

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Model Pembelajaran Make A Match

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran menurut Joyce & Weil adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membuat kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan untuk proses pembelajaran, dan membimbing dalam proses pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran juga dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai atau cocok dan efisien untuk mencapai suatu tujuan pendidikannya.¹⁴ Model pembelajaran ini memiliki makna yang lebih luas daripada makna pendekatan, strategi, metode, dan teknik.

Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman perancangan dan pelaksanaan pembelajaran. Maka dari itu, pemilihan model harus disesuaikan dengan sifat dari materi yang akan diajarkan, tujuan yang akan dicapai pada saat pembelajaran, serta tingkat kemampuan peserta didik.¹⁵ Hal ini sejalan dengan pemikiran Arends yaitu “model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan oleh pendidik, termasuk mencakup tujuan pengajaran, tahap-tahap kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas”.¹⁶

Dalam hal ini juga dijelaskan dalam surat An-Nahl ayat 125

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ
صَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

¹⁴ Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2016), 133.

¹⁵ Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran*, (Jogjakarta: Aswaja Pressindo, 2015), 26.

¹⁶ Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran*, 27.

Artinya : “(wahai Nabi Muhammad SAW) serulah (semua manusia) kepada jalan (yang ditunjukkan) Tuhan Pemelihara kamu dengan hikmah (dengan kata-kata bijak sesuai dengan kepandaian mereka) dan pengajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan (cara) yang terbaik. Sesungguhnya Tuhan Pemelihara kamu, Dilalah yang lebih mengetahui (tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk)” menjelaskan bahwa dalam menyampaikan sesuatu harus dengan hal-hal yang baik salah satunya menggunakan model pembelajaran *Make a Match*.

b. Pengertian *Make A Match*

Make A Match merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran *Make A Match* ini dikembangkan oleh Lorna Curan (1994). Keunggulan model pembelajaran *Make A Match* salah satunya adalah siswa diminta untuk mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam pembelajaran, dalam suasana yang menyenangkan.¹⁷ *Make A Match* juga memiliki karakteristik yaitu memiliki hubungan yang dengan karakteristik siswa yang gemar bermain. Pelaksanaan model *Make A Match* harus didukung dengan keaktifan siswa untuk bergerak mencari pasangan dengan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan yang ada dalam kartu tersebut. Siswa yang pembelajarannya dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* aktif dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga siswa mempunyai pengalaman belajar yang bermakna.¹⁸

Model pembelajaran *Make A Match* juga disebut pembelajaran yang mengutamakan hubungan sosial karena siswa diharapkan untuk berkerjasama dengan temannya dengan kemampuan berpikir yang cepat dalam mengerjakan soal atau menjawab soal dengan cara

¹⁷ Rusman , *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, 223.

¹⁸ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*, 98.

memasangkan atau menjodohkan kartu.¹⁹ Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* adalah model pembelajaran yang mencari pasangan dengan kartu yang di dalamnya terdapat pertanyaan dan jawaban.

Pembelajaran dilakukan dengan berkelompok yaitu terdiri dari tiga kelompok, dimana satu membawa kartu yang berisi kartu jawaban, satu membawa kartu yang berisi pertanyaan, sedangkan yang satu sebagai penilai apakah jawaban yang dijawab tersebut benar atau tidak, dengan pembagian kelompok tersebut bisa bergantian dimana anak atau siswa yang membawa kartu jawaban bisa menjadi penilaian dan begitu sebaliknya.

Tujuan dari model pembelajaran ini antara lain adalah:

- 1) Pendalaman materi
- 2) Pengalaman materi
- 3) *Edutainment*.²⁰

c. Langkah-langkah model pembelajaran *Make A Match*

Langkah-langkah dalam model pembelajaran *Make A Match* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang didalamnya berisi beberapa konsep atau topik dalam pembelajaran yang cocok untuk sesi review, diantaranya satu bagian kartu merupakan kartu soal dan bagian lainnya adalah kartu jawaban
- 2) Setiap anak mendapatkan satu buah kartu, dan memikirkan jawabannya atau dari kartu yang didapatkan atau dipegang.
- 3) Setiap anak mencari pasangan yang memegang kartu yang cocok dengan kartunya (soal atau jawaban).
- 4) Setiap anak yang dapat mencocokkan kartunya dengan baik sebelum batas waktu di beri poin
- 5) Setelah satu babak kartunya dikocok kembali agar setiap anak mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya.
- 6) Demikian dan seterusnya.²¹

¹⁹ Dwi Wulandari, “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Ips Kelas Ii Sd Negeri Ii Kemloko Dengan Menggunakan Model *Make A Match*”, *Jurnal Taman Cendekia Vol. 01 No. 02*, 2017, 114.

²⁰ Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatik*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), 251

- 7) Siswa juga dapat bergabung dengan atau siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok
 - 8) Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.²²
- d. Kelebihan model pembelajaran *Make A Match*
- Kelebihan dari model pembelajaran *Make A Match* yang utama adalah siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan melalui kartu. Selain itu diantaranya adalah
- 1) Meningkatkan kreativitas belajar anak.
 - 2) Menghindari kejenuhan dalam mengikuti proses belajar mengajar
 - 3) Pembelajaran lebih menyenangkan karena lebih melibatkan media pembelajaran yang telah disiapkan oleh pendidik
 - 4) Mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan juga menyenangkan
 - 5) Materi yang disampaikan lebih menarik perhatian anak untuk fokus dalam proses pembelajaran
 - 6) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa untuk mencapai ketuntasan belajar secara klasikal.
 - 7) Suasana kegembiraan akan muncul dalam proses pembelajaran
 - 8) Kerjasama antarsiswa terwujud dengan dinamis
 - 9) Munculnya sikap gotong royong yang merata diseluruh siswa.²³
- e. Kelemahan model pembelajaran *Make A Match*
- Kelemahan model pembelajaran *Make A Match* ini adalah guru harus memiliki persiapan bahan dan alat yang memadai, selain itu diantaranya adalah sebagai berikut:

²¹ Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, 223-224.

²² Muhammad Fathurrohman, *Model-model Pembelajaran Inovatif Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), 89

²³ Nurul Amelia, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Pada Materi Mengenal Bentuk Geometri Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Di Raudhatul Athfal Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal Tahun Ajaran 2016/2017", (Skripsi, UIN Sumatera Utara, medan, 2017), 34

- 1) Sulit bagi guru untuk mempersiapkan kartu-kartu yang baik dan bagus yang sesuai dengan materi pembelajaran
- 2) Sulinya mengatur ritme atau jalannya proses pembelajaran
- 3) Siswa kurang menyerap makna pembelajaran yang disampaikan oleh guru karena siswa hanya merasa bermain saja
- 4) Sulit membuat siswa untuk berkonsentrasi
- 5) Sangat memerlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan
- 6) Waktu yang tersedia harus dibatasi karena besar kemungkinan siswa banyak bermainnya pada saat proses pembelajaran.
- 7) Kelas dengan jumlah anak yang banyak jika kurang bijaksana dalam menyikapi maka akan muncul suasana yang ramai yang tidak terkendali
- 8) Dapat mengganggu ketenangan belajar kelas di sebelahnya.²⁴

2. Model Pembelajaran Islam

Model pembelajaran berdasarkan islam dibagi dalam beberapa hal, model pembelajaran diambil dari model pembelajaran yang diajarkan oleh Nabi Muhammad SAW kepada sahabatnya diantaranya sebagai berikut:

a. Model Hiwar

Hiwar merupakan percakapan bergantian tentang suatu topik yang didalamnya terdapat beberapa tujuan melalui dari sebuah tanya jawab antara dua belah pihak atau bahkan lebih. Sedangkan model hiwar adalah model yang digunakan pada saat proses belajar mengajar dimana akan terjadi komunikasi/percakapan secara langsung antara dua atau lebih pihak yaitu antara guru dan siswa dimana guru dan siswa akan saling tanya jawab yang disebut dengan *two way traffic*.²⁵

²⁴ Nurul Amelia, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Pada Materi Mengenal Bentuk Geometri Melalui Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Di Raudhatul Athfal Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal Tahun Ajaran 2016/2017", 34-35

²⁵ Irjus Indrawan, "Model Pembelajaran Nabi Muhammad SAW (Hiwar, Analogi, Tashbih, dan Amtsal)", *Jurnal Al-Afkar*, Vol 2 No, 1,(Universitas Islam Indragiri (UNISI) Tembilahan, 2013), 68.

Model Hiwar ini memiliki kelemahan yaitu terdapat salah satu pihak yang merasa kurang puas terhadap pihak lain. Namun demikian ia masih dapat mengambil pelajaran dan mengetahui dari sikap yang baik bagi dirinya. Tetapi dalam Model hiwar ini sering digunakan Nabi Muhammad SAW untuk memberikan pengajaran terhadap sahabat-sahabat beliau, dalam hal ini dikarenakan dapat membantu otak terbuka dan berfikir.²⁶

b. Model Analogi (kias)

Menurut buku pengembangan model pembelajaran metode klinis bagi peningkatan kemampuan belajar siswa oleh Wina Sanjawa dalam Irjus, Nabi Muhammad menggunakan model analogi atau disebut dengan “perbandingan secara kias dengan bentuk yang sudah ada” terhadap suatu hukum atau suatu ajaran yang kurang dapat dipahami dengan baik atau maksimal oleh sahabatnya, juga digunakan untuk menjelaskan sebab-sebab dalam sebuah hukum.²⁷

c. Model Tashbih dan Amtsal

Menurut buku Tasfir Tarbawi oleh Kadar M. Yusuf dalam Irjus, *Shabah (tashbih)* dan *amtsal (matsal)* secara harfiah memiliki arti yang semakna yaitu serupa, sama, atau seperti. Dalam bahasa Arab digunakan untuk menyamakan sesuatu hal yang lain seperti yang terlihat dari ungkapan “*anta mitslu asy syamsi*” yang memiliki arti anda bagaikan matahari. Nabi Muhammad SAW menggunakan model *tashbih* dan *matsal* untuk menjelaskan suatu makna yang beliau ajarkan. Dalam penjelasannya beliau menggunakan media benda yang mana dapat dilihat oleh semua orang, dapat dirasakan dan dapat dipegang.²⁸ Dengan adanya media tersebut atau sebuah perumpamaan dapat memudahkan anak didik dalam mengerti dan memahami suatu permasalahan yang disampaikan oleh pendidik, dan juga

²⁶ Irjus Indrawan, “Model Pembelajaran Nabi Muhammad SAW (Hiwar, Analogi, Tashbih, dan Amtsal)”, 69

²⁷ Irjus Indrawan, “Model Pembelajaran Nabi Muhammad SAW (Hiwar, Analogi, Tashbih, dan Amtsal)”, 70

²⁸ Irjus Indrawan, “Model Pembelajaran Nabi Muhammad SAW (Hiwar, Analogi, Tashbih, dan Amtsal)”, 71

dapat menjadikan ingatan anak didik lebih jelas dan kuat.

Berdasarkan penjelasan model pembelajaran Islam di atas dapat disimpulkan bahwa Nabi Muhammad SAW pada saat menjelaskan sesuatu sudah menggunakan media, model pembelajaran yang sesuai dengan model pembelajaran *make a match* dalam model pembelajaran islam menurut Nabi Muhammad yaitu model pembelajaran *tashbih* dan *matsal* di mana hampir sama dengan model pembelajaran *make a match* yang menggunakan media atau benda yang dapat dilihat oleh semua orang dan dapat disentuh atau dipegang.

3. Media gambar

Media dapat membantu guru dalam memberikan pesan, bila mediana dirancang dan dibuat dengan baik, makin baik pula media itu dalam menjalankan fungsinya sebagai pemberi pesan. Makin baik mediana dan penyampaiannya dari guru maka makin baik pula pesan yang diterima oleh siswa. Media merupakan segala sesuatu yang ada di lingkungan anak secara nyata dapat dilihat dan dirasakan oleh anak dan juga dapat digunakan untuk memberikan informasi atau pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang minat, pikiran, perasaan, perhatian, semangat dan kemauan anak untuk belajar. Media gambar sering kali digunakan sebagai media dalam bercerita, karena semua gambar mempunyai arti, uraian, tafsir sendiri. Disamping itu, media bergambar yang disukai oleh semua jenis kalangan baik tua maupun muda, laki-laki atau perempuan, karena kebanyakan siswa lebih menyukai gambar dibandingkan dengan tulisan. Media bergambar merupakan salah satu media pembelajaran yang sangat membantu guru dalam proses pembelajaran. Keterbatasan media akan mempengaruhi proses belajar mengajar itu sendiri. media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, film, strip, opaque proyektor.²⁹ Berdasarkan definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa media kartu bergambar adalah media yang dapat menyajikan suatu proses dari hasil-hasil peniruan benda, makhluk hidup,

²⁹ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, Cetakan ke-7, (Bandung: Citra Aditya Bakti, 1995), 95

curahan pikiran, pemandangan, atau ide-ide yang divisualisasikan ke dalam bentuk dua dimensi yang dapat berupa gambar, foto, atau lukisan.

Fungsi penggunaan media gambar memiliki a. fungsi edukatif artinya mendidik dan juga memberikan pengaruh positif pada pendidikan, b. fungsi sosial artinya memberikan informasi yang autentik dan pengalaman berbagai bidang kehidupan dan memberikan konsep yang sama kepada setiap orang, c. fungsi ekonomis artinya memberikan produksi melalui pembinaan prestasi kerja secara maksimal, d. fungsi politis berpengaruh pada politik pembangunan, e. fungsi seni budaya dan komunitas.³⁰

Peranan media dalam pembelajaran, adalah:

1. Memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses belajar mengajar dan hasil belajar.
2. Meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menciptakan motivasi belajar, interaksi yang langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa dapat belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu;
 - a. objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model;
 - b. objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan ban-tuan mikroskop, film, slide, atau gambar;
 - c. kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide disamping secara verbal.
 - d. objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer;
 - e. kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat diberikan contoh simulasi dengan media seperti komputer, film, dan video.

³⁰ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, 12

- f. peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti time-lapse untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.

Memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang kejadian yang ada di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.³¹

4. Meningkatkan Kognitif

a. Pengertian Kognitif

Kognitif berasal dari kata *Cognition* yang memiliki arti pengertian atau mengerti.³² Kognitif berasal dari kata *cognition* artinya perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan. Sedangkan dalam kamus besar bahasa indonesia kognitif artinya sesuatu berkaitan atau yang melibatkan kognisi atau berdasarkan faktual yang empiris.³³ Kognitif dalam ranah psikologis manusia yang meliputi perilaku berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pemecahan masalah, pengolahan informasi.³⁴

b. Kognitif Menurut Perspektif Taksonomi Bloom

Dalam Taksonomi Bloom ranah kognitif memiliki enam tingkat kemampuan mulai dari yang terendah sampai yang paling tinggi, yaitu dapat di singkat dengan C1, C2, C3, C4, C5, dan C6, aspek tersebut diantaranya sebagai berikut:

1) Pengetahuan

Proses yang berkaitan dengan mengingat kembali hal-hal yang sudah dipelajari sebelumnya, seperti mengingat teori, benda, bahan-bahan, gejala, dan fakta.

2) Pemahaman

³¹ Umar, "Media Pendidikan: Peran Dan Fungsinya Dalam Pembelajaran", *Jurnal Tarbiyah Volume 11 Nomor 1*, 2014, 136-137.

³² Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), 31.

³³ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), 579.

³⁴ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), 65.

Kemampuan untuk memahami suatu bahan atau materi.³⁵ Dan juga kemampuan peserta didik untuk menginterpretasi atau mengulangi informasi menggunakan bahasanya sendiri.³⁶

3) Penerapan

Kemampuan peserta didik untuk menggunakan pelajaran yang telah dipahami pada situasi yang kongkrit, nyata, atau baru. Pada tingkat ini pula kemampuan anak dituntut untuk menggunakan atau memerakan pengetahuan, aturan, metode, prinsip, hukum dan teori.

4) Analisis

Kemampuan peserta didik untuk memecahkan atau menguraikan materi ke dalam bagian atau komponen yang lebih mudah dimengerti.

5) Sintesis

Kemampuan peserta didik untuk mengumpulkan bagian-bagian suatu bentuk yang utuh dan menyeluruh.³⁷ Peserta didik dapat mengumpulkan suatu komponen yang sama untuk bisa membentuk sesuatu atau pemikiran yang baru.³⁸

6) Penilaian

Kemampuan peserta didik untuk memperkirakan dan mengevaluasi situasi, keadaan atau suatu materi untuk tujuan kriteria tertentu.

c. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.

Karakteristik setiap perkembangan kognitif anak usia dini diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Karakteristik tahap sensoris motoris

Tahap sensoris motoris ini ditandai dengan karakteristik yang lebih menonjol diantaranya sebagai berikut:

- a) Semua tindakannya masih bersifat naluriyah
- b) Aktifitas pengalaman berdasarkan pengalaman indra

³⁵ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, 133

³⁶ Djali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), 77.

³⁷ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, 134

³⁸ Djali, *Psikologi Pendidikan*, 77

- c) Anak mampu melihat dan mampu meresapi pengalaman tersebut, tetapi belum mnegkategorikan pengalaman tersebut
 - d) Anak sudah mulai menyelesaikan obyek konkrit berdsarkan proses sensori-motorisnya.
- 2) Karakteristik tahap pra operasional
- a) Anak mulai menggabungkan informasi yang di dapatkan
 - b) Mampu menjelaskan alasan dalam menyampaikan idenya
 - c) Mengerti hubungan sebab akibat suatu peristiwa konkrit
 - d) Berfikir egosentris
- 3) Karakteristik tahap operasional konkrit
- Karakteristik yang terlihat dalam tahap ini adalah anak mampu memahami kenyataan yang anak alami berdasarkan yang anak rasakan. Piaget mengemukakan kemampuan anak yang harus dimiliki oleh anak pra sekolah:
- a) Kemampuan transformasi
 - b) Kemampuan reversibility
 - c) Kemampuan klasifikasi
 - d) Kemampuan hubungan asimetris.³⁹

Kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun diantaranya adalah: anak sudah dapat memahami atau mengerti tentang jumlah dan ukuran; tertarik dengan huruf dan angka; telah mengenal sebagian besar warna; mulai mengerti tentang waktu, kapan anak harus berangkat ke sekolah dan pulang dari sekolah, sudah mengerti atau hafal nama-nama hari dalam satu minggu; mengenal bentuk bidang dan bergerak sesuai dengan bidang yang dimilikinya; pada akhir usia anak 6 tahun, anak sudah mulai mampu untuk membaca, menulis, dan berhitung.⁴⁰

Tahap-tahap perkembangan kognitif tersebut banyak ulama islam mengemukakan ada empat periode,

³⁹ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, 36-40

⁴⁰ Nur Hayati, Nut Cholimah, Martha Christiaanti, "Identifikasi Keterampilan Konitif Anak Usia 2-6 Tahun Di Lembaga PAUD Di Kecamatan Sleman Kabupaten Yogyakarta", volume 6, edis 2 (PAUD FIP Universitas Negeri Yogyakarta: 2017), 183.

yaitu periode perkembangan, periode kematangan, periode tengah baya, dan periode lanjut usia. Hal tersebut dijelaskan dalam al quran surat Ar-Rum ayat 54

اللَّهُ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ نَفْسٍ وَجَعَلَكُمْ فِي شَرَابٍ وَمِنْ بَعْدِ ذَلِكَ جَعَلَكُمْ فِي ظُلْمٍ إِنَّ أَعْيُنَكُمْ عَلَى الْغَايِبِ مُغْمِضَةٌ وَمَنْ يَشَاءُ اللَّهُ يُصِغِرْ لِمَنْ يَشَاءُ مِنْ عِبَادِهِ إِنَّ إِلَهَكُمْ عَلِيمٌ

Artinya : “Allah, Dialah yang menciptakan kamu dari keadaan lemah, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah keadaan lemah itu menjadi kuat, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah kuat itu lemah (kembali) dan beruban Dia menciptakan apa yang dikehendaki-Nya dan Dialah Yang Maha Mengetahui lagi Maha Kuasa” (Q.S Ar-Rum:54)

Allah menciptakan manusia dimulai dari keadaan yang lemah, kemudian menjadikan manusia sesudah kelemahan yaitu masa kanak-kanak, dan masa muda yang penuh semangat dan kekuatan setelah itu menjadikan lemah kembali yaitu tua dan sudah beruban, Allah menciptakan apa yang dikehendaki dan Allah Maha Mengetahui lagi Maha Kuasa.⁴¹

d. Faktor yang Mempengaruhi Kognitif Anak Usia Dini

Faktor yang mempengaruhi kognitif anak usia dini ada beberapa faktor diantaranya adalah:

1) Faktor Heriditas

Faktor heriditas memiliki arti semenjak dalam kandungan anak telah memiliki sifat-sifat yang menentukan daya kerja intelegualnya.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa faktor heriditas dalam perkembangan kognitif seseorang karena adanya rangkaian hubungan antara keluarga dengan ukuran IQ.

2) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan disini dibagi dalam betuk beberapa faktor diantaranya adalah:

a) Keluarga

Lingkungan keluarga adalah lingkungan kecil yang merupakan pendidikan pertama dan penting dalam membentuk pribadi yang utuh.

⁴¹ Shokhibul Arifin, *Perkembangan Kognitif Manusia Dalam Perspektif Psikologi Dan Islam*, 60-61

Menurut Covey dalam Yusuf mengatakan bahwa ada empat prinsip dalam peranan keluarga, yaitu: 1). *Modelling (example of trustworthness)*. Yaitu orang tua sebagai contoh atau model bagi anak. 2). *Mentoring* yaitu orang tua memiliki kemampuan untuk menjalin ataupun membangun suatu hubungan yaitu hubungan kasih sayang terhadap orang lain. 3). *Organizing* yaitu peran orang tua atau keluarga untuk meluruskan atau membenarkan struktur atau organisasi dan juga sistem keluarga dalam menyelesaikan permasalahan yang penting. 4). *Teaching* adalah peran orang tua sebagai guru untuk anak-anak nya dalam pelajaran hukum kehidupan.

b) Sekolah

Beberapa cara dalam untuk meningkatkan perkembangan kognitif yang dapat dilakukan oleh pendidik diantaranya; menciptakan interaksi atau hubungan yang akrab dengan peserta didik, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berkomunikasi dengan orang yang memiliki pengalaman dalam berbagai ilmu pengetahuan, menjaga dan meningkatkan fisik peserta didik, meningkatkan kemampuan bahasa peserta didik.⁴²

e. Jenis-jenis Media Pembelajaran Kognitif

Jenis media yang dapat mengembangkan kognitif anak adalah sebagai berikut:

- 1) Balok/kotak bangunan
Berfungsi untuk memperkenalkan anak berbagai bentuk kotak atau balok yang bisa anak lihat di kehidupan sehari-hari
- 2) Kotak-kotak huruf
Kotak huruf berfungsi untuk menarik perhatian anak agar anak minat membaca dengan cara anak menyusun huruf menjadi berbagai kata yang memiliki arti atau makna
- 3) Papan pengenalan warna

⁴² Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, 40-48

- 4) Papan panel
Papan panel memiliki fungsi untuk memperkenalkan anak terhadap bilangan atau angka dan juga dengan papan panel bisa digunakan untuk media bercerita
- 5) Papan geometris
Dilihat dari namanya biasa diketahui dengan menggunakan papan geometris adalah untuk memperkenalkan anak tentang bentuk-bentuk geometris
- 6) Kotak pos
Fungsinya hampir sama dengan papan geometris bedanya untuk fungsi kotak pos adalah membandingkan bentuk-bentuk geometris
- 7) Boneka
Berfungsi sebagai alat peraga dalam bermain sandiwara atau bercerita yang didalamnya berkaitan dengan perkembangan kognitif anak
- 8) Loto
Fungsinya adalah untuk mengembangkan imajinasi anak
- 9) Domino benda yang sama atau kepingan gambar
Yang berfungsi untuk guru memperlihatkan atau memberi pertanyaan kepada anak seperti “siapa yang tahu gambar ini?” kemudia anak menjawab sesuai dengan gambar yang ditanyakan
- 10) Gelas ukur
Fungsinya adalah melakukan percobaan atau uji coba mencampur warna untuk memperkenalkan konsep pada bilangan pada anak
- 11) Ukuran panjang/pendek
Berfungsi untuk mengukur panjang/tinggi/lebar
- 12) Kotak kubus
Memiliki fungsi untuk membentuk atau membuat bentuk suatu benda dari kubus secara mendatar
- 13) Alat pengenalan peraba
Untuk memperkenalkan kepada anak permukaan yang kasar dan halus
- 14) Bak air
Berfungsi untuk melakukan berbagai uji coba atau percobaan tenggelam, terapung, melayang, menyerap dan lain-lain

15) Buku-buku (*story reading*)

Buku fungsinya adalah untuk merangsang minat baca anak

16) Alat-alat yang ada diluar kelas

Alat yang ada diluar kelas adalah alat yang biasa digunakan untuk anak-anak bermain seperti ayunan, jungkat-jungkit, peluncur, papan titian dan lainnya.⁴³

Berdasarkan berbagai jenis media diatas untuk penelitian ini yang digunakan adalah media domino, yaitu menggunakan gambar untuk merangsang pengetahuan anak apa saja yang anak ketahui dan belum diketahui.

5. Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut *National Association for the Education Young Children* (NAEYC) berpendapat bahwa anak usia dini merupakan anak yang berusia nol sampai delapan tahun. Pada masa tersebut merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek dalam kehidupan manusia. Proses pembelajaran pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki anak dalam tahap perkembangan. Sedangkan menurut Bacharuddin Musthafa berpendapat bahwa anak usia dini merupakan anak yang rentang usia antara satu hingga lima tahun. Pengertian ini didasarkan pada batasan pada psikologi yang meliputi bayi (*infancy* atau *babyhood*) berusia 0-1 tahun, usia dini (*early childhood*) berusia 1-5 tahun, masa kanak-kanak akhir (*late childhood*) berusia 6-12 tahun.

Subdirektorat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) membatasi pengertian istilah usia dini pada anak usia 0-6 tahun, yaitu hingga anak menyelesaikan masa taman kanak-kanak. Hal ini berarti bahwa anak-anak yang masih dalam pengasuhan atau perawatan orang tua, anak-anak yang masih berada di Taman Penitipan Anak (TPA), kelompok bermain (*play group*), Taman Kanak-kanak (TK) merupakan cakupan dari definisi anak usia dini.⁴⁴

b. Karakteristik Anak Usia Dini

⁴³ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, 127-128.

⁴⁴ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018), 1

Karakteristik berpikir anak usia dini menurut Bredecamp dan Copple dalam Solehuddin adalah sebagai berikut:

- 1) Berpikir simbolik, yaitu kemampuan anak untuk mempresentasikan objek, tindakan, dan peristiwa-peristiwa secara mental atau simbolik.
- 2) Egosentrisme, yaitu pemfokusan perhatian dan kekonkretan
- 3) Nalar, yaitu anak yang berusia sekitar 3-5 tahun dan anak sering bernalar dari hal-hal yang khusus dari yang lebih khusus lagi
- 4) Perolehan konsep, yaitu anak mengorganisasikan informasi menjadi konsep berdasarkan atribut-atribut yang mendefinisikan suatu objek atau ide dan juga mendeskripsikan konsep berdasarkan tampilan dan tindakan
- 5) Klasifikasi, yaitu anak pada usia 3-5 tahun dengan menunjukkan minat yang meningkat terhadap penjumlahan dan kualitas serta aktivitas mencocokkan dan mengklarifikasi yang lebih kompleks
- 6) Kemampuan memperoleh informasi, yaitu pada usia dini perhatian dan memori anak belum sepenuhnya berkembang sehingga menyebabkan adanya keterbatasan dalam kemampuan mereka untuk bernalar dan memecahkan masalah.
- 7) Kognisi sosial, yaitu interaksi sosial memainkan peran penting dalam perkembangan kognisi anak.
- 8) Kreativitas, yaitu belahan otak anak yang berkaitan dengan imajinasi dan kreativitas anak. Dimana anak berpikir untuk sesuatu yang potensial untuk berkembang pada usia dua tahun pertama, yang didukung oleh orang tua dan pendidik serta lingkungan sekitar.⁴⁵

c. Ciri Khas Yang Dimiliki Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki ciri khas sendiri dibandingkan dengan anak usia remaja ataupun dewasa. Ciri khas ini dikemukakan oleh Sa'id Mursi bahwasannya anak usia dini memiliki karakteristik, banyak bergerak dan tidak mau diam, sangat sering atau mudah meniru, suka menentang, tidak dapat untuk membedakan antara yang

⁴⁵ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*, 12-13

benar dan salah, banyak atau suka bertanya, memiliki ingatan yang sangat tajam dan otomatis, menyukai dorongan semangat, suka bermain dan bergembira, suka bersaing, berpikir khayal, sering mendapatkan keterampilan, perkembangan bahasa yang cepat, suka membuka dan menyusun kembali, berperasaan tajam. Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini memiliki karakteristik sebagai individu yang unik dengan berbagai ragam kemampuan alami yang dimilikinya serta anak juga memerlukan bimbingan dan mempunyai pendidikan yang tepat dari lingkungannya. Melengkapi ciri khas di atas, Susanto mengemukakan bahwa anak usia dini pada prinsipnya memiliki beberapa keunikan lain diantaranya adalah:

1) Anak Suka Meniru

Meniru ini dapat dilakukan pada orang tua, lingkungan sekitar ataupun media lain seperti televisi, *games*, *play station*, serta teman sebaya dan saudara-saudaranya yang lebih dewasa atau di sekitar anakusia dini tersebut. Dalam konteks suka meniru tersebut, orang tua, lingkungan dan berbagai media lain hendaknya mampu memberikan teladan yang baik atau contoh yang baik dan mendidik sehingga pada saat melakukan peniruan anak tidak bersifat menyimpang.

2) Dunia Anak Adalah Dunia Bermain

Dunia anak adalah dunia bermain maka sangat wajar apabila aktivitas atau kegiatan anak usia dini lebih disibukkan dengan beraneka ragam jenis permainan beserta alat permainannya. Sebab menurut pendapat ahli, bermain bagi anak usia dini dimana merupakan proses belajar yang kerap dilakukan secara menyenangkan dan gembira. Bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain bagi anak usia dini mampu mengeksplorasikan ide dan pikiran anak sehingga melalui berbagai macam kegiatan tersebut secara otomatis dapat merangsang pertumbuhan otak dan fisik pada setiap anak.⁴⁶

3) Anak Masih Berkembang

⁴⁶ Safrudin Aziz, *Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini*, (Kalimedia, Yogyakarta, 2017). 26-27

Pada ciri khas ini dapat dipahami bahwa perkembangan anak tidak sebatas tampak atau dilihat pada perkembangan fisik saja melainkan juga perkembangan kognitif, bahasa, sosial emosional, emosi anak, seni, serta perkembangan nilai-nilai dan moral agama. Untuk itu perkembangan anak usia dini berarti bertambahnya struktur, fungsi, dan kemampuan anak yang lebih kompleks dalam mencakup beberapa kemampuan diantaranya: *pertama*, sensori; yaitu anak memiliki kemampuan melihat, mendengar, meraba, merasa, dan mencium. *Kedua*, anak melakukan gerakan yang terdiri dari gerak keras, gerak halus, dan gerak kompleks. *Ketiga*, anak dapat berkomunikasi dan berinteraksi misalnya tersenyum, menangis dan berbicara. *Keempat*, kognitif yaitu anak memiliki kemampuan mengenali, membandingkan, mengingat, memecahkan masalah dan juga kecerdasan. *Kelima*, anak bersosialisasi, juga memiliki sifat kemandirian. *Keenam*, anak memiliki kreativitas, dan *ketujuh*, anak harus memiliki moral spiritual.

4) Anak-Anak Tetaplah Anak-Anak

Anak usia dini adalah mereka yang belum dewasa baik dari sisi pikirannya, terlebih fisiknya. Untuk itu anak memiliki sikap ngeyel, membantah, menolak perintah dan sebagainya harus dapat dimengerti, sebab anak usia dini adalah usia dimana anak membutuhkan arahan, bimbingan dan pendidikan yang tepat. Adapun sikap orang tua yang memberikan arahan, bimbingan, pendidikan sekaligus menghadapi sikap dan perilaku anak yang keliru atau diluar dari hal yang seharusnya tentu harus dilakukan dengan wajar, baik dan juga bijaksana.

5) Anak Adalah Kreatif

Dunia anak adalah dunia kreativitas. Sebuah dunia dimana anak membutuhkan ruang gerak, ruang berfikir dan ruang emosional yang terbimbing dan cukup memadai, sehingga tiga potensi dasar ini terus mengantarkan anak tentang dirinya yang akan berproses menuju kedewasaan. Dunia kreativitas tentu melibatkan interaksi otak, perasaan, dan gerak

terhadap sesama, sehingga mengenal otak, perasaan dan gerak masing-masing dalam bermain, maka dengan perihal tersebut anak dapat mengenal sesuatu yang disenangi atau yang tidak disenangi oleh teman bermainnya.⁴⁷

6) Anak Masih Polos

Kepolosan pada anak biasanya diekspresikan dalam ucapan, sikap dan juga perbuatannya terhadap orang lain. Kepolosan ini ada yang memiliki nilai positif ada juga yang bernilai negatif. Untuk itu khususnya pada orang tua harus mampu menanamkan perilaku yang baik kepada anak melalui pembiasaan keteladanan positif dalam lingkungan keluarga. Pembiasaan dan keteladanan yang baik seperti: hubungan komunikasi antara ayah, ibu dan juga anak harus ditampilkan atau diperlihatkan kepada anak secara harmonis.

7) Anak Usia Dini dapat Ditumbuhkan Rasa Percaya Dirinya

Adapun menumbuhkan rasa percaya diri pada anak salah satunya menggunakan cara : katakan bahwa kita menyayangnya minimal satu kali dalam sehari, tanggapi keluhan anak secara serius, biarkan anak melakukan kesalahan, tertawalah ketika bersama anak, pujilah usaha yang dilakukan si kecil, biarkan anak mengerjakan tugas yang sederhana di rumah, jagalah rahasia anak dengan baik-baik, sediakan waktu yang berkualitas bersama anak, bantu anak memiliki penampilan dan perilaku yang baik, dan juga perkenalkan anak pada berbagai kegiatan yang mendidik.

8) Anak memiliki karakter yang unik sehingga orang tua harus memahami karakter yang dimiliki pada setiap anak dan juga tidak perlu membanding-bandingkannya dengan anak yang lain.⁴⁸ Munculnya kemampuan pada anak adalah sangat bergantung pada rangsangan yang diberikan orang tua kepada anak. Karena itu orang tua harus berupaya seoptimal dan semaksimal mungkin untuk : mengenali potensi

⁴⁷ Safrudin Aziz, *Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini*. 28

⁴⁸ Safrudin Aziz, *Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini*. 29

yang dimiliki oleh pada setiap anak, memberikan rangsangan yang tepat dan baik, memberikan dukungan dan pujian, mengajak anak untuk berkreasi sesuai dengan imajinasi anak, mengarahkan anak dan juga mendorong anak untuk rajin belajar.

- 9) Dunia anak adalah dunia yang unik sehingga orang dewasa perlu memahami dunia anak.

Untuk memahami dunia anak secara komprehensif dari berbagai karakteristik pada anak, orang tua harus: pertama, mengetahui tipe yang dimiliki anaknya yakni pemalu, periang atau memiliki karakteristik lainnya. Kedua, berikan kebebasan berekspresi secara tepat. Ketiga, berikan kepercayaan terhadap anak untuk bersama-sama mencari solusi atas permasalahan yang dihadapi oleh anak. Keempat, kendalikan anak dari menonton televisi yang berlebihan. Kelima, biarkan anak untuk mengungkapkan gagasan, pikiran dan juga perasannya. Keenam, gunakan waktu-waktu yang santai pada saat bersama anak. Ketujuh, jangan pernah menjaga image di hadapan anak baik dengan menggunakan ekspresi pada tubuh ataupun senyuman, tertawa, sedih, senang, dan sebagainya.⁴⁹

B. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan pengamatan penulis, beberapa kajian-kajian penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu:

1. Jurnal penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Bahasa Anak” yang dimuat dalam jurnal e-journal PG PAUD dengan volume 2 No. 1 dari Universitas Pendidikan Ganesa tahun 2014 oleh Sang Ayu Putu Rahyuni, A. A. Gede Agung, dan Ni Ketut Suarni.⁵⁰ Mengemukakan bahwa hasil penelitian berdasarkan analisis data bahwa adanya peningkatan perkembangan

⁴⁹ Safrudin Aziz, *Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini*. 30-31

⁵⁰ Sang Ayu Putu Rahyuni, Gede Agung, dan Ni Ketut Suarni, “Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak”, (*e-Journal PG-PAUD* Volume 2 No 1, Universitas Pendidikan Ganesha, 2014).

bahasa anak kelompok B dengan berbantuan media kartu bergambar pada siklus I sebesar 62,29% dalam kategori rendah dan pada siklus II terjadi peningkatan 86,37% terdapat dalam kategori tinggi. Dan terjadi peningkatan perkembangan bahasa dengan bantuan media kartu bergambar sebesar 24,08%.

2. Jurnal penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Aspek Perkembangan Kognitif Dan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini TK Negeri Pembina” dalam penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang menggunakan jenis *design one shot case study* dan dalam pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Siswa kelas B1 dengan jumlah siswa 25. Dari hasil penelitian menunjukkan hasil yang signifikan dengan hasil perhitungan analisis statistik uji-t yang diperoleh $t_{\text{hitung}} = 0,326 > t_{\text{tabel}} = -1,708$ terhadap aspek perkembangan kognitif dan sosial emosional, dengan rata-rata 73,29 pada perkembangan kognitif dan perkembangan sosial emosional dengan rata-rata 75,24. Kesimpulan dari penelitian ini adalah dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan kognitif anak dan sosial emosional anak.⁵¹
3. Jurnal penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* Berbantuan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif” oleh Ni Luh Riniasih, A. A. Gede Agung, dan Putu Rahayu Ujianti.⁵² Mengemukakan bahwa penelitian ini dilakukan menggunakan dua siklus dimana dengan menggunakan model pembelajaran tersebut adanya peningkatan hasil belajar kognitif anak ketika menggunakan model pembelajaran *Make a Match* ini dilihat pada siklus I 63,60% dimana berada pada kategori rendah. Sedangkan pada siklus II 82,40% dengan kategori tinggi. Dalam hal itu ada peningkatan sebesar 18,80%.

⁵¹ Oksiana Weni, Yakobus Ason, Waridah, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Aspek Perkembangan Kognitif Dan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini Tk Negeri Pembina”, (*Jurnal Pendidikan Dasar*, 4 (1), STKIP Melawi, 2016)

⁵² Ni Luh Riniasih, A. A. Gede Agung, dan Putu Rahayu Ujianti, “Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* Berbantuan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif”, (*e-Journal PG PAUD* Vol. 2 No. 1, Universitas Pendidikan Ganesa, 2014).

4. Skripsi dengan judul “Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Kelompok A Dengan Penerapan Model Kooperatif *Make a Match* Di TK Jama’atul Ikhwan Surakarta Tahun Ajaran 2011/2020” oleh Murni Wardiyanti.⁵³ Mengemukakan bahwa dengan Penerapan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan kemampuan sosial anak kelompok A di TK Jama’atul Ikhwan Surakarta. Penelitian ni menggunakan dua siklus, yaitu siklus I memiliki rata-rata 80,3 dan untuk siklus II anak memiliki kemampuan sosial rata-rata 83,9, dimana sebelum melakukan siklus tersebut rata-rata kemampuan sosial anak adalah 77,5. Pada siklus pertama dengan jumlah anak 25 memiliki kemampuan sosial berbeda-beda yaitu 16 anak dapat dikatakan kategori tinggi, 5 anak dengan 20% dapat dikatakan kategori sedang, dan sisanya 4 anak 16% dengan kategori rendah. Pada siklus II 21 anak 84% anak dalam kategori sosial tinggi, 4 anak 16% dengan kategori rendah. Dengan penerapan model tersebut kemampuan sosial anak meningkat dari 77,5 kemudian 80,3 pada siklus I, dan 83,9 pada siklus II yaitu meningkat 6,4.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dicantumkan di atas telah terbukti ada beberapa penelitian yang sebelumnya telah dilakukan yang berkaitan dengan variabel independen walaupun variabel dependennya berbeda. Persamaan dari penelitian tersebut adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Make a Match*. Perbedaannya yaitu penerapan model pembelajaran *Make a Match* dalam perkembangan kognitif pada anak usia dini sehingga peneliti ingin mengkaji seberapa pengaruhnya model pembelajaran *Make a Match* terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di TK Kunci Mekar Manggar Sluke Rembang.

Tabel 2.1
Tabel Fokus Kajian Riset Terdahulu

No.	Nama	Tema	Fokus
1.	Sang Ayu Putu Rahyuni, A. Gede	Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> Untuk	siklus I sebesar 62,29% dan pada siklus II terjadi peningkatan 86,37%.

⁵³ Murni Wardiyanti, “Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Kelompok A Dengan Penerapan Model Kooperatif *Make a Match* Di TK Jama’atul Ikhwan Surakarta Tahun Ajaran 2011/2020”, (Skripsi, Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2012)

	Agung, dan Ni Ketut Suarni	Meningkatkan Bahasa Anak	Dan terjadi peningkatan perkembangan bahasa dengan bantuan media kartu bergambar sebesar 24,08%.
2.	Oksiana Weni, Yakobus Ason, Waridah,	Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> Terhadap Aspek Perkembangan Kognitif Dan Sosial Emosional	uji-t yang diperoleh t hitung = 0,326 > t tabel = -1,708 aspek perkembangan kognitif dengan rata-rata 73,29 sosial emosional dengan rata-rata 75,24. Terdapat peningkatan
3.	Ni Luh Riniasih, A. A. Gede Agung, dan Putu Rahayu Ujianti.	Model Pembelajaran <i>Make a Match</i> Meningkatkan Kemampuan Kognitif	siklus I 63,60%. Sedangkan pada siklus II 82,40%. Dalam hal itu ada peningkatan sebesar 18,80%.
4.	Murni Wardiyanti	Model Kooperatif <i>Make a Match</i> terhadap Kemampuan Sosial Anak	siklus I memiliki rata-rata 80,3 dan untuk siklus II anak memiliki kemampuan sosial rata-rata 83,9. Dengan penerapan model tersebut kemampuan sosial anak meningkat dari 77,5 kemudian 80,3 pada siklus I, dan 83,9 pada siklus II yaitu meningkat 6,4.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dicantumkan di atas telah terbukti ada beberapa penelitian yang sebelumnya telah dilakukan yang berkaitan dengan variabel independen walaupun variabel dependennya berbeda. Persamaan dari penelitian tersebut adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Make a Match*. Perbedaannya yaitu penerapan model pembelajaran *Make a Match* dalam

perkembangan kognitif pada anak usia dini sehingga peneliti ingin mengkaji seberapa pengaruhnya model pembelajaran *Make a Match* terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di TK Kunci Mekar Manggar Sluke Rembang.

C. Kerangka Berfikir

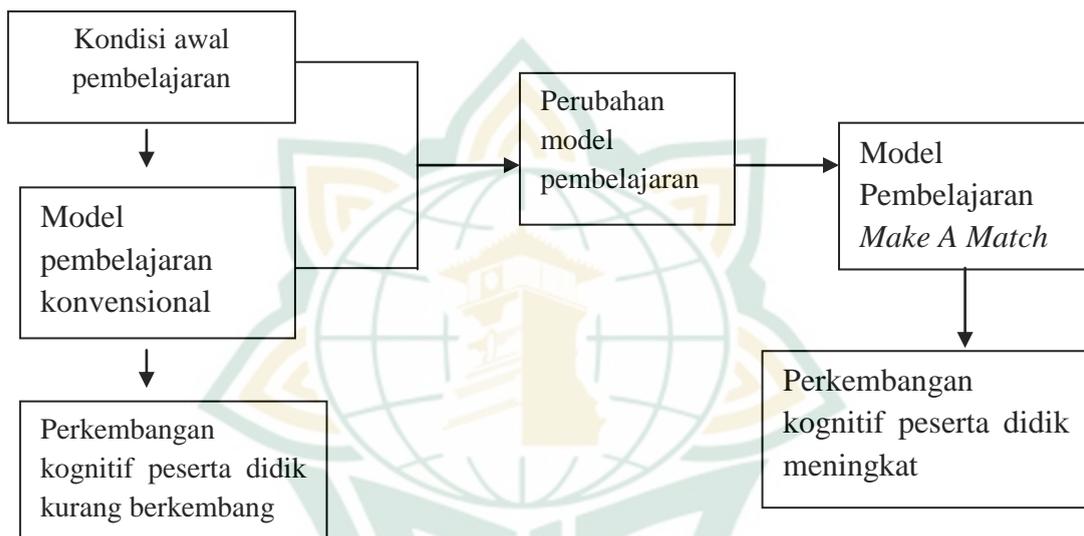
Model pembelajaran adalah rencana atau perencanaan yang dilakukan oleh pendidik untuk melaksanakan proses belajar mengajar, ada banyak model pembelajaran yang dapat digunakan namun harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan dan juga yang dibutuhkan peserta didik. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat memberikan peserta didik dampak yang positif. Berdasarkan latar belakang dan teori yang telah dijelaskan diatas, ada dua variabel yang akan dijabarkan oleh peneliti. Pertama, model pembelajaran *Make a Match* sebagai variabel X dan perkembangan kognitif sebagai variabel Y. Model pembelajaran *Make a Match* ini adalah model pembelajaran permainan, di mana peserta didik dapat belajar sambil bermain agar peserta didik tidak merasa jenuh atau bosan dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran ini diharap dapat membuat peserta didik termotivasi untuk ikut serta dalam proses pembelajaran, sebagaimana yang telah diungkapkan para ahli bahwa anak belajar melalui bermain, apalagi anak usia dini dimana anak usia dini masih senang-senangnya untuk bermain.

Banyak tenaga pendidik ketika melakukan penyampaian bahan ajar pada ruangan kelas yang masih saja memanfaatkan penggunaan teknik menceramahi atau model pembelajaran konvensional. Dalam penggunaan teknik ini para siswa cenderung tidak memiliki keaktifan pada saat proses belajar dan mengajar, kurangnya memiliki motivasi pembelajaran yang baik, para siswa merasakan kejenuhan serta kebosanan, tidak memperhatikan penjelasan guru dengan baik, sehingga hal ini menyebabkan perkembangan kognitif para siswa kurang cukup baik buat perkembangan kognitif anak usia dini.

Kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan yang harus dimiliki anak usia dini, sehingga dalam penerapan model pembelajaran *Make a Match* ini jika dikaitkan dengan aspek perkembangan kognitif pada peserta didik akan memberikan pengaruh positif dan signifikan. Pengaruh tersebut dapat dibuktikan oleh peneliti setelah hipotesis peneliti dapat dibuktikan.

Dalam penelitian akan dibahas mengenai penerapan model pembelajaran *Make a Match* terhadap perkembangan kognitif. Berikut ini bagan atau kerangka berpikirnya.

Gambar Bagan atau diagram 2.1
Skema kerangka berpikir



D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan.⁵⁴ Hipotesis suatu penelitian adalah suatu pernyataan yang berupa dugaan tentang apa saja yang kita amati tentang suatu hal dalam usaha untuk memahaminya. Menurut Suharsimi Arikunto hipotesis didefinisikan sebagai alternatif dengan jawaban yang dibuat oleh peneliti bagi problematika yang diajukan dalam penelitiannya.⁵⁵ Berkaitan dengan pernyataan diatas, maka dapat difahami bahwa dugaan yang diajukan peneliti merupakan suatu kemungkinan yang bisa benar dan bisa pula salah. Hipotesis akan diterima jika sesuai dengan fakta atau realita dan akan ditolak jika salah. Dikarenakan hipotesis merupakan kesimpulan yang belum final atau masih kesimpulan

⁵⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), 63.

⁵⁵ Nurul Zuriah, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan Teori-Aplikasi*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2006), 162

sementara, maka harus dibuktikan. Hipotesis disingkat dengan H_a yang menyatakan adanya pengaruh variabel X (Model *Make a Match*) terhadap Y (Perkembangan Kognitif). Berdasarkan masalah yang dihadapi maka hipotesis yang peneliti ajukan adalah:

H_a : Terdapat pengaruh (perbedaan) penerapan model pembelajaran *Make a Match* terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di TK Kuncup Mekar 2019/2020

H_0 : Tidak terdapat pengaruh (perbedaan) penerapan model pembelajaran *Make a Match* terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di TK Kuncup Mekar 2019/2020

