

**PENERAPAN PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* DENGAN MEDIA GAMBAR
UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR KOGNITIF SISWA
KELOMPOK B3 DALAM PENGENALAN HURUF SEMESTER I
TK NEGERI PEMBINA GIANYAR
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

**NI NYOMAN MURNI
NIP.19620803 198603 2 014
TEMPAT TUGAS : TK NEGERI PEMBINA GIANYAR**

ABSTRACT

The purpose of this class action research conducted on B3 group students in Gianyar Guidance State Kindergarten in the first semester of 2018/2019 is to improve cognitive learning achievement in the introduction of letters B3 group I semester students in Gianyar Guidance State Kindergarten through the use of Make A Match models with the media picture. Theoretically, the results of this study are expected to be useful as a reference in enriching the theory in the context of increasing teacher competency.

While practically this research is expected to be useful for schools, this class action research involves B3 group students research subjects conducted in 2 cycles through the stages of planning, implementation, observation / reflection and reflection. The Make A Match model with the image media in this study emphasizes learning that can be used by teachers in actual learning practices in the field. Learning achievement test is a tool used in collecting research data which is then analyzed using descriptive analysis of the results obtained from this study showed an increase in the ability of students to follow the learning process from an initial average of 60.22 increased to 65.90 and increased to 75 , 68 in the second cycle with an initial learning completeness of 40.90% in the first cycle increased to 72.72% and in the second cycle to 100%. The conclusion that can be drawn from these results is the use of the Make A Match learning model with media images in the implementation of the learning process able to improve cognitive learning achievement in the introduction of letters B3 group students in the first semester of TK Negeri Pembina Gianyar academic year 2018/2019.

Keywords: Model Make A Match, Image Media, Learning Achievement

ABSTRAK

Tujuan dilakukan penelitian tindakan kelas ini pada siswa kelompok B3 di TK Negeri Pembina Gianyar pada semester I tahun pelajaran 2018/2019 adalah untuk meningkatkan prestasi belajar kognitif dalam pengenalan huruf siswa kelompok B3 semester I di TK Negeri Pembina Gianyar melalui penggunaan model *Make A Match* dengan media gambar. Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan akan bermanfaat sebagai acuan dalam memperkaya teori dalam rangka peningkatan kompetensi guru.

Sedangkan secara praktis penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi sekolah, Penelitian tindakan kelas ini melibatkan siswa kelompok B3 subyek penelitian yang dilakukan dalam 2 siklus melalui tahapan-tahapan perencanaan, pelaksanaan, Observasi/ pengamatan dan refleksi. Model *Make A Match* dengan media gambar dalam kajian ini adalah menekankan pada pembelajaran yang bisa dipergunakan oleh guru dalam praktek pembelajaran secara aktual di lapangan. Tes prestasi belajar merupakan alat yang digunakan dalam mengumpulkan data hasil penelitian yang selanjutnya dianalisis menggunakan analisis deskriptif hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta didik mengikuti proses pembelajaran dari rata-rata awal 60,22 meningkat menjadi 65,90 dan meningkat menjadi 75,68 pada siklus II dengan ketuntasan belajar awal 40,90% pada siklus I meningkat menjadi 72,72% dan

pada siklus II menjadi 100%. Simpulan yang dapat diambil dari hasil tersebut adalah penggunaan model pembelajaran *Make A Match* dengan media gambar dalam pelaksanaan proses pembelajaran mampu meningkatkan prestasi belajar kognitif dalam pengenalan huruf siswa kelompok B3 semester I TK Negeri Pembina Gianyar tahun pelajaran 2018/2019.

Kata kunci: Model Make A Match, Media Gambar, Prestasi Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan mutlak bagi kehidupan manusia yang harus dipenuhi. Tanpa pendidikan mustahil manusia dapat berkembang secara baik. Pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan. Penyelenggaraan pendidikan di Indonesia menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat (2) disebutkan bahwa suatu Pendidikan Nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan lembaga pendidikan formal sebelum anak memasuki sekolah dasar. Lembaga ini dianggap penting karena bagi anak usia ini merupakan usia emas (*golden age*) yang didalamnya terdapat masa peka yang hanya datang sekali. Masa peka adalah suatu masa yang menuntut perkembangan anak dikembangkan secara optimal. Pada masa ini rasa keingintahuan anak sangat tinggi terhadap lingkungan disekitarnya. Untuk mengoptimalkan potensi ini, seorang guru berperan sangat besar dalam pembentukan pengembangannya.

Proses pengembangan ini dapat dilaksanakan melalui proses pembelajaran konkrit, sehingga kemampuan mengenal atau memahami suatu benda nyata pada anak dapat ditingkatkan. Guru sebagai fasilitator juga bertanggungjawab sebagai pembimbing, mengingatkan orangtua telah mempercayakan anaknya secara penuh pada guru. Keterampilan dan kecermatan guru dalam memilih metode untuk setiap tema sangat penting karena mempengaruhi kelancaran proses pembelajaran, prestasi belajar dan keaktifan anak.

Dengan demikian pembelajaran yang bernuansa kooperatif harus dirancang sedemikian rupa sehingga mampu merangsang anak untuk berfikir dan mendorong menggunakan pikirannya secara sadar untuk memecahkan masalah. Belajar kooperatif pada hakekatnya adalah belajar bersama dalam mengaplikasikan pengetahuan-pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya untuk memecahkan masalah-masalah baru yang sudah dijumpai pada kehidupan keagamaan di lingkungan masing-masing.

Agar peserta dapat menguasai materi yang diajarkan dengan sebaik-baiknya, merupakan tugas utama guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Ketentuan

menyangkut hal itu telah dinyatakan dalam Permendiknas RI No. 41 tahun 2007 yang menjelaskan bahwa proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Karena itu orientasi pembelajaran harus ditekankan kepada peserta didik sebagai subjek, yang harus aktif dan kreatif melaksanakan proses pembelajaran dengan arahan dan bantuan dari guru.

Sehubungan dengan hal itu, guru di Taman Kanak-Kanak dituntut sangat giat dalam mengembangkan pengetahuan dan pemahamannya dalam proses pembelajaran, mengingat anak-anak TK masih merupakan kertas putih yang belum berisi banyak tulisan. Untuk itu sebagai pendidik harus mampu melaksanakan proses pembelajaran dengan baik agar mampu meningkatkan mutu pendidikan bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil pengamatan dan pengalaman bahwa kegiatan belajar mengajar pengenalan huruf pada umumnya selalu menjadi kurang menarik bagi siswa karena dianggap sebagai pelajaran yang membosankan yang memerlukan latihan-latihan banyak yang monoton, sehingga membuat murid jauh semakin jenuh.

Tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran biasanya dinyatakan dengan nilai. Untuk mengukur prestasi belajar kognitif dalam pembelajaran pengenalan huruf yang dilakukan pada observasi awal menunjukkan rendahnya tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran dengan bukti nilai rata-rata 60,22 dan prosentase ketuntasan belajar dalam pembelajaran pengenalan huruf siswa kelompok B3 semester I tahun pelajaran 2018/2019 hanya mencapai 40,90% .

Untuk refleksi diri, guru mencoba menganalisis permasalahan yang terjadi sehubungan dengan belum tercapainya tujuan tersebut. Dari hasil pantauan dan observasi yang dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa penyebabnya adalah: (1) dalam proses pembelajaran guru belum menggunakan metode dan strategi pembelajaran yang cocok untuk materi yang sedang disampaikan, dan (2) fokus perhatian siswa belum sepenuhnya tertuju pada materi pelajaran yang sedang disampaikan.

Demi memenuhi tujuan yang telah ditetapkan dan membantu siswa mencapai hasil yang diharapkan guru mencoba melakukan perbaikan dengan menerapkan model *Make A Match* dengan media gambar.

Model pembelajaran *Make A Match* merupakan salah satu model yang perlu dipertimbangkan oleh para guru. Model pembelajaran ini akan mendorong siswa untuk ikut aktif serta terlibat dalam kegiatan di kelas. Pada penerapannya model pembelajaran

ini akan menyuruh siswa untuk berfikir sekaligus melakukan proses interaksi sosial dengan teman satu kelasnya. Sehingga disini, selain siswa akan dilatih kecerdasan dari segi intelektualnya tetapi juga dari segi sosialnya.

Agar upaya yang dilakukan dapat dimanfaatkan secara terus-menerus dan dijadikan bahan acuan untuk memecahkan setiap permasalahan yang sama maka guru mendokumentasikan pelaksanaan tindakan dalam sebuah penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Pembelajaran *Make A Match* Dengan Media Gambar Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Kognitif Siswa Kelompok B3 Dalam Pengenalan Huruf Semester I TK Negeri Pembina Gianyar Tahun Pelajaran 2018/2019”

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah apakah penerapan pembelajaran *Make A Match* dengan media gambar dapat meningkatkan prestasi belajar kognitif siswa kelompok B3 dalam pengenalan huruf semester I TK Negeri Pembina Gianyar tahun pelajaran 2018/2019?

Tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar kognitif siswa kelompok B3 dalam pengenalan huruf semester I TK Negeri Pembina Gianyar tahun pelajaran 2018/2019.

Menurut Rusman (2011:223-233) Model *Make A Match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Metode ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu cara keunggulan teknik ini adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan.

Anita Lie (2008:56) menyatakan bahwa model pembelajaran tipe *Make A Match* atau bertukar pasangan merupakan teknik belajar yang memberi kesempatan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.

Menurut Suyanto (2009:72) model pembelajaran *Make A Match* adalah sebuah model pembelajaran dimana didalamnya guru diharuskan untuk mempersiapkan kartu yang berisikan permasalahan atau pertanyaan dan juga kartu yang berisikan jawaban dari pertanyaan tersebut. Setiap siswa nantinya akan disuruh untuk menemukan pasangan soal/jawaban dari kartu-kartu tersebut.

Pada penerapannya, model pembelajaran *Make A Match* akan mengintruksikan para siswa untuk memegang sebuah kartu baik itu kartu berisi soal atau kartu berisi jawaban. Jika yang dipegangnya adalah kartu berisikan soal maka siswa bersangkutan mesti mencari kartu yang berisi jawaban atas pertanyaan yang didapatkannya tersebut. Nah kartu jawaban ini pun sama halnya dengan kartu soal, dimana kartu dipegang oleh

seorang siswa di kelas. Jadi mau tidak mau siswa tersebut harus bersosialisasi dengan teman-teman satu kelasnya untuk menemukan kartu jawaban.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* adalah suatu teknik pembelajaran *Make A Match* adalah teknik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam semua mata pelajaran dan tingkatan kelas.

Jika anda tertarik untuk menerapkan model pembelajaran *Make A Match* maka sudah seharusnya bagi anda untuk mengetahui langkah-langkah dari model pembelajaran *Make A Match*. Adapun langkah bagaimana model pembelajaran ini bisa teraplikasikan di dalam kelas.

1. Guru menyiapkan beberapa konsep/topik yang cocok untuk sesi review (satu sisi kartu soal dan satu sisi berupa kartu jawaban beserta gambar).
2. Setiap peserta didik mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
3. Peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/kartu jawaban), peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi point)
4. Setelah itu babak dicocokkan lagi agar tiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
5. Guru bersama siswa sama-sama membuat kesimpulan

Menurut Miftahul Huda (2013:253-254) kelebihan dan kekurangan dari penerapan model pembelajaran *Make A Match* di dalam kelas adalah sebagai berikut:

a. Kelebihan model pembelajaran *Make A Match*:

1. Meningkatkan aktivitas belajar peserta didik;
2. Membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan;
3. Meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari
4. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik
5. Melatih keberanian peserta didik untuk tampil presentasi
6. Melatih kedisiplinan peserta didik dalam menghargai waktu untuk belajar;

b. Kekurangan model pembelajaran *Make A Match*:

1. Apabila strategi tidak dipersiapkan dengan benar maka akan ada banyak waktu yang terbuang sia-sia;
2. Guru mesti berhati-hati dan bijaksana dalam memberi hukuman kepada peserta didik yang tidak mendapatkan pasangan, karena mereka bisa malu atau bahkan tidak senang;
3. Jika model ini diterapkan secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan;

Bentuk umum dari media gambar terangkum dalam pengertian dari media grafis. Karena media gambar merupakan bagian dari pembuatan media grafis. Sebelum kita mengetahui lebih lanjut mengenai media gambar ada baiknya kita mengetahui lebih dahulu pengertian dari media grafis.

Menurut I Made Teguh (2008) media grafis atau graphic material adalah suatu media visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan, atau symbol visual yang lain dengan maksud untuk menikthisarkan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data kejadian. Batasan tersebut memberi gambaran bahwa media grafis merupakan media dua dimensi yang dapat dinikmati dengan menggunakan indra pengelihatan.

Dari pengertian media grafis diatas kita dapat mengambil kesimpulan bahwa memang benar media gambar merupakan bagian yang utuh dari media grafis tersebut karena pada dasarnya media gambar merupakan kumpulan dari beberapa titik dan garis yang memvisualisasikan gambar sebuah benda atau seorang tokoh yang dapat memperjelas kita dalam memahami benda atau tokoh tersebut.

Menurut I Made Teguh (2008) yang dimaksud media gambar dilihat dari pandangan media grafis adalah gambar-gambar hasil lukisan tangan, hasil cetakan, dan hasil karya seni fotografi. Penyajian obyek dalam bentuk gambar dapat disajikan melalui bentuk nyata maupun kreasi khayalan belaka sesuai dengan bentuk yang pernah dilihat oleh orang yang menggambarnya.

Kemampuan gambar dapat berbicara banyak dari seribu kata hal ini mempunyai makna bahwa gambar merupakan suatu ilustrasi yang memberikan pengertian dan penjelasan yang amat banyak dan lengkap dibandingkan kita hanya membaca dan memberikan suatu kejelasan pada sebuah masalah karena sifatnya yang lebih konkrit (nyata). Tujuan penggunaan gambar dalam pembelajaran adalah: (1) menerjemahkan symbol verbal, (2) mengkonkritkan dan memperbaiki kesan-kesan yang salah dari ilustrasi lisan. (3) memberikan ilustrasi suatu buku, dan (4) membangkitkan motivasi belajar dan menghidupkan suasana kelas.

Dalam pembelajaran di TK media gambar sangat baik digunakan dan diterapkan dalam proses belajar mengajar sebagai media pembelajaran karena media gambar ini cenderung sangat menarik hati siswa sehingga akan muncul motivasi untuk lebih ingin mengetahui tentang gambar yang dijelaskan dan gurupun dapat menyampaikan materi dengan optimal melalui media gambar tersebut.

Walaupun media gambar merupakan media yang tepat dan baik digunakan dalam pembelajaran di TK namun pasti ada saja kekurangan serta kelebihan yang dimiliki oleh

media gambar tersebut sebagai sebuah karakteristik dari media gambar itu sendiri. Dari sumber yang ada, ada beberapa kekurangan dan kelebihan yang dimiliki oleh media gambar yaitu:

1) Kelebihan Media Gambar:

- a. Sifatnya konkrit. Gambar/ foto lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibanding dengan media verbal semata.
- b. Gambar dapat mengatasi masalah batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu bisa, anak-anak dibawa ke objek tersebut. Untuk itu gambar atau foto dapat mengatasinya. Air terjun niagara atau danau toba dapat disajikan ke kelas lewat gambar atau foto. Peristiwa-peristiwa yang terjadi di masa lampau, kemarin atau bahkan menit yang lalu kadang-kadang tak dapat dilihat seperti apa adanya. Gambar atau foto sangat bermanfaat dalam hal ini.
- c. Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita. Sel atau penampang daun yang tak mungkin kita lihat dengan mata telanjang dapat disajikan dengan jelas dalam bentuk gambar.
- d. Dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia beberapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.
- e. Murah harganya, mudah didapat, mudah digunakan, tanpa memerlukan peralatan yang khusus.

2) Kekurangan Media Gambar:

- a. Penghayatan tentang materi kurang sempurna, karena media gambar hanya menampilkan persepsi indera mata yang tidak cukup kuat untuk menggerakkan seluruh kepribadian manusia, sehingga materi yang akan dibahas kurang sempurna.
- b. Gambar atau foto benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- c. Ukuran sangat terbatas untuk kelompok besar.

Prestasi belajar mempunyai arti dan manfaat yang sangat penting bagi anak didik, pendidik, orang tua/wali murid dan sekolah, karena nilai atau angka yang diberikan merupakan manifestasi dari prestasi belajar siswa dan berguna dalam pengambilan keputusan atau kebijakan terhadap siswa yang bersangkutan maupun sekolah. Prestasi belajar merupakan kemampuan siswa yang dapat diukur, berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dicapai siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Djamarah (1994:23) mendefinisikan prestasi belajar sebagai hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari

aktivitas dalam belajar. Kalau perubahan tingkah laku adalah tujuan yang mau dicapai dari aktivitas belajar, maka perubahan tingkah laku itulah salah satu indikator yang dijadikan pedoman untuk mengetahui kemajuan individu dalam segala hal yang diperolehnya di sekolah. Dengan kata lain prestasi belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa sebagai akibat perbuatan belajar atau setelah menerima pengalaman belajar, yang dapat dikategorikan menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Dengan mengkaji hal tersebut di atas, maka faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar menurut Purwanto (2000: 102) antara lain: (1) faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri yang dapat disebut faktor individual, seperti kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi, (2) faktor yang ada diluar individu yang disebut faktor sosial., seperti faktor keluarga/keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang dipergunakan dalam belajar-mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia dan motivasi sosial. Dalam penelitian ini faktor ke 2 yaitu faktor yang dari luar seperti guru dan cara mengajarnya yang akan menentukan prestasi belajar siswa. Guru dalam hal ini adalah kemampuan atau kompetensi guru, pendidikan dan lain-lain. Cara mengajarnya itu merupakan faktor kebiasaan guru itu atau pembawaan guru itu dalam memberikan pelajaran.

Juga dikatakan oleh Slamet (2003: 54-70) bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern diklasifikasi menjadi tiga faktor yaitu: faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan. Faktor jasmaniah antara lain: kesehatan, cacat tubuh. Faktor psikologis antara lain: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan. Faktor kelelahan antara lain: kelelahan jasmani dan rohani. Sedangkan faktor ekstern digolongkan menjadi tiga faktor yaitu: faktor keluarga, faktor sekolah, faktor masyarakat. Faktor keluarga antara lain: cara orang tua mendidik, relasi antara keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga. Faktor sekolah antara lain: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah. Faktor masyarakat antara lain: kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat. Peningkatan prestasi belajar yang penulis teliti dalam hal ini dipengaruhi oleh faktor ekstern yaitu metode mengajar guru.

Dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang dicapai siswa setelah melakukan kegiatan belajar yang berbentuk angka sebagai simbol dari ketuntasan belajar

bidang studi sejarah. Prestasi belajar ini sangat dipengaruhi oleh faktor luar yaitu guru dan metode. Hal inilah yang menjadi titik perhatian peneliti di lapangan.

Kognitif Istilah “Cognitive” berasal dari kata cognition artinya adalah pengertian, mengerti. Pengertian cognition (kognisi) adalah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan. Menurut Susanto, Bahwa kognitif adalah : Suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk memperhatikan, menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang, dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Kognitif adalah “mencakup aspek-aspek terstruktur intelek yang dipergunakan untuk mengetahui sesuatu. Perkembangan kognitif menyangkut perkembangan berfikir dan bagaimana kegiatan berfikir itu bekerja. Faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar, karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat atau berfikir.

Kemampuan Kognitif adalah proses terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir. Gagne menyatakan bahwa, “kemampuan kognitif adalah proses terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir. Sedangkan menurut Slameto bahwa, “kemampuan kognitif adalah sikap, pilihan, atau strategi yang secara stabil menentukan cara-cara seseorang yang khas dalam menerima, mengingat, berfikir dan memecahkan masalah.

Dari pendapat beberapa ahli di atas maka penulis mengambil kesimpulan bahwa kemampuan kognitif mengandung arti yang cukup luas. Dalam hal ini yang dimaksud kemampuan kognitif berarti satu atau beberapa kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan. Misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak terampil menjadi terampil atau dengan kata lain perubahan itu bukan hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan sikap dan keterampilan.

Suatu pembelajaran akan bermakna ketika para siswa ikut berperan aktif dalam kegiatan di kelas. Peran serta keaktifannya tersebut akan menumbuhkan berbagai hal yang positif bagi dirinya. Seperti kepercayaan diri, sikap sosial dan tanggung jawab. Untuk mewujudkan hal tersebut tentunya peran guru teramat sangat diperlukan, terutama ketika memutuskan model pembelajaran seperti apa yang sekiranya tepat untuk diterapkan di dalam kelas.

Pembelajaran adalah suatu proses yang di dalamnya terdapat serangkaian hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam situasi edukatif untuk mencapai

tujuan yang telah dirumuskan. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan suatu komponen yang mendukung proses pembelajaran. Salah satunya adalah menggunakan model pembelajaran yang bervariasi

Diketahui bahwa tingkat ketuntasan belajar dalam pembelajaran pengenalan huruf belum terpenuhi, terlihat dari data awal yang masih jauh dari kriteria ketuntasan yang ditetapkan pada TK Negeri Pembina Gianyar. Karena itu guru sebagai peneliti berusaha mengatasinya dengan menerapkan metode *Make A Match* dengan media gambar.

Yang menjadi landasan berpikir peneliti melaksanakan model *Make A Match* dengan media gambar untuk meningkatkan prestasi belajar kognitif dalam pengenalan huruf karena metode *Make A Match* dengan media gambar menuntut perhatian peserta didik terpusat pada pokok persoalan, dapat mengurangi kesalahan-kesalahan, peserta didik mendapat pengalaman praktek untuk mengembangkan kecakapannya dan memperoleh penghargaan akan kemampuannya dan pertanyaan-pertanyaan yang timbul dapat dijawab sendiri oleh peserta pada saat dilaksanakan metode *Make A Match* dengan media gambar tersebut.

Model pembelajaran *Make A Match* dengan media gambar adalah merupakan teknik belajar yang memberi kesempatan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain. Melalui penerapan model pembelajaran *Make A Match* dengan media gambar anak memiliki kesempatan meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya, mengurangi tekanan, meningkatkan perkembangan kognitif, meningkatkan daya eksplorasi, memberi tempat berteduh yang aman bagi perilaku yang secara potensial berbahaya.

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Jika pembelajaran *Make A Match* dengan media gambar dilaksanakan dengan maksimal dan sesuai dengan kebenaran teori maka prestasi belajar kognitif siswa kelompok B3 dalam pengenalan huruf di TK Negeri Pembina Gianyar pada semester I tahun pelajaran 2018/2019 akan meningkat.

METODE PENELITIAN

3.1 Setting/Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Negeri Pembina Gianyar, yang bertempat di Jalan Sakura, Abianbase, Kabupaten Gianyar.

- Lingkungan sekolah sangat mendukung berlangsungnya proses belajar mengajar karena penghijauan yang tertata rapi dan jauh dari kebisingan.
- Lingkungan sekolah ini sangat nyaman karena hubungan dengan masyarakat di sekitar sekolah sangat baik dan ada hubungan mutualisme antara sekolah dengan masyarakat sekitar, sehingga menjadikan sekolah aman dan tenang, disekitar sekolah

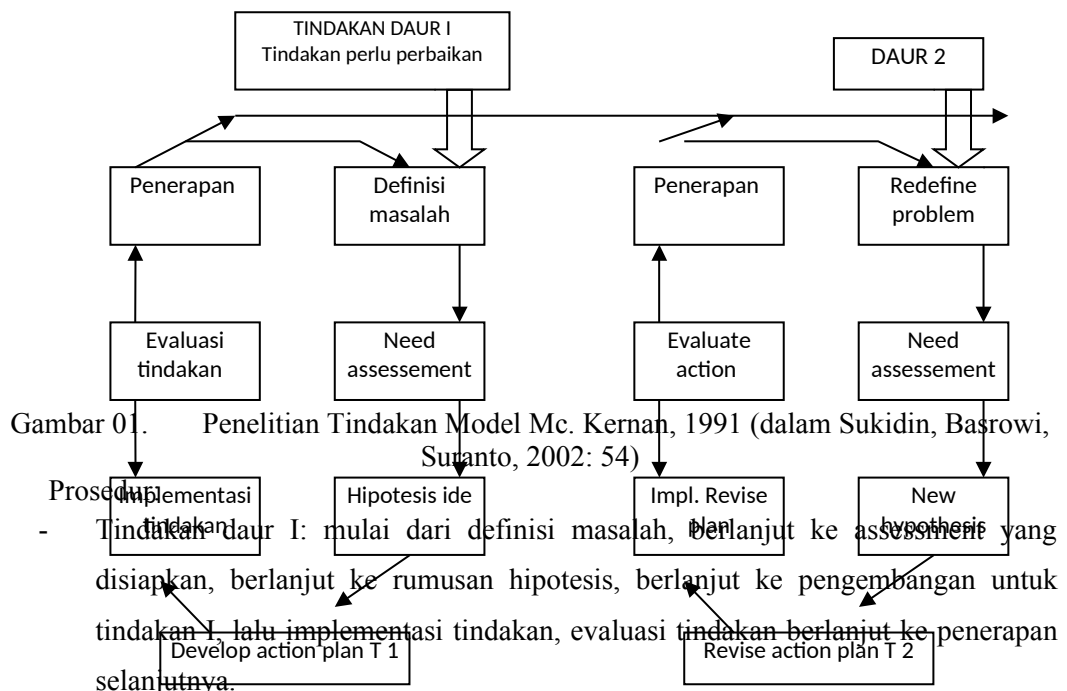
juga dikelilingi tembok pagar yang tinggi guna melindungi sekolah dari seseorang yang berniat kurang baik.

- Disamping itu, sekolah ini juga berada di daerah yang udaranya sejuk dan nyaman.

3.2 Rancangan Penelitian

Dalam melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas, langkah-langkah atau prosedur PTK didasarkan pada model rancangan PTK dari para ahli. Selama ini dikenal berbagai model PTK, namun pada dasarnya terdapat empat tahap yang harus dilalui yaitu (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan (*acting*), (3) pengamatan (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*). Keempat tahap tersebut merupakan satu siklus dan akan dapat berlanjut kepada siklus kedua, siklus ketiga dan seterusnya sesuai dengan apa yang diinginkan dalam penelitian.

Untuk penelitian ini penulis memilih rancangan penelitian tindakan yang disampaikan Mc. Kernan seperti terlihat pada gambar berikut:



Gambar 01. Penelitian Tindakan Model Mc. Kernan, 1991 (dalam Sukidin, Basrowi, Suranto, 2002: 54)

- Tindakan daur I: mulai dari definisi masalah, berlanjut ke assesment yang disiapkan, berlanjut ke rumusan hipotesis, berlanjut ke pengembangan untuk tindakan I, lalu implementasi tindakan, evaluasi tindakan berlanjut ke penerapan selanjutnya.
Develop action plan T 1
- Tindakan daur II: mulai dari menentukan kembali masalah yang ada, berlanjut ke assesment yang disiapkan, terus ke pemikiran terhadap munculnya hipotesis yang baru, perbaikan tindakan pada rencana ke 2, Tindakan daur I dilakukan definisi masalah dilanjutkan dengan pelaksanaan di lapangan, dirumuskan hipotesisnya, dikembangkan hipotesis tersebut, diimplementasikan, dievaluasi dari hasil yang didapat dan evaluasi diterapkan. Langkah-langkah pada daur II
Revise action plan T 2

atau siklus II sama dengan yang di siklus I yaitu dimulai dengan adanya suatu permasalahan yang baru, didefinisikan masalahnya, dibuat hipotesisnya direvisi, selanjutnya dilakukan implementasi di lapangan, dievaluasi, kemudian hasil yang didapat merupakan penerapan baru apabila masih adalah masalah.

3.3 Metode Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi dan tes unjuk kerja sesuai dengan data yang diinginkan adalah prestasi belajar siswa.

3.4 Metode Analisis Data

Metode yang digunakan untuk menganalisis data hasil penelitian ini adalah metode deskriptif. Untuk data kuantitatif dianalisis dengan mencari mean, median, modus, membuat interval kelas dan melakukan penyajian dalam bentuk tabel dan grafik.

- a. Rata-rata (mean) dihitung dengan:

$$\frac{\text{Jumlah nilai}}{\text{Jumlah siswa}}$$

- b. Median (titik tengahnya) dicari dengan mengurut data/nilai siswa dari yang terkecil sampai terbesar. Setelah diurut apabila jumlah data ganjil maka mediannya adalah data yang di tengah. Kalau jumlahnya genap maka dua data yang di tengah dijumlahkan dibagi 2 (dua).
- c. Modus (angka yang paling banyak/paling sering muncul) setelah *diascending*/diurut angka tersebut
- d. Untuk persiapan penyajian dalam bentuk grafik maka hal-hal berikut dihitung terlebih dahulu.

1. Banyak kelas (K) = $1 + 3,3 \times \text{Log (N)}$

2. Rentang kelas (r) = skor maksimum – skor minimum

3. Panjang Kelas Interval (i) = $\frac{r}{K}$

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

- 1) Hasil yang diperoleh dari kegiatan awal:

Hasil yang menunjukkan perolehan nilai rata rata kelas prestasi belajar Kognitif siswa kelompok B3 dalam pengenalan huruf masih sangat rendah, yaitu dengan perolehan skor nilai secara klasikal yaitu 1325 dan rata rata kelas

60,22, dimana siswa yang mencapai persentase ketuntasan belajar 40,90%, dan yang tidak mencapai ketuntasan adalah 40,90%, dengan tuntutan KKM untuk mata pelajaran Kognitif siswa kelompok B3 dalam pengenalan huruf di TK Negeri Pembina Gianyar adalah dengan 65,00.

2) Hasil pada siklus I:

Pada siklus I sudah diupayakan untuk perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar Kognitif siswa kelompok B3 dalam pengenalan huruf dengan menggunakan model *Make A Match* dengan media gambar. Peneliti telah giat melakukan kegiatan yang sesuai dengan kebenaran teori yang ada sehingga peneliti memperoleh hasil yang lebih baik dari proses awal, yaitu dengan rata rata nilai 65,90 dari jumlah nilai 1450 seluruh siswa di Kelompok B3 TK Negeri Pembina Gianyar , dan prosentase ketuntasan belajarnya adalah 72,72%, yang tidak tuntas adalah 27,27%. Hasil ini belum maksimal, karena belum mecapai indikator keberhasilan penelitian yang mencanangkan dengan minimal prosentase ketuntasan belajar 85%.

3). Pada siklus II ,

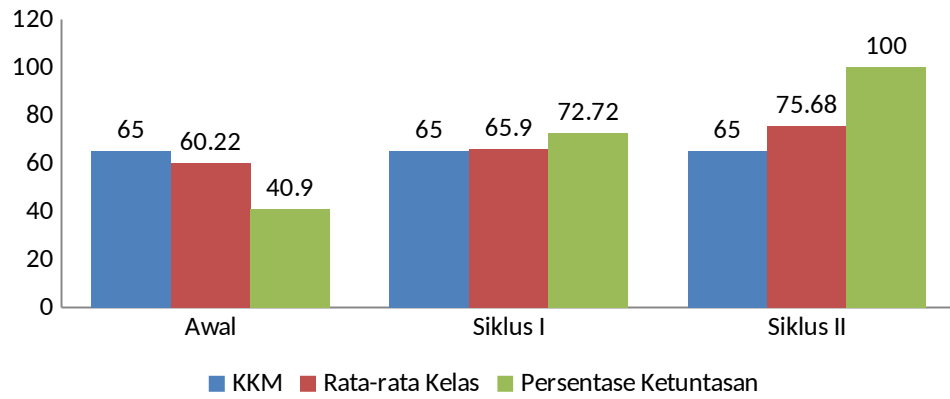
Dengan tindakan yang sangat maksimal dan pelaksanaan yang betul-betul mengikuti kebenaran teori sesuai dengan model pembelajaran *Make A Match* dengan media gambar dalam pembelajaran Kognitif siswa kelompok B3 dalam pengenalan huruf di TK Negeri Pembina Gianyar, dimana hasil yang diperoleh pada siklus II ini ternyata prestasi belajar Kognitif meningkat secara signifikan dengan nilai rata-rata 75,68, dan ketuntasan belajarnya adalah 100%.

Semua hasil yang diperoleh dari awal, siklus I dan siklus II digambarkan dalam bentuk tabel dan grafik seperti berikut:

Tabel 01 : Tabel Data Prestasi Belajar Siswa Kelompok B3 TK Negeri Pembina Gianyar

DATA	AWAL	SIKLUS I	SIKLUS II	VARIABEL
Skor Nilai	1325	1450	1665	Prestasi belajar Kognitif Dengan KKM = 65
Rata Rata Kelas	60,22	65,90	75,68	
Persentase Ketuntasan	40,90%	72,72%	100%	

Grafik 01: Grafik Histogram Prestasi Belajar Kognitif Siswa Kelompok B3 Semester I Tahun Pelajaran 2018/2019 TK Negeri Pembina Gianyar



4.2 Pembahasan

Data awal yang diperoleh dengan rata-rata 60,22 dengan ketuntasan belajar hanya mencapai 40,90% menunjukkan bahwa kemampuan anak/siswa dalam pembelajaran pengenalan huruf masih sangat rendah mengingat indikator keberhasilan belajar siswa untuk mata pelajaran ini di TK Negeri Pembina Gianyar adalah 65,00. Hal ini terjadi karena metode yang digunakan guru dalam menyajikan materi pembelajaran masih bersifat konvensional, guru tidak menggunakan media yang tepat dan guru kurang intensif dalam membimbing siswa serta kurangnya latihan-latihan dalam pengerjaan soal. Dengan nilai yang sangat rendah seperti itu maka peneliti mengupayakan untuk dapat meningkatkan prestasi belajar kognitif anak/siswa menggunakan metode *Make A Match* dengan media gambar. Akhirnya dengan penerapan model *Make A Match* yang benar sesuai teori yang ada, peningkatan rata-rata prestasi belajar anak/siswa pada siklus I dapat diupayakan dan mencapai rata-rata 65,90. Namun rata-rata tersebut belum maksimal karena hanya 16 siswa memperoleh nilai di atas KKM sedangkan yang lainnya belum mencapai KKM. Sedangkan prosentase ketuntasan belajar mereka baru mencapai 72,72%. Hal tersebut terjadi akibat penggunaan metode *Make A Match* dengan media gambar belum maksimal dapat dilakukan disebabkan penerapan model/metode tersebut baru dicobakan sehingga guru masih belum mampu melaksanakannya sesuai alur teori yang benar.

Pada siklus ke II perbaikan prestasi belajar siswa diupayakan lebih maksimal dengan peneliti membuat perencanaan yang lebih baik, menggunakan alur dan teori dari metode/model *Make A Match* dengan media gambar dengan benar dan lebih maksimal. Peneliti giat memotivasi siswa agar giat belajar, memberi arahan-arahan, menuntun mereka untuk mampu menguasai materi pembelajaran pengenalan huruf lebih optimal. Akhirnya dengan semua upaya tersebut peneliti mampu meningkatkan prestasi belajar kognitif siswa pada siklus II menjadi rata-rata 75,68 dengan presentase ketuntasan mencapai 100%. Upaya-upaya yang maksimal tersebut menuntun pada suatu keberhasilan bahwa penggunaan model pembelajaran *Make A Match* dengan media gambar mampu meningkatkan prestasi belajar kognitif siswa kelompok B3 dalam pengenalan huruf di TK Negeri Pembina Gianyar pada semester I tahun pelajaran 2018/2019.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Pemicu rendahnya prestasi belajar ada pada faktor model/metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Untuk itu penggunaan model/ metode yang sifatnya konstruktivis sangat diperlukan. Dalam hal ini peneliti menerapkan model oembelajaran *Make A Match* dengan media gambar sebagai solusi untuk memecahkan permasalahan yang ada.

Dari hasil refleksi yang telah disampaikan di Bab IV dan dengan melihat semua data yang telah dipaparkan, dapat disampaikan bahwa pencapaian tujuan penelitian di atas dapat dibuktikan dengan argumentasi sebagai berikut.

- a. Dari data awal ada 13 siswa mendapat nilai dibawah KKM dan pada siklus I menurun menjadi 6 siswa dan siklus II tidak ada siswa mendapat nilai di bawah KKM.
- b. Dari rata-rata awal 60,22 naik menjadi 65,90 pada siklus I dan pada siklus II naik menjadi 75,68.
- c. Dari data awal siswa yang tuntas hanya 9 orang sedangkan pada siklus I menjadi lebih banyak yaitu 16 siswa dan pada siklus II senayak 22 siswa.

Paparan di atas membuktikan bahwa model pembelajaran *Make A Match* dengan media gambar dapat memberi jawaban sesuai tujuan penelitian ini, yaitu penerapan pembelajaran *Make A Match* dengan media gambar mampu meningkatkan prestasi belajar kognitif siswa kelompok B3 dalam pengenalan huruf di TK Negeri Pembina Gianyar pada semester I tahun pelajaran 2018/2019. Semua ini dapat dicapai karena model/metode *Make A Match* dengan media gambar sangat efektif diterapkan dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan siswa aktif, antusias dan dapat memahami materi yang diajarkan sehingga prestasi belajar siswa menjadi meningkat.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, penulis menyampaikan saran sebagai berikut :

1. Bagi guru kelas, apabila mau melaksanakan proses pembelajaran penggunaan model/metode yang telah diterapkan ini semestinya menjadi pilihan dari beberapa model/metode yang ada mengingat model/metode ini telah terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar kognitif siswa.
2. Bagi peneliti lain, walaupun penelitian ini sudah dapat membuktikan efek utama dari model/metode *Make A Match* dengan media gambar dalam meningkatkan prestasi belajar kognitif, sudah pasti dalam penelitian ini masih ada hal-hal yang belum sempurna dilakukan, oleh karenanya disarankan kepada peneliti lain yang berminat meneliti topik yang sama untuk meneliti bagian-bagian yang tidak sempat diteliti.
3. Bagi pengembang pendidikan, selanjutnya untuk adanya penguatan-penguatan, diharapkan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian lanjutan guna memverifikasi data hasil penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti, dkk. 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Anita Lie. 2008. *Cooperative Learning*. Jakarta: PT Grasindo
- Arikunto, Suharsimi; Suhardjono; Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Bloom, Benjamin S. 1981. *Taxonomy of Educational Objectives*. New York : Logman, Inc.
- Basrowi, Sukidin, Suranto. 2002. *Menajemen Penelitian Tindakan Kelas*. PenerTTi: Insan Cendekia ISBN: 979 9048 33 4.
- Dahar, Ratna Wilis. 1989. *Teori-Teori Belajar*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2001. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Djamarah, Syaful Bahri. 2002. *Prestasi belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.

- Fridani, Lara, dkk. 2009. *Evaluasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Gunarti, Winda, dkk. 2010. *Metode Pengembangan Prilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mihtahul Huda. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Miles, Matthew, B. Dan A. Michael Hubberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Terjemahan Tjetjep Roheadi Rohidi. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.
- Prastiwi, Ristu, dkk. 2010. *Buku Tematik Peduli Lingkungan*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sadiman, 2002: 6. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Sadia (1996:12). *Model Pembelajaran Konvensional*. Bandung: Nusa Media.
- Sardiman, A.M. 1988. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar Pedoman bagi Guru dan Calon Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, Nana. 2002. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudono, Anggani. 2004. *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Sulistyo, Ari. 2011. *Panduan Mengajar dan Mendidik Anak Usia Dini*. Depok: Millenia Pustaka.