

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP DAN LAMBANG BILANGAN MENGGUNAKAN KOMBINASI MODEL KEARIPAN

Suci Afridha

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Lambung Mangkurat

Email: suciafridha6699@gmail.com

Akhmad Riandy Agusta

Universitas Lambung Mangkurat

Email: riandy.agusta@ulm.ac.id

Diani Ayu Pratiwi

Universitas Lambung Mangkurat

Email: diani.pratiwi@ulm.ac.id

Abstrak

Matematika dasar harus dikenalkan pada anak salah satunya adalah lambang bilangan. Hal tersebut membantu anak memiliki kesiapan memasuki SD dan mendukung kemampuan berpikir logis sistematis. Masalah penelitian yaitu pengetahuan konsep dan lambang bilangan yang masih rendah. Salah satu upayanya adalah menggunakan kombinasi Kearipan (model MaKE A match, metode pemberian tugas dan media papan flannel). Adapun tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui peningkatan aktivitas guru, motivasi anak, aktivitas serta hasil perkembangan. Instrumen yang digunakan yaitu lembar pengamatan terkait aktivitas guru, motivasi anak, aktivitas anak dan hasil perkembangan anak. Sedangkan analisis data menggunakan deskriptif kualitatif. Temuan ini menunjukkan aktivitas guru mengalami peningkatan mencapai kategori sangat baik. Motivasi belajar secara klasikal mencapai persentase 92% dengan kategori sangat aktif. Aktivitas anak mencapai persentase 93% kategori sangat tinggi. Dan hasil perkembangan anak secara klasikal meningkat dari pertemuan I 51% menjadi 96% anak sudah berkembang pada pertemuan IV. Disimpulkan bahwa kombinasi Kearipan berhasil memperbaiki kualitas guru, meningkatkan aktivitas anak, motivasi serta hasil perkembangan yang optimal.

Kata Kunci: Mengenal konsep dan lambang bilangan, Model Make a Match, Metode Pemberian Tugas dan Media Papan Flannel.

Abstract

Basic mathematics must be introduced to children, one of which is number symbols. This helps children have readiness to enter elementary school and supports the ability to think logically systematically. The research problem is that the knowledge of concepts and symbols of numbers is still low. One of the efforts is to use a combination of Kearipan (Make a match model, assignment method and flannel board media). The purpose of the study was to determine the increase in teacher activity, children's motivation, activities and developmental outcomes. The instrument used is an observation sheet related to teacher activities, children's motivation, children's activities and child development outcomes. While the data analysis used descriptive qualitative. This finding shows that teacher activity has increased to reach

the very good category. Classical learning motivation reaches a percentage of 92% with the very active category. Children's activities reached a percentage of 93% in the very high category. And the results of children's development classically increased from the first meeting 51% to 96% children have developed at the fourth meeting. It was concluded that the combination of Wisdom succeeded in improving the quality of teachers, increasing children's activities, motivation and optimal development results.

Keywords: *Recognize concepts and symbols of numbers, Make a Match Model, Assignment Method and Flannel Board Media*

PENDAHULUAN

Proses pendidikan yang berkualitas harus ditunjang dengan guru yang profesional. Guru yang profesional merupakan faktor penentu proses pendidikan yang berkualitas. Guru yang profesional adalah guru yang memiliki kompetensi yang dipersyaratkan untuk melakukan tugas pendidikan dan pembelajaran. Guru yang mampu mengajar dengan baik akan menghasilkan anak yang berkualitas dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Seorang guru harus selalu kreatif dan inovatif dalam menciptakan inovasi baru untuk proses pembelajaran yang efektif (Rusman, 2014: 19).

Pengembangan pembelajaran menuntut guru untuk kreatif dan inovatif sehingga mampu menyesuaikan kegiatan mengajarnya dengan gaya dan karakteristik anak (Sanjaya, 2013: 184). Guru yang kreatif harus mendukung kegiatan yang beragam dan mendukung anak yang terlibat dalam belajar sepanjang hayat. Anak-anak akan bosan jika metode pengajaran yang digunakan tidak bervariasi, namun akan termotivasi untuk belajar jika guru menerapkan metode yang bervariasi. Jadi, seorang guru harus memiliki strategi-strategi dalam pengajaran agar belajar menjadi menyenangkan bagi anak dan anak termotivasi untuk belajar.

Rohmalina, R., Aprianti, E., & Lestari, R. H. (2020) pentingnya mengenalkan lambing bilangan untuk anak usia dini. Kemampuan mengenal lambang

bilangan merupakan kemampuan anak untuk mengenal simbol-simbol bilangan. mengenal lambang bilangan penting untuk dikembangkan karena merupakan dasar kemampuan matematika pada anak. Kemampuan mengenal lambang bilangan yang baik sejak usia dini memudahkan anak dalam memahami operasi-operasi bilangan pada tingkat pendidikan selanjutnya yaitu pendidikan sekolah dasar, tingkat menengah, dan perguruan tinggi. Anak dikatakan mengenal lambang bilangan dengan baik apabila anak tidak sekedar menghafal lambang bilangan, akan tetapi telah mengenal bentuk dan makna dari bilangan tersebut dengan baik.

Daryanto & Rachmawati (2015) pembelajaran untuk mengenalkan lambang bilangan pada anak usia dini sebaiknya dilakukan dengan tahapan yang tepat yaitu tahap pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan berpikir anak. Tahap mengenal lambang bilangan dimulai mengenalkan konsep bilangan terlebih dahulu baru dilanjutkan dengan mengenalkan lambang bilangan. Mengenalkan lambang bilangan juga dilakukan melalui proses pengamatan yang melibatkan sensorimotor anak, ingatan yang berupa hafalan, dan yang terakhir tahap pemecahan masalah. Pengenalan lambang bilangan dasar dilakukan melalui aktivitas belajar yang kreatif, aktif dan menyenangkan bagi anak. Guru harus memegang prinsip keterlibatan langsung anak agar memudahkan dalam pemahaman pembelajaran.

Namun kenyataan dilapangan menunjukkan kondisi berbeda dari seharusnya. Menurut Mutiah (2010) penguasaan terhadap lambang bilangan ini merupakan tahap terakhir yang mana sebelumnya harus memahami konsep, menghubungkan konsep konkret dengan lambang bilangan dan terakhir dapat memrepresentasikan lambang bilangan tersebut misal 7 adalah bilangan yang mewakili tujuh objek. Artinya, anak yang telah mampu mengenal lambang bilangan harus terlebih dahulu memahami membilang objek secara tepat dan mengenal konsep bilangan. Fakta dilapangan, anak meniru lambang bilangan tanpa sebelumnya melalui tahap penanaman konsep, guru terpaksa dengan sistem lama menggunakan model ceramah, anak tidak aktif membangun pengetahuan mereka.

Berdasarkan temuan di lapangan bahwa anak kelompok A Taman Kanak-Kanak (TK) Penerus Bangsa Banjarmasin dalam mengenal konsep dan lambang bilangan yaitu dari 6 orang anak kelompok A, tidak ada anak (0%) mendapat berkembang sangat baik (BSB), 1 anak (17%) mendapat berkembang sesuai harapan (BSH), 4 anak (67%) yang mendapat mulai berkembang (MB) dan 1 anak (17%) yang mendapat belum berkembang (BB). Proses membilang anak belum tepat yaitu ketidaksesuaian antara pengucapan dengan jumlah benda yang dihitung. Anak juga masih kesulitan dalam membedakan lambang bilangan. Hal ini terjadi karena pembelajaran yang dilakukan belum sesuai dengan teori belajar yang dikemukakan Piaget. Piaget mengemukakan bahwa tahapan belajar anak dimulai dari konkret, semi konkret, semi abstrak, dan abstrak.

Pembelajaran yang dilakukan untuk mengenal konsep dan lambang bilangan pada kelompok A TK Penerus Bangsa Banjarmasin dikarenakan anak kurang aktif, bosan dan kurang fokus

dalam memperhatikan pembelajaran serta pembelajaran yang terlihat monoton sehingga anak kurang berminat dalam memperhatikan pembelajaran dan belum bisa di terima oleh anak-anak dengan maksimal. Hal ini disebabkan karena metode dan media yang digunakan oleh guru untuk membilang angka kurang menarik dan kurang menyenangkan bagi anak. Guru masih belum maksimal dalam menggunakan media dalam kegiatan mengajarkan pelajaran membilang. Seharusnya aktivitas yang dilakukan di Taman Kanak-kanak menggunakan konsep bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain. Suyanto (2005: 133) menegaskan bahwa pembelajaran untuk anak usia dini menggunakan prinsip belajar, bermain, bernyanyi.

Variasi pembelajaran sangat penting untuk dikembangkan oleh para tenaga pendidik, agar kegiatan lebih inovatif, menarik dan mudah diterima oleh anak. Dengan demikian diharapkan anak akan cepat memahami materi yang kita sampaikan. Disini peneliti mendapatkan sebuah inspirasi pembelajaran yang bernama Kearipan yaitu hasil dari variasi menggunakan kombinasi model Make A Match, metode pemberian tugas, dan media papan flanel untuk meningkatkan kemampuan anak kelompok A TK Penerus Bangsa Banjarmasin dalam mengenal konsep dan lambang bilangan. Hal ini sesuai dengan kondisi kelas dimana pembelajaran yang dilakukan adalah pembelajaran kooperatif yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil untuk bekerja sama memaksimalkan kondisi belajar.

Pemecahan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah model KEARIPAN. Kata KEARIPAN selain mudah di ingat juga memiliki makna kebijaksanaan, yang sebagaimana dapat diartikan bahwa bijaksana sendiri merupakan sikap tepat dalam menyikapi setiap keadaan dari setiap peristiwa

sehingga memancarkan keadilan, yang mana dapat diaplikasikan melalui model ini yaitu dengan cara adil terhadap teman dalam mencari pasangan dalam menghubungkan konsep dan lambang bilangan. Pembelajaran yang mencapai keberhasilan proses adalah pembelajaran yang banyak melibatkan motivasi dan aktivitas anak dalam kegiatan pembelajaran.

KEARIPAN merupakan akronim dari maKE A match dan PemberIAN tugas dengan media paPAN flannel. Model KEARIPAN diterapkan pada setiap tindakan kelas. Model make a match dipilih karena dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan yang sesuai dengan prinsip pembelajaran di PAUD. Menurut Huda (2013) kelebihan model make a match adalah menyenangkan, meningkatkan pemahaman, menumbuhkan motivasi belajar, melatih keberanian dan melatih kedisiplinan anak. Perasaan senang selama mengikuti pembelajaran akan membuat anak terbebas dari tekanan memudahkan anak membangun sendiri pengetahuan mereka melalui aktivitas bermain yang bermakna, sifat fun yang dimunculkan oleh penggunaan model ini membuat anak lebih mudah memahami suatu konsep.

Pendidikan anak usia dini memerlukan pembelajaran yang kreatif, oleh karena itu agar tidak membosankan dengan model Make a Match dan tujuan pembelajaran dapat dicapai lebih optimal divariasikan dengan bermain papan flanel dan metode pemberian tugas. Bermain adalah cara yang paling efektif untuk mematangkan perkembangan anak dini baik dibidang akademik maupun pada aspek fisik dan sosial emosional. Jadi, penelitian ini yang akan memberikan pengalaman kepada anak melalui permainan papan flanel dalam mengenalkan konsep dan lambang bilangan pada anak usia dini. Hal ini juga disampaikan oleh John Locke (Morrison

2012:63) dalam teorinya mengatakan perkembangan berasal dari rangsangan yang diterima anak dari orang tua dan pengasuh dan lewat pengalaman yang mereka dapat dari lingkungan mereka. Morisson (2012: 66) teori Froebel juga meyakini bahwa perkembangan terjadi sebagian besar lewat kegiatan individual dan permainan. Bermain membantu perkembangan kognitif anak.

Pembelajaran anak usia dini memiliki beragam metode yang dapat diterapkan, salah satunya adalah metode pemberian tugas. Metode pemberian tugas dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan dengan memberikan tugas-tugas tertentu sesuai dengan kemampuan yang akan diungkap untuk mengembangkan kemampuan mengenal bilangan, maka guru dapat memberikan tugas yang dapat menarik minat anak dalam mengerjakannya (Yus, 2005: 57).

Media papan flanel ialah sebuah papan yang dilapisi dengan kain flanel yang berbulu dan berfungsi untuk melekatkan atau menempelkan sesuatu benda seperti huruf atau angka-angka, benda yang ditempelkan dapat dilepas pasang dengan mudah sehingga dapat dipakai berkali-kali (Sadiman, Arief S, dkk., 2012).

Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui peningkatan aktivitas guru, motivasi anak, aktivitas serta hasil perkembangan anak dalam mengenal konsep dan lambang bilangan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) mempunyai peranan yang sangat berarti serta strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Arikunto (2008) Penelitian tindakan kelas ialah perencanaan terhadap aktivitas belajar berbentuk suatu tindakan

yang terencana mencuat serta terjalin dalam suatu kelas secara bersama.

Arikunto (2008) menerangkan tujuan penelitian Tindakan kelas merupakan membetulkan dasar pemikiran serta kepantasan dari praktek- praktek, uraian terhadap praktek tersebut dan suasana ataupun lembaga tempat praktek tersebut dilaksanakan.

Aspek yang diteliti yakni Guru merupakan satu aspek utama dalam dalam proses belajar mengajar. Aspek guru ialah mengamati kegiatan pengelolaan aktivitas yang dipersiapkan serta langkah- langkah guru dalam mengantarkan serta menyajikan modul yang termuat dalam rencana penerapan pendidikan setiap hari (RPPH) buat pengembangan aspek kognitif anak dalam memahami konsep serta lambang bilangan memakai campuran model Kearipan. Sumber data atau informasi penelitian yang diartikan merupakan subjek dari mana informasi bisa diperoleh. Jadi sumber informasi ini menampilkan asal data. Ada pula sumber informasi dalam penelitian ini ialah 1 orang guru serta 6 orang anak pada kelompok A TK Penerus Bangsa Banjarmasin. Pengumpulan informasi kualitatif ini diperoleh lewat metode observasi, Informasi kegiatan guru diperoleh lewat pengamatan pada dikala proses belajar mengajar yang dikumpulkan dengan memakai lembar observasi kegiatan guru pada dikala aktivitas pendidikan berlangsung.

Pengumpulan data kualitatif ini diperoleh dari observasi ataupun pengamatan pada dikala proses belajar mengajar lagi berlangsung. Informasi yang dikumpulkan memakai lembar observasi serta lembar evaluasi motivasi belajar anak pada dikala aktivitas pendidikan berlangsung. Informasi kegiatan anak diperoleh lewat observasi ataupun pengamatan pada dikala proses belajar mengajar lagi berlangsung. Informasi yang dikumpulkan memakai lembar observasi

serta lembar evaluasi kegiatan anak pada dikala aktivitas pendidikan berlangsung. Informasi hasil pengembangan keahlian ialah informasi hasil belajar anak dalam aktivitas pendidikan memahami konsep serta lambang bilangan yang dikumpulkan dengan memakai lembar kerja anak. Metode mengukur hasil belajar tersebut bisa dilihat dari hasil pekerjaan yang dicoba anak secara orang dari lembar kerja anak yang cocok dengan tema pendidikan pada hari itu.

Teknik analisis data atau informasi yang digunakan dalam penelitian ini merupakan teknis analisis data deskriptif kualitatif dari hasil analisis lembar pengamatan (observasi) selama aktivitas pendidikan berlangsung. Analisis kegiatan guru bersumber pada rubrik evaluasi guru yang diamati oleh observer, sebaliknya analisis kegiatan anak, motivasi belajar serta hasil pertumbuhan anak memakai rubrik evaluasi kegiatan anak, motivasi belajar serta hasil perkembangan. Pengamatan yang dilakukan dengan memakai tata cara ilmiah yang berikutnya dianalisis menciptakan informasi deskriptif berbentuk perkata tertulis ataupun lisan. Buat menganalisis kegiatan guru sepanjang aktivitas belajar mengajar bisa dilihat dari jumlah kriteria yang terpenuhi dari aspek yang diamati rubrik evaluasi kegiatan guru, setelah itu dideskripsikan bersumber pada kriteria sangat baik, baik, lumayan baik serta kurang baik. Ada 7 kegiatan guru yang diamati sepanjang proses pendidikan.

Untuk mengetahui keberhasilan evaluasi tindakan kelas ini merupakan terdapatnya pergantian kearah revisi ialah tingkatan kegiatan sepanjang proses pendidikan berlangsung, kenaikan motivasi belajar serta kenaikan hasil pertumbuhan anak. Penelitian ini dikatakan sukses dengan syarat selaku berikut: Penanda kegiatan guru merupakan bila skor kegiatan guru sanggup menggapai kriteria “sangat baik” dengan

skor ≥ 23 . Penanda kegiatan anak merupakan bila skor kegiatan anak sanggup menggapai kriteria “sangat aktif” dengan skor ≥ 17 secara orang ataupun $\geq 82\%$ dari jumlah anak yang menggapai kriteria “aktif” serta “sangat aktif” secara klasikal. Penanda motivasi belajar anak merupakan bila skor motivasi belajar anak sanggup menggapai kriteria “sangat besar” dengan skor ≥ 17 secara orang serta apabila dilihat secara klasikal menggapai $\geq 82\%$ dengan kriteria “besar” serta sangat besar”. Penanda hasil pertumbuhan anak merupakan bila secara individual sanggup memahami konsep serta bilangan minimum menggapai BSH serta secara klasikal sanggup menggapai keberhasilan minimum 80% anak menggapai BSH serta BSB.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bersumber pada hasil analisis data tentang aktivitas guru dalam melakukan model Kearifan bisa ditafsirkan sebagaimana grafik berikut ini:

Tabel 1 Rekapitulasi Aktivitas Guru

Pertemuan	Skor	Kriteria
1	18	Baik
2	20	Baik
3	20	Baik
4	27	Sangat baik

Pada pertemuan 1 (awal) guru mendapatkan skor 13 “baik” dengan persentase menggapai 64%. Pada pertemuan 2 mendapatkan guru dengan skor 20 “baik” dengan persentase 71%. Pada pertemuan 3 guru mendapatkan skor 20 “baik” dengan persentase 71%. Serta pada pertemuan 4 guru mendapatkan skor 28 “sangat baik” dengan persentase 96%. Bersumber pada grafik di atas membuktikan kalau kegiatan guru pertemuan 2 serta 4, di isyarat dengan peroleh skor yang terus menjadi meningkat, ini berarti pendidikan yang dilaksanakan guru juga terus menjadi baik.

Pada aspek pertama guru menyampaikan tujuan dan materi pembelajaran, contoh pertemuan pertama

guru mendapatkan skor 3, pada pertemuan kedua mendapatkan skor 3, pada pertemuan ketiga mendapatkan skor 3, dan pertemuan keempat mendapatkan skor 4. Guru mendapatkan skor 3 karena Guru mengaitkan dengan pembelajaran sebelumnya baru menyampaikan topik hari ini menggunakan media yang menarik sambil melakukan tanya jawab. Intonasi suara guru pun dapat didengar anak secara jelas.

Aspek Aktivitas guru Guru menjelaskan aturan permainan kepada anak. Pertemuan pertama mendapatkan skor 3, pertemuan kedua dapat skor 3, pertemuan ketiga dapat skor 3 dan pertemuan ke empat dapat skor 4. Pada kegiatan guru menjelaskan aturan permainan secara runtut, semua gerakan dicontohkan oleh guru. Namun, dalam hal situasi kelas, anak masih belum bisa tertib.

Aspek Aktivitas guru membagikan kartu dan memberikan kesempatan kepada anak untuk memikirkan jawaban atau soal kartu yang didapatnya. Pertemuan pertama mendapatkan skor 2, pertemuan kedua dapat skor 3, pertemuan ketiga dapat skor 3 dan pertemuan ke empat dapat skor 4. Pada kegiatan ini Guru mendapatkan skor perolehan 3 dengan kriteria baik. Karena pada saat kegitatan itu guru sudah mengarahkan anak supaya lebih tertib dalam mengulangi permainan tersebut, guru juga ikut bermain bersama anak-anak dan melaksanakannya dengan runtut. Namun alasan belum memperoleh kriteria sangat baik adalah karena dalam hal membimbing anak agar tetap tertib masih terlihat kurang, anak-anak belum di posisi yang rapi.

Aspek Aktivitas guru mempersilahkan anak untuk mencari pasangan kartu yang cocok dan ditempelkan ke papan flannel. Pertemuan pertama mendapatkan skor 2, pertemuan kedua dapat skor 3, pertemuan ketiga dapat skor 3 dan pertemuan ke empat dapat skor 4. Pada kegiatan ini guru kurang menjelaskan alur permainan yang

benar, sehingga masih ada beberapa anak yang belum percaya diri untuk mencocokkan kartu yang didapatnya dengan temannya dan masih bingung terhadap kartu yang di perolehnya.

Aspek Aktivitas guru mengulangi kembali permainan kartu setelah satu babak agar anak mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. Pertemuan pertama mendapatkan skor 3, pertemuan kedua dapat skor 3, pertemuan ketiga dapat skor 3 dan pertemuan ke empat dapat skor 4. Pada saat kegiatan itu guru sudah mengarahkan anak supaya lebih tertib dalam mengulangi permainan tersebut, guru juga ikut bermain bersama anak-anak dan melaksanakannya dengan runtut. Namun yang membuat belum memperoleh kriteria sangat baik adalah karena dalam hal membimbing anak agar tetap tertib masih terlihat kurang, anak-anak belum di posisi yang rapi.

Aspek Aktivitas guru memberikan tugas berupa LKPD untuk mengetahui pemahaman anak dalam mengenal konsep dan lambang bilangan. Pertemuan pertama mendapatkan skor 3, pertemuan kedua dapat skor 3, pertemuan ketiga dapat skor 3 dan pertemuan ke empat dapat skor 4. Pada kegiatan ini guru sudah menjelaskan cara pengerjaan tugasnya. Namun yang membuat belum memperoleh kriteria sangat baik adalah karena ada beberapa anak yang masih belum hafal lambang bilangan hanya bisa menyebutkannya saja.

Aspek Aktivitas guru memberikan kesimpulan Pertemuan pertama mendapatkan skor 2 kemudian pertemuan kedua dapat skor 2 setelah itu pertemuan ketiga dapat skor 2 dan pertemuan ke empat dapat skor 3. Pada kegiatan ini kriteria yang telah dilaksanakan oleh guru yaitu meminta anak membuat kesimpulan dan menjelaskan kesimpulan yang dibuat anak.

Aktivitas guru dan aktivitas anak selama pembelajaran yang meningkat

turut mempengaruhi motivasi belajar sebagaimana terlihat pada grafik berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi Motivasi anak

Pertemuan	Skor	Kriteria
1	52,5%	Cukup Tinggi
2	62,5%	Cukup Tinggi
3	72%	Tinggi
4	93%	Sangat Tinggi

Tabel diatas, dapat memperlihatkan peningkatan yang cukup signifikan pada setiap pertemuannya. Pada pertemuan 1 motivasi belajar anak secara klasikal hanya 53% secara klasikal berada pada kategori “cukup tinggi”. Pada pertemuan 2, motivasi belajar anak secara klasikal semakin meningkat yaitu 63% sudah aktif dalam pembelajaran secara klasikal mencapai kategori “cukup tinggi”. Pada pertemuan 3 motivasi belajar anak secara klasikal kembali meningkat menjadi 72% dengan kategori “tinggi”. Pada pertemuan 4 motivasi semakin meningkat menjadi 92% sudah aktif mengikuti pembelajaran dengan kategori “sangat tinggi”.

Aspek motivasi belajar anak mandiri saat mencari pasangan. Pada aspek yang diamati yakni motivasi belajar mandiri saat mencari pasangan, pada tabel motivasi belajar pertemuan satu dapat dilihat bahwa persentase yang diperoleh anak pada aspek pertama sudah ada beberapa anak yang berada pada kriteria cukup tinggi dan sudah ada beberapa anak yang memperoleh kriteria tinggi.

Aspek motivasi belajar anak bekerja sama saat menempel kartu. Guru terlihat sudah mampu menguasai anak dalam hal membuat fokus anak terpusat pada cerita yang dibacakan guru. Tetapi hal tersebut hanya berlangsung sebentar saja, kemudian anak kembali ribut dan tidak dapat duduk tertib seperti sebelumnya.

Aspek motivasi belajar anak bertanya kepada anak lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya. Anak sudah mampu melakukan semua item yang terdapat di aspek ini, hanya saja

guru tidak memberikan stimulus kepada anak lainnya untuk memberikan apresiasi kepada teman yang telah berani maju ke depan lebih dulu, sehingga anak tidak termotivasi untuk berebut maju duluan.

Aspek motivasi belajar anak disiplin. Dalam pertemuan pertama ini, anak tidak dapat menyelesaikan permainan dalam waktu yang telah ditentukan, disebabkan karena guru masih mengalami kesulitan untuk menghafal nama-nama anak sehingga guru kesulitan pula untuk mengajak anak lain untuk memberikan apresiasi kepada anak yang telah berani maju ke depan, sehingga guru lebih banyak terfokus pada kegiatan pembelajaran. Mengatasi hal tersebut, diharapkan guru tidak lagi kelupaan dalam memberikan *reward* kepada anak yang selesai maju ke depan untuk mempresentasikan kartu bergambar yang di dapat anak sehingga hal tersebut dapat memancing motivasi anak lainnya.

Aspek motivasi belajar anak melatih diri dalam memecahkan masalah atau soal yang sejenis. Pada tabel aktivitas motivasi anak di atas dapat dilihat bahwa persentase yang paling banyak diperoleh anak pada aspek kelima ini berada pada kriteria Cukup Tinggi. Dalam hal ini anak telah melaksanakan seluruh komponen yang terdapat di dalam aspek tersebut, hanya saja masih banyak anak yang tidak mau merespon pertanyaan yang guru ajukan karena kurangnya rasa percaya diri anak sehingga belum ada yang memperoleh indikator sangat tinggi dalam aspek ini.

Kecenderungan peningkatan juga terlihat pada aktivitas anak selama mengikuti proses pembelajaran, dapat dilihat pada grafik berikut.

Tabel 3. Rekapitulasi Aktivitas Anak

Pertemuan	Skor	Kriteria
1	50,8%	Cukup Aktif
2	57,5%	Cukup Aktif
3	71%	Aktif
4	93%	Sangat Aktif

Berdasarkan tabel diatas aktivitas anak dalam proses pembelajaran pada pertemuan 1 secara klasikal memperoleh persentase 51% dengan kategori “cukup aktif”. Pada pertemuan 2 mengalami peningkatan yaitu memperoleh persentase 58% dengan kategori “cukup aktif”. Pada pertemuan 3 memperoleh hasil yang konstan, yaitu dengan persentase 71% dengan kategori “aktif”, namun rata-rata kelas anak meningkat seperti terlihat pada tabel 4.18. Pada pertemuan 4 aktivitas anak peningkatannya lebih optimal sesuai dengan indikator keberhasilan yang ditetapkan peneliti yaitu 93% dengan kategori “sangat aktif”.

Pada aspek pertama yaitu anak duduk dengan rapi saat guru menjelaskan peraturan permainan 3 orang anak yang mempunyai kriteria sangat aktif dengan persentase 50%, 3 orang anak yang berada di kriteria aktif dengan persentase 50%, tidak ada anak yang mendapatkan kriteria cukup aktif dan kurang aktif.

Pada aspek kedua yaitu anak dalam mencari pasangan 6 orang anak yang mendapatkan kriteria sangat aktif dengan persentase 100%, dan tidak ada anak yang mendapatkan kriteria aktif, cukup aktif dan kurang aktif.

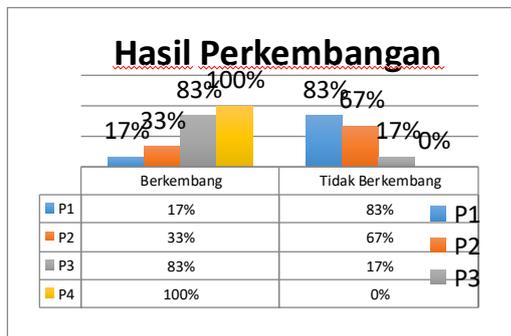
Pada aspek ketiga yaitu anak menempel kartu pada papan flannel 6 orang anak yang mendapatkan kriteria sangat aktif dengan persentase 100%, dan tidak ada anak yang mendapatkan kriteria aktif, cukup aktif dan kurang aktif.

Pada aspek keempat yaitu anak mengerjakan LKPD 5 orang anak yang mendapatkan kriteria sangat aktif dengan persentase 83%, 1 orang anak yang mendapatkan kriteria aktif dengan persentase 17%, dan tidak ada anak yang mendapatkan kriteria cukup aktif dan kurang aktif.

Pada aspek kelima yaitu anak membuat kesimpulan 2 anak yang mendapatkan kriteria sangat aktif dengan persentase 33%, 4 orang anak yang

mendapatkan kriteria aktif dengan hasil persentase 67%, dan tidak ada anak yang mendapatkan kriteria cukup aktif dan kurang aktif.

Hasil perkembangan belajar pada anak merupakan hasil penilaian pada perkembangan kognitif anak selama kegiatan belajar mengajar. Akan tetapi dalam penelitian ini hanya difokuskan pada kemampuan mengenal konsep dan lambang bilangan 1-10 menggunakan model *Kearipan* Yang menjadi pertanyaan adalah apakah peningkatan kualitas aktivitas guru, aktivitas anak dan motivasi belajar di kelas dapat meningkatkan hasil perkembangan anak.



Gambar 4. Perbandingan Hasil Perkembangan Pertemuan 1, 2, 3 dan 4

Berdasarkan grafik kecenderungan hasil perkembangan diatas menunjukkan terjadinya peningkatan yang signifikan terkait ketuntas anak yang memperoleh kategori berkembang yaitu 17% pada pertemuan 1 sehingga mencapai 100% pada pertemuan 4. Ini berarti terdapat hubungan yang saling mempengaruhi antara aktivitas guru, aktivitas anak, motivasi belajar dan hasil perkembangan anak. Berdasarkan pada hasil perkembangan kemampuan aspek kognitif anak pada pertemuan 4 telah meningkat menjadi 96% anak yang mulai berkembang, sedangkan 4% anak yang belum berkembang dari jumlah anak secara keseluruhan yang mana sudah melebihi indikator keberhasilan yaitu $\geq 80\%$ dari total keseluruhan anak. Sehingga pada

pertemuan ini dapat dikatakan bahwa semakin baiknya guru dalam melaksanakan pembelajaran maka akan meningkatkan hasil perkembangan anak.

Kegiatan guru dalam mengelola proses pendidikan dengan gabungan model *make a match*, pemberian tugas dengan media papan flannel. Hasil penelitian menemukan bahwa model *make a match* dan metode pemberian tugas serta media papan flanel dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak (Anggrayni, M., & Sari, A. M., 2019; Darmiyati, D., 2020; Novitawati, N., 2021; Mertadi, G. A. M., Pudjawan, K., & Raga, G., 2014; Purwanti, R., & Huljannah, M., 2021; Tirtayati, N. P. E., Suarni, N. K., & Magta, M., 2014; Sari, M. D. P., Wirya, N., Ujianti, P. R., & Psi, S., 2015; Sarifa, S., 2015)

Kegiatan guru diawali dengan guru memberikan kartu serta membagikan peluang kepada anak buat menanggapi pendamping kartu yang di dapatnya. Kartu ini digunakan buat mempermudah dalam melaksanakan pendidikan dengan model utama ialah *Make a Match*. Kegiatan guru berikutnya guru membagikan uraian, arahan serta contoh pada anak. Uraian dicoba guru agar anak menguasai apa yang ingin dicoba pada aktivitas hari ini. Arahan dibuat dengan tujuan untuk membimbing para anak dalam melaksanakan kegiatan yang cocok dengan yang hendak dipelajari. Contoh mencari pendamping yang pas dengan menganalisis jawaban kartu yang di dapatnya.

Berikutnya guru mempersilahkan anak untuk mencari pendamping kartu yang sesuai serta di tempelkan ke papan flannel. tidak hanya itu guru juga memberikan dorongan supaya anak ingin bekerja. Dalam kegiatan ini guru selaku fasilitator serta pula menolong anak dalam mengerjakan arahan guru tentang mencari pendamping kartu yang pas setelah itu ditempelkan ke papan flannel.

Astuti (2016) Pemakaian papan flanel bisa membuat pendidikan yang diberikan lebih efektif serta menarik atensi anak sehingga anak bisa termotivasi buat menjajaki pendidikan. Dengan media papan flanel hingga anak hendak mendapatkan data tentang angka yang digunakan. Anak pula belajar dengan memakai foto yang disajikan diatas angka sehingga belajar dengan foto saat sebelum mengarah simbol abstrak berbentuk angka (lambang bilangan).

Guru membagikan tugas berbentuk LKPD buat mengenali sepanjang mana uraian anak dalam memahami konsep serta lambang bilangan. Guru membagikan kesimpulan serta melaksanakan penilaian pada akhir pertemuan. Pada akhir pertemuan dicoba suatu penilaian yang mana tujuan dari penilaian ini buat mengenali kekurangan dari pertemuan yang sudah dilaksanakan. Dengan melaksanakan penilaian guru hendak membetulkan kekurangan yang terjalin serta pada pertemuan selanjutnya diharapkan hendak terjalin revisi serta kenaikan kegiatan belajar.

Anak umur 4- 6 tahun ialah bagian dari anak umur dini yang pada masa umur ini anak masih sangat peka dengan rangsangan- rangsangan yang dapat membuat pertumbuhan di dalam dirinya, dengan kata lain dengan umur tersebut anak sanggup buat tingkatkan pertumbuhan hingga 50% (Asmawati, 2014).

Pada masa ini terbentuknya pematangan raga serta psikis yang siap merespon stimulus dari area. Masa ini ialah tempo buat meletakkan dasar awal dalam pengembangan keahlian raga, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, disiplin diri nilai- nilai agama, konsep diri serta kemandirian (Isjoni, 2017).

Yusuf (2006) anak umur dini merupakan anak yang mempunyai keahlian yang membutuhkan dorongan orang lain buat meningkatkan

kemampuannya, selainitu karakteristik khas yang lain merupakan tiap anak tentu mempunyai keahlian, metode pandang, serta pula keuinkan tertentu dengan anak yang yang lain yang membentuk suatu pola ciri. Walaupun ada pola urutan universal dalam pertumbuhan anak yang bisa diprediksi, pola pertumbuhan serta belajarnya senantiasa mempunyai perbandingan satu sama lainnya

Kegiatan anak yang awal ialah menyimak uraian guru. Dalam perihal menyimak ini anak telah mempunyai keahlian semenjak lahir yang seharusnya sanggup di optimalkan dalam belajar tidak hanya itu keahlian menyimak anak ini berbeda- beda tiap individunya, perihal ini bisa disimpulkan kalau umur dini tiap anak berbeda serta mempunyai keunikannya sendiri (Purwanti, 2019).

Anak memikirkan jawaban yang benar serta disini guru berfungsi membenarkan tiap-tiap anak bisa mengerjakan serta menguasai makna dari kartu tersebut. Anak mencari pendamping kartu yang sesuai serta di tempelkan ke papan flannel. tidak hanya itu guru pula mmemberikan dorongan supaya anak ingin bekerja. Dalam kegiatan ini guru selaku fasiliator serta pula menolong anak dalam mengerjakan arahan guru tentang mencari pendamping kartu yang pas setelah itu ditempelkan ke papan flannel.

Anak mengerjakan tugas berbentuk LKPD buat mengenali sepanjang mana pemahamannya menimpa memahami konsep serta lambang bilangan. Sejalan dengan Sagala (2009:201) tata cara pemberian tugas ataupun resitasi merupakan metode penyajian bahan pelajaran dimana guru membagikan tugas tertentu supaya murid melaksanakan aktivitas belajar, setelah itu wajib dipertanggung jawabkannya

Belajar ialah proses internal yang lingkungan yang mengaitkan segala mental. Dimiyati (2013) sesuatu aktivitas dimana berlangsung terdapat yang belajar

serta terdapat yang mengajar ialah aktivitas yang tidak dapat terpisahkan sebab perihal tersebut ialah satu kesatuan. Motivasi belajar ialah perihal yang pokok dalam melaksanakan aktivitas belajar, sehingga tanpa motivasi seorang tidak hendak bergairah dalam pendidikan. Motivasi tersebut selaku penggerak buat menggapai tujuan yang dikehendaki oleh anak (Djamarah, 2002).

Belajar merupakan menyesuaikan diri holistik serta bermakna yang tiba dari dalam diri seorang terhadap suasana baru, sehingga hadapi pergantian yang relatif pemanen. Tidak hanya itu kegiatan belajar dengan mengaitkan anak selaku subjek belajar yang mana mempunyai tujuan membagikan motivasi kepada anak sebab lewat kegiatan aplikasi tetap berpartisipasi dalam proses pendidikan, kegiatan belajar lewat pengalaman langsung bisa memperdalam konsep, penafsiran, serta kenyataan yang diperoleh tadinya serta berikutnya diolah sendiri oleh anak, serta Lewat pengalaman kerja langsung bisa meningkatkan pengetahuan teori dengan realitas hidup dimasyarakat sehingga antara teori dengan peristiwa- peristiwa yang terjalin hendak serasi. Bermain pula jadi prinsip pendidikan di Halaman Kanak- Kanak karna bermain merupakan metode yang sangat baik buat meningkatkan keahlian anak umur dini, perihal ini cocok dengan komentar Lewat aktivitas bermain yang dicoba anak, guru akanmendapat cerminan tentang sesi pertumbuhan serta keahlian universal mereka.

Dari penjelasan di atas bisa diambil kesimpulan kalau dari sesuatu game anak bisa melakukan aktivitas langsung sambil belajar memahami hal- hal baru bukan hanya bermain biasa tetapi game bisa melatih keahlian anak dalam seluruh perihal. sehingga atensi serta bakat anak dalam belajar bisa di stimulasi lewat aktivitas bermain yang hendak membuat anak tidak kilat bosan dalam belajar.

Anak umur dini merupakan umur yang tergolong masih rendah, buat meningkatkan kemampuannya anak hendak di bantu dengan memicu serta menstimulus aktivitas di TK, perihal tersebut buat tingkatan sedikit demi sedikit keahlian yang dimilikinya. Buat perihal kognitif, afektif, serta psikomotor manusia telah mulai semenjak manusia itu lahir

Susanto (2011) kognitif merupakan sesuatu proses berpikir, ialah keahlian orang buat menghubungkan, memperhitungkan, serta memikirkan sesuatu peristiwa ataupun kejadian. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkatan kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seorang dengan bermacam atensi paling utama sekali diperuntukan kepada ide-ide belajar.

Pertumbuhan kognitif menggambarkan gimana benak anak tumbuh serta berperan buat bisa berpikir. Pertumbuhan kognitif merupakan gabungan dari kedewasaan otak serta sistem saraf, dan menyesuaikan diri dengan area (Suyanto, 2005: 53)

Pertumbuhan kognitif anak terdiri dari 4 sesi, Bersumber pada perihal tersebut nampak kalau pertumbuhan anak bertabat kontinyu dari sesi ke sesi serta tidak terputus. Pada masing- masing anak berbeda-beda dalam menggapai sesuatu tahapan, terkadang batasan antara sesi satu dengan sesi yang lain tidak begitu nampak. Anak umur TK terletak pada sesi praoperasional (2-7 tahun). Sebutan praoperasional membuktikan pada penafsiran belum matangnya metode kerja benak. Pemikiran pada sesi ini masih kacau serta belum terorganisasi dengan baik (Santrock, 2007)

Dalam meningkatkan kognitif anak Guru mengaitkan modul pendidikan secara kontekstual dengan intonasi suara yang bisa didengar segala anak, mengajak anak bermain mencocokkan kartu dengan pendampingnya. Guru memakai media pembelajaran papan flannel yang sanggup

menarik atensi anak. Sehingga uraian dari guru bisa di informasikan secara efisien serta jelas diterima anak. Novitawati (2016) pemicu anak tidak semangat belajar merupakan sebab belajar yang monoton tanpa alterasi yang membuat anak semangat menjajaki proses pendidikan, oleh sebab itu memakai campuran model Make a Match, tata cara pemberian tugas serta pula media Papan Flannel jadi pilihan yang sesuai dalam meningkatkan kognitif anak.

SIMPULAN

Aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran mengenal konsep dan lambang bilangan 1-10 menggunakan kombinasi model Kearipan pada kelompok A TK Penerus Bangsa Banjarmasin berhasil mencapai indikator keberhasilan dengan kategori “sangat baik”. Aktivitas anak mengikuti pembelajaran mengenal konsep dan lambang bilangan 1-10 menggunakan kombinasi model Kearipan pada kelompok A TK Penerus Bangsa Banjarmasin dalam 4 kali pertemuan selalu mengalami peningkatan dan berhasil mencapai indikator keberhasilan dengan kriteria “sangat aktif”. Motivasi anak selama pembelajaran mengenal konsep dan lambang bilangan 1-10 menggunakan kombinasi model Kearipan pada kelompok A TK Penerus Bangsa Banjarmasin dalam 4 kali pertemuan selalu mengalami peningkatan dan berhasil mencapai indikator keberhasilan dengan kriteria “sangat tinggi”. Hasil perkembangan anak setelah pembelajaran mengenal konsep dan lambang bilangan 1-10 menggunakan kombinasi model Kearipan pada kelompok A TK Penerus Bangsa Banjarmasin menunjukkan peningkatan setiap pertemuannya dan telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan peneliti yaitu 96% anak memperoleh kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat

Baik (BSB). Disarankan kombinasi kearipan menjadi acuan dan masukan dalam memilih model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan aktivitas motivasi dan hasil perkembangan anak pada pengembangan aspek kognitif khususnya mengenal konsep dan lambang bilangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2008). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Karya
- Asmawati, L. (2014). *pengelolaan pengembangan AUD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Astuti, Ani Tri. (2016). Peningkatan Kemampuan Penjumlahan Menggunakan Media Papan Flanel Pada Anak Kelompok B1 TK Aba Gading Lambung. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* h. 830.
- Anggrayni, M., & Sari, A. M. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka dengan Menggunakan Media Papan Flanel. *Jurnal Pelita PAUD*, 4(1), 22-28.
- Darmiyati, D. (2020). Meningkatkan Kemampuan Matematika Awal Anak Usia Dini Melalui Model Direct Instruction Kombinasi Model Make a Match dan Pemberian Tugas. *Jurnal Paud*.
- Daryanto dan Rachmawati, (2015), *Supervisi Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava. Media
- Dimiyati, M. (2013). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2002). *Psikologi belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Isjoni. (2017). *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Morisson George, S. (2012). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.

- Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Mertadi, G. A. M., Pudjawan, K., & Raga, G. (2014). Penerapan Model Make A Match Berbantuan Media Kartu Angka untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Di TK Buana Sutha Nugraha Selemadeg. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 2(1).
- Novitawati, M. (2016). Upaya Mengembangkan Motorik Halus (Menempel Gambar Dengan Tepat) Melalui Metode Demonstrasi Dikombinasikan Dengan Metode Proyek Menggunakan Teknik Mozaik Bahan Dasar Beras Dan Biji-Bijian Pada Kelompok B Di TK Taruna Banjarmasin. *Jurnal Paradigma Volume 11 no 2*
- Novitawati, N. (2021). Mengembangkan Kemampuan Aspek Kognitif Melalui Kombinasi Model Make A Match, Metode Bermain Angka Dan Media Papan Flanel Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 1(1), 25-30
- Purwanti, R. (2019). Pengenalan aspek bahasa (bahasa inggris) untuk anak usia dini melalui nyanyian. *Prosiding PS2DMP*.
- Purwanti, R., & Huljannah, M. (2021). Meningkatkan Kognitif Anak Menggunakan Model Pembelajaran Talking Stick Dan Media Papan Flanel. *E-CHIEF Journal*, 1(2), 35-42.
- Rohmalina, R., Aprianti, E., & Lestari, R. H. (2020). Pendekatan Open-Ended dalam Mempengaruhi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1409-1418.
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sadiman, Arief S, dkk. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sagala, S. (2009). *Kemampuan Profesional Guru dan Tenaga Kependidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: pengantar dalam berbagai aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Santrock. (2007). *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Suyanto, S. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Jenderal Perguruan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Sarifa, S. (2016). Meningkatkan Kemampuan Dasar Kognitif Anak Melalui Metode Pemberian Tugas di Kelompok B TK Teratai Sunju. *Bungamputi*, 3(2).
- Sari, M. D. P., Wirya, N., Ujjanti, P. R., & Psi, S. (2015). Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Balok Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 3(1).
- Tirtayati, N. P. E., Suarni, N. K., & Magta, M. (2014). Penerapan metode pemberian tugas untuk meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan menggambar bebas. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 2(1).
- Yus, A. (2005). *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga

Kependidikan dan Ketenagaan
Perguruan Tinggi.

Yusuf, Syamsu. (2006). *Psikologi
Perkembangan Anak dan Remaja*.
Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.