) valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas terbagi menjadi beberapa bagian yaitu pengujian validitas isi (*content validity*), pengujian validitas konstruksi (*construct validity*), pengujian validitas eksternal. Penelitian ini menggunakan pengujian validitas isi, dimana dapat dibantu dengan menggunakan instrumen penelitian yang sudah diuji. Kemudian untuk menguji cobakan instrumen, peneliti menggunakan metode uji coba terpakai, dimana peneliti langsung menyajikannya pada subjek di luar sampel penelitian. Kemudian peneliti menganalisis validitas dan reliabilitas untuk mengetahui layak atau tidaknya instrumen itu digunakan. Adapun jumlah subjek yang digunakan untuk uji coba terpakai dalam uji validitas yaitu 10 anak. Penelitian ini menggunakan rumus *product moment*, dikarenakan dikontrol langsung dengan melihat indikator - indikator yang sesuai dan dihitung dengan bantuan program komputer IBM SPSS *Statistic Version 26 For Windows*.

Selanjutnya apabila hasil $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen tes dinyatakan valid, dan begitupun sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka item instrumen tersebut dinyatakan tidak valid. r_{tabel} dalam penelitian ini sebesar 0,514. Setelah dilakukan uji coba terdapat 5 item pernyataan yang tidak valid yakni item nomor 2,4,7,8, dan 15. Hasil uji validitas dapat dilihat di lampiran. Dan untuk item instrumen yang dinyatakan valid digunakan untuk penelitian ini.

12. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas instrumen dapat dilakukan secara *eksternal* maupun *internal*. Menurut Sugiyono (2010) pengujian secara *eksternal* dapat dilakukan secara test-retest (*stability*), *equivalent*, dan gabungan keduanya. Secara *internal* reliabilitas instrumen dapat diuji dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu. Pengujian reliabilitas instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan *internal* konsistensi.

Pengujian ini dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja menggunakan lembar observasi *checklist* kepada 10 anak diluar sampel, kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan rumus *Crounbach Alpha* yang dilakukan dengan bantuan program komputer IBM SPSS *Statistic Version 26 For Winndows*.

Setelah diperoleh r_{tabel} selanjutnya untuk dapat memastikan instrumen tersebut reliabel, maka harga r_{tabel} pada taraf kesalahan 5% adalah 0,514. Dan data yang diperoleh dari hasil reliabilitas 10 anak dari instrumen pernyataan didapatkan hasil reliabel sejumlah 0,930 menggunakan rumus *Crounbach Alpha*.

Tabel 4. Hasil Reliabilitas

| Variabel | Alpha | r_{tabel} | Kriterian |
|-------------------------------------|-------|--------------------|---------------|
| Kemampuan mengenal lambang bilangan | 0,930 | 0,514 | Sangat tinggi |

Sumber : Hasil pengolahan data penelitian 2023

Hasil perhitungan koefisiensi reliabilitas sebesar 0,900 sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan *reliable* dengan interpretasi sangat tinggi, dapat dilihat pada lampiran. Selanjutnya hasil perhitungan koefisien reliabilitas instrumen tersebut di interpretasikan menggunakan kriteria pada tabel berikut

Tabel 5. Kriteria Reliabilitas

| Rentang koefisien (r_i) | Kriteria |
|-----------------------------|---------------|
| $0,08 \leq r_i \leq 1,00$ | Sangat tinggi |
| $0,60 \leq r_i \leq 0,80$ | Tinggi |
| $0,40 \leq r_i \leq 0,60$ | Cukup |
| $0,20 \leq r_i \leq 0,40$ | Rendah |
| $0,00 \leq r_i \leq 0,20$ | Sangat rendah |

Sumber: Arikunto, 2010

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Analisis Data Dalam Bentuk Tabel

Analisis data dilakukan setelah semua data terkumpul. Setelah diberi perlakuan, data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui besarnya peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini. Data yang diperoleh dijadikan sebagai dasar dalam menguji hipotesis penelitian. Untuk menyajikan data secara singkat maka perlu dilakukan penentuan interval, adapun rumus mencari interval yang digunakan sebagai berikut :

$$I = \frac{NVT - NVR}{K}$$

Gambar 3. Rumus Interval

Keterangan:

- I : Interval
- NVT : Nilai Variabel Tertinggi
- NVR : Nilai Variabel Terendah
- \K : Jumlah Kelas/Kategori

b) Analisis Uji Hipotesis

Analisis uji hipotesis digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh, dengan jumlah sampel yang kurang dari 30, maka dalam penelitian ini menggunakan statistika non parametris. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *metode pembelajaran make a match* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak digunakan uji *Wilcoxon signed rank test*. Uji *Wilcoxon* merupakan uji non parametris yang digunakan untuk menganalisis data. Penelitian ini akan menguji pretest dan posttest, dengan demikian peneliti akan dapat melihat perbedaan nilai antara pretest dan posttest melalui uji *Wilcoxon signed rank test*. Untuk menghitung data melalui uji *Wilcoxon* peneliti menggunakan bantuan program komputer IBM SPSS *Statistic Version 26 For Windows*.

Adapun dasar pengambilan keputusan untuk menerima atau menolak hipotesis pada uji *Wilcoxon* adalah sebagai berikut:

- i. Jika probabilitas (Asymp.Sig) $< 0,05$ maka hipotesis diterima.
- ii. Jika probabilitas (Asymp.Sig) $> 0,05$ maka hipotesis ditolak.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun sebelum dan sesudah menggunakan metode pembelajaran *make a match*. Perbedaan dapat dinilai dari hasil penelitian dan rata-rata nilai kemampuan mengenal lambang bilangan anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Analisis uji hipotesis menggunakan uji *Wilcoxon signed rank test*. Dengan hasil perhitungan spss diperoleh $Asymp.si$ sebesar 0,005, dan hipotesis diterima jika $Asymp.si < 0,05$. Maka dapat dilihat nilai signifikansi penelitian ini lebih kecil dari 0,05 dan hipotesis diterima, yang berarti terdapat pengaruh metode pembelajaran *make a match* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka penulis mengemukakan saran sebagai berikut.

1. Untuk Guru

Guru dapat merancang pembelajaran melalui kegiatan bermain dengan menggunakan metode pembelajaran yang menarik dan juga menyenangkan bagi anak. Dan juga dalam menstimulus kemampuan anak terutama kemampuan mengenal lambang bilangan ada banyak cara yakni salah satunya menggunakan *metode pembelajaran make a match*

2. Untuk kepala sekolah

Sebaiknya menyediakan berbagai fasilitas yang dapat menunjang kegiatan belajar anak. Sehingga kegiatan pembelajaran tidak monoton dan membosankan untuk anak.

3. Untuk Peneliti Lain

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi maupun gambaran terkait informasi untuk melakukan yang lebih baik lagi, serta dapat mencoba menggunakan media lain yang dapat mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan

DAFTAR PUSTAKA

- Bredekamp. (1993). *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children from Birth Through Age 8*. Washington DC: National Association for the Education of Young Children.
- Carol, S. B. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Indonesia: PT Mancana Jaya Cemerlang.
- Coopley, J. (2001). *The Young Child And Mathematics*. National Association The Education of Young Children.
- Cross, CT. dkk. (2009). *Mathematics learning in early childhood*. Washington DC: The National Academies Press.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Fathani, Abdul Halim. (2012). *Matematika*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Sofia, Hartati. (2005). *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Hartati, S. (2005). *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini* . Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Huda, M. (2014). *Cooperative Learning* . Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ngalimun. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Banjarmasin: Aswanda Pressindo.
- Novan, Ardy Wiyani. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta.
- Rukmansyah. (2006). *Kamus Pintar Matsains*. Bandung: Epsiolon Grup.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Sanjaya. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Solehudin. (1997). *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*. Bandung: Depdikbud.
- Solehudin. (Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah). 1997. Bandung : Depdikbud.
- Sudaryanti. (2006). *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sujiono, N. Y. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* . Jakarta: Indeks.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia dini*. Jakarta: Penada Media Group.
- Suyanto. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Suyanto. (2005). *Konsep Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Suyatno. (209). *Menjelajah Pembelajaran inovatif*. Sidoarjo: Mesmedia Buana Pustaka.