

BAB II

KAJIAN TEORITIK

2.1 Pengertian Analisis

Analisis menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online adalah penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan, perbuatan, dan sebagainya) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya (sebab musabab, duduk perkara, atau hal-hal lainnya).

Analisis atau analisa berasal dari kata Yunani kuno “*analisis*” yang berarti melepaskan. Analisis terbentuk dari dua suku kata yaitu *an* berarti kembali dan *luein* yang berarti melepas, jika di gabungkan maka artinya adalah melepas kembali atau menguraikan, kata *anlisis* ini di serap ke dalam bahasa Inggris menjadi “*analysis*” yang kemudian di serap ke dalam bahasa Indonesia menjadi “*analisis*”.

Sedangkan menurut Spradley (dalam Sugiyono, 2015:335) mengatakan bahwa analisis adalah sebuah kegiatan untuk mencari suatu pola, selain itu analisis merupakan cara berpikir yang berkaitan dengan pengujian secara sistematis terhadap sesuatu untuk menentukan bagian, hubungan antar bagian dan hubungan dengan keseluruhan. Sehingga dapat dipahami bahwa analisis merupakan kegiatan untuk menguraikan atau menelaah suatu masalah, serta penyelidikan terhadap peristiwa untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya.

Data yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil pengamatan tentang berpikir simbolik anak berdasarkan teori yang dapat mengidentifikasi kemampuan anak untuk menyebutkan lambang bilangan 1-20, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, mengenal lambang huruf vokal dan konsonan serta mampu merepresentasikan berbagai benda dalam bentuk tulisan atau gambar menggunakan metode *make a match*.

2.2 Kajian Tentang Berpikir Simbolik

2.2.1 Pengertian Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif dapat dikatakan sebagai dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk 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 (Susanto,2011:47). Pengertian lain mengatakan bahwa kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Menurut Piaget (dalam Khatimah,2018:21) kemampuan kognitif berkembang secara bertahap, sejalan pula dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf.

Perkembangan kognitif mempunyai peranan yang sangat penting bagi keberhasilan anak dalam belajar, karena sebagian aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah berpikir. Piaget (dalam Masganti, 2017:132) membagi perkembangan kognitif atau kemampuan berpikir menjadi empat tahapan, yaitu tahap sensorimotorik (0-2 tahun), praoperasional (usia 2-7 tahun), operasional konkret (7-11 tahun), dan operasional formal (11-15 tahun). Dua diantara tahapan perkembangan tersebut ditujukan untuk anak usia dini, yaitu tahap sensorimotor dan tahap praoperasional.

Menurut Masnipal (2013:99) dalam tahap sensorimotor anak akan belajar melalui panca indra yang dimilikinya (menyentuh, mendengar, senyum, dan mengecap). Sedangkan memasuki tahap praoperasional ditandai dengan munculnya kemampuan memanipulasi suatu objek , sehingga anak akan berimajinasi dan berpikir secara simbolik serta anak mampu memahami aturan-aturan sederhana. Hal ini dapat terlihat bahwa anak menggunakan kognitif untuk mulai berpikir dalam melakukan suatu hal yang mereka senangi.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kognitif sangat erat kaitannya dengan proses berpikir seorang individu. Kognitif mempunyai peranan yang sangat penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian besar aktivitas dalam

belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir. Perkembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didapatkannya anak dapat melangsungkan kehidupannya. Dengan berkembangnya kognitif pada anak, maka akan menjadikan anak lebih cerdas.

2.2.2 Teori Dasar Perkembangan Kognitif

Salah satu aspek perkembangan yang penting untuk berkembang dengan optimal ialah perkembangan intelektual atau perkembangan kognitif. Menurut Suyono dan Hariyanto (2014:82) teori perkembangan kognitif disebut pula dengan teori perkembangan intelektual atau teori perkembangan mental. Anak memiliki kesiapan untuk belajar dalam tahap-tahap perkembangan intelektual sejak lahir sampai dewasa.

Pada rentang usia 3-6 tahun anak sudah mulai memasuki masa prasekolah, yang dimaksudkan pada masa ini ialah masa kesiapan anak memasuki pendidikan formal di sekolah dasar (Susanto, 2011:49). Menurut Montessori pada masa ini pula disebut sebagai masa peka anak, dimana anak sudah mulai peka dan merespon segala stimulasi atau ransangan yang diberikan serta diterima anak melalui pancaindranya. Masa peka ini memiliki makna yang penting bagi setiap perkembangan anak. Mengetahui hal ini, orang tua hendaknya segera memberi stimulasi yang tepat, sehingga dapat membantu mempercepat penguasaan terhadap tugas-tugas perkembangan anak pada usia tersebut.

Menurut Sofyan (2014:37) perkembangan kognitif adalah proses yang terjadi secara internal didalam otak pada waktu manusia sedang berpikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap dan sejalan dengan perkembangan fisik dan perkembangan saraf-saraf yang berada didalam susunan saraf pusat atau otak manusia. Perkembangan kognitif adalah perkembangan pikiran, sedangkan pikiran adalah bagian dari proses berpikir dari otak. Pikiran digunakan untuk mengenali, mengetahui dan memahami (Witherington dalam

Susanto, 2011:53). Melalui pikiran ini pula dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi dalam memecahkan masalah.

Pikiran anak mulai aktif sejak lahir, dari hari ke hari sepanjang pertumbuhannya. Terdapat banyak hal yang akan berkembang sepanjang masa pertumbuhan anak seperti, belajar tentang orang lain, belajar tentang sesuatu, belajar keterampilan baru, mendapatkan kenangan yang indah dan mendapatkan pengalaman baru (Susanto, 2011:57). Jika perkembangan pikiran anak cepat dan baik, maka anak akan menjadi lebih kognitif.

Anak akan berkembang lebih optimal dalam kehidupannya sejalan dengan tumbuh kembangnya. Terdapat pula pandangan dari Piaget (dalam Sujiono, 2013:120) yang mengemukakan bahwa perkembangan kognitif adalah proses interaksi dari hasil kematangan manusia dan pengaruh dari lingkungan. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir dengan cara-cara yang unik.

2.2.3 Pengertian Berpikir

Berpikir pada umumnya dapat dipahami sebagai proses mental yang dapat menghasilkan suatu pengetahuan. Berpikir mencakup banyak aktivitas mental, secara sederhana berpikir adalah memproses suatu informasi secara mental atau secara kognitif. Kegiatan berpikir melibatkan mental dan kerja otak, memikirkan sesuatu berarti mengarahkan diri pada objek tertentu dan secara aktif menghadirkan pikiran sehingga menimbulkan wawasan terhadap objek tersebut.

Ruggiero (dalam Zahwa, dkk. 2018:31) mengartikan berpikir sebagai suatu aktivitas mental untuk membantu memformulasikan atau memecahkan suatu masalah, membuat keputusan atau memenuhi hasrat keingintahuan (*fulfill a desire to understand*). Sedangkan menurut Wahyu, dkk (2018:743) berpendapat bahwa berpikir merupakan proses yang melibatkan interaksi secara kompleks antara atribut-atribut mental seperti penilaian, abstraksi, penalaran, dan imajinasi dalam

usahanya untuk memecahkan masalah yang prosesnya tidak dapat diamati secara fisik.

Menurut kajian psikologi, berpikir didefinisikan sebagai suatu proses mental dalam mengeksplorasi pengalaman yang merupakan suatu keterampilan bertindak dengan kecerdasan sebagai sumber daya penalaran (Surya, 2016:117). Proses berpikir berlangsung melalui moda-moda kognitif yang meliputi pengamatan, ingatan, pembentukan konsep, pemberian respons, menganalisis, membandingkan, imajinasi dan penimbangan.

Dari uraian pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa berpikir adalah suatu proses kognitif yang terjadi didalam otak manusia dalam memproses suatu objek atau informasi menjadi sebuah pengetahuan. Berpikir melibatkan aktivitas mental dalam membantu memecahkan suatu masalah, membuat keputusan, atau memenuhi keinginan.

2.2.4 Pengertian Berpikir Simbolik

Anak usia dini berada pada tahap perkembangan praoperasional, berpikir secara simbolik. Pemikiran simbolis membuat anak mampu untuk membuat susunan kata dan gambar yang menggambarkan suatu objek atau tindakan tertentu dalam pikiran anak. Sehingga jika dikaitkan dalam penyampaian pembelajaran, anak pada tahap ini memerlukan sebuah media konkret untuk dapat membantu anak dalam mencapai tingkat ketercapaian pembelajaran (Veronica, 2018:51).

Perkembangan kognitif anak dapat dilihat melalui Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), terdapat beberapa klasifikasi atau ruang lingkup perkembangan kognitif dibagi 3 yaitu belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik. Menurut Mashar (2011:13) pada tahap perkembangan kognitif praoperasional yang berlangsung pada usia anak 2-6 tahun, pemikiran anak dicirikan dengan adanya fungsi semotik yaitu penggunaan simbol atau tanda untuk menyatakan dan menjelaskan suatu objek yang tidak berada bersama subjek. Sedangkan menurut Suryana (2016:39) yang dimaksud dengan

berpikir simbolik yaitu kemampuan untuk berpikir tentang objek dan peristiwa walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara fisik (nyata) di hadapan anak.

Menurut Diane (dalam Zahwa,dkk.2018:31) mengatakan bahwa berpikir simbolik merupakan kemampuan mengingat dan berpikir tentang simbol-simbol atau membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada dengan menggunakan simbol, kata, angka atau gambar. Sedangkan fungsi dari simbolik adalah kemampuan individu untuk menggunakan representasi mental atau menggunakan simbol-simbol seperti kata, angka dan gambar. Malkus, Feldman dan Gardner (dalam Sujiono, 2013:78), menggambarkan perkembangan kognitif tentang berpikir simbolik sebagai “kapasitas untuk bertumbuh untuk menyampaikan dan menghargai maksud dan penggunaan beberapa simbol yang secara kebetulan ditonjolkan dalam suatu bentuk pengaturan”. Sistem simbol ini meliputi kata-kata, gambaran, isyarat dan angka-angka.

Selain itu, menurut pendapat Mursid (2015:99) bahwa perkembangan mental intelektual anak pada masa ini ditandai oleh kemampuannya menggunakan simbol-simbol untuk mempresentasikan benda-benda yang diketahui atau kejadian yang dialaminya. Sedangkan menurut Mutiah (2010:62) sub tahap fungsi simbolis ialah sub tahap pertama pemikiran praoperasional. Pada sub tahap ini, anak-anak mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada. Kemampuan untuk berpikir simbolik semacam ini disebut “fungsi simbolik” dan kemampuan itu mengembangkan secara cepat dunia mental anak.

Pada perkembangan berpikir simbolik, yang terjadi adalah anak mulai menggunakan simbol-simbol ketika mereka akan merepresentasikan sesuatu yang tidak ada dihadapannya. Tahap simbolik termasuk tahap belajar mengenai suatu konsep. Anak belajar mengenal simbol atau lambang dari objek yang ada dalam pikiran dan yang ada di lingkungan sekitarnya. Konsep yang ada dalam pikiran

anak, kemudian diungkapkan melalui kata-kata atau kalimat. Pengungkapan tersebut membuktikan bahwa anak mengenal konsep-konsep yang ada.

Dari uraian diatas, dapat diketahui bahwa berpikir simbolik adalah suatu kemampuan berpikir pada anak yang terjadi ketika anak memasuki usia 2-7 tahun. Dalam hal ini anak sudah dapat mengungkapkan konsep yang ada dalam pikiran atau imajinasinya dan diungkapkan dalam bentuk kata-kata maupun kalimat, angka, serta gambar. Tahap simbolik termasuk dalam tahap belajar mengenal suatu konsep. Hal ini membutuhkan kemampuan dalam merumuskan konsep dalam bentuk kata-kata atau kalimat.

2.2.5 Indikator Berpikir Simbolik

Berpikir simbolik sangat berkaitan erat dengan pemahaman mengenai suatu konsep dalam menggunakan simbol-simbol tertentu. Berpikir simbolik menurut Permendikbud (2013:48) meliputi kemampuan menyebutkan lambang bilangan 1-20, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan mengenal berbagai macam lambang huruf (vokal & konsonan), serta merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan. Berikut uraian tentang indikator kemampuan berpikir simbolik anak:

1. Menyebutkan lambang bilangan 1-20

Menyebutkan konsep bilangan dapat diartikan dengan anak mengucapkan atau melafalkan suatu lambang bilangan. Hal ini sejalan dengan pendapat Hurlock (dalam Susanto, 2011:107) bahwa konsep bilangan berhubungan dengan kata-kata ketika akan mulai berbicara. Selain itu menurut Mursid (2015:100) menjelaskan bahwa ketika anak menggunakan simbol, ia akan memberikan nama dan menggunakan kata yang memiliki arti. Sehingga, ketika anak menggunakan konsep bilangan, maka anak menggunakan kata-kata untuk menyebutkan bilangan, menghitung dan lainnya. Sesuai dengan petunjuk dari Depdiknas, setiap pengelola tenaga pendidik taman kanak-kanak wajib menggariskan tentang karakteristik perkembangan intelektual anak, khususnya pada anak usia 4-6 tahun, yaitu “...

menyebut dan membilang 1-20, memahami lambang bilangan, dan menggunakan konsep dan lambang bilangan,”.

2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung

Menggunakan lambang bilangan artinya melakukan sesuatu dengan menggunakan lambang bilangan. Anak pada usia 5 tahun belum dapat melakukan kegiatan berhitung dengan sesungguhnya (berhitung dengan bilangan abstrak). Menurut (Susanto, 2011:99) pada masa ini anak berada pada tahap berhitung permulaan yaitu anak berhitung dengan benda-benda dari lingkungan yang terdekatnya, dan dengan situasi permainan yang menyenangkan, tujuannya agar anak mampu bekerja dengan bilangan. Baru ketika anak memasuki usia 6 tahun, anak mulai berkembang konsep bilangan sampai pada peningkatan ke tahap pengertian mengenai jumlah, konsep jumlah berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.

3. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

Mencocokkan artinya membandingkan untuk mengetahui benar atau tidaknya (cocok tidaknya) sesuatu. Simbol atau lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut sebagai angka atau lambang bilangan. Mencocokkan bilangan artinya melatih anak untuk mengetahui cocok tidaknya suatu bilangan dengan lambang bilangan secara tepat. Misalnya, mencocokkan angka 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 dengan simbol bilangan. Kegiatan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan secara tepat ini dapat meningkatkan pemahaman anak terutama dalam mengenal lambang bilangan. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dapat dilakukan dengan benda-benda disekitar anak, berupa mengelompokkan benda dengan lambang bilangan yang tepat.

4. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan

Memahami lambang huruf merupakan dasar bagi anak dalam kemampuan membaca dan menuliskan huruf. Hal ini sejalan dengan pendapat Glen (dalam Susanto, 2011:84) mengajar membaca harus dimulai dengan mengeja, dimulai

dengan pengenalan huruf kemudian suku kata, barulah mengenal kata dan akhirnya kalimat. Anak harus belajar huruf dan bunyi huruf (morfem dan fonem). Guru mengajar anak mengenal huruf dengan cara menunjukkan huruf dan mengucapkan bunyinya. Misalnya guru menunjukkan *a* sambil berkata *a* kemudian huruf *b* dibaca *be*. *Early Learning Goals* (1999) mengemukakan bahwa tujuan pengembangan bahasa pada anak usia awal adalah "... menyesuaikan suara dan huruf, memberi nama, mengarahkan huruf-huruf dalam alfabet...".

5. Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan

Salah satu kegiatan yang sangat disenangi anak adalah senang mencoret-coret dan tertarik dengan warna-warna yang muncul dari kegiatan menggunakan alat tulis. Coretan-coretan yang dilakukan oleh anak merupakan refleksi dari cara berpikir simboliknya. Lebih penting lagi, anak memiliki kesempatan melatih koordinasi antara penginderaan dan gerak fisik, terutama mata dan tangan.

2.2.6 Kegiatan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini

Menurut Fridman dan Clark (dalam Mursid, 2015:100), berpikir simbolik dapat dilihat dari tiga kegiatan yang umumnya dilakukan oleh anak, yaitu bermain fantasi, menggambar dan berbahasa.

1. Bermain Fantasi

Bermain fantasi merupakan hal serius bagi anak-anak. Pada masa ini anak-anak menganggap permainan fantasi merupakan hal yang nyata karena mereka belum mampu membedakan dunia khayal dengan realitas yang sebenarnya. Bermain dengan cara berpura-pura sebagai sesuatu yang bukan dirinya merupakan bukti dari cara berpikir simbolik pada diri anak. Bermain fantasi, anak akan mengalami hal-hal sebagai berikut:

- a) Belajar memahami perasaan orang lain, dengan memainkan peran sebagai orang lain anak akan memiliki kesempatan untuk memahami apa yang dirasakan oleh tokoh yang dimainkannya.

- b) Belajar kata-kata baru, melalui permainan fantasi anak akan mencari tahu nama untuk simbol-simbol yang digunakannya. Hal ini akan membuat anak mempelajari kata-kata baru.
- c) Belajar mengkomunikasikan pikirannya, anak akan menampilkan fantasi menjadi tingkah laku yang dapat dipahami oleh orang lain sehingga anak memiliki kesempatan untuk menyampaikan apa yang ada dalam dirinya,
- d) Belajar membedakan antara realitas dan khayalan, melalui permainan ini anak akan mengetahui bahwa yang ia perankan bukanlah dirinya, tetapi hanyalah khayalan.

2. Menggambar

Salah satu kegiatan yang sangat disenangi anak adalah menggambar. Artinya, anak senang mencoret-coret dan tertarik dengan warna-warna yang muncul dari kegiatan menggunakan alat tulis. Rasa senang anak dalam mencoret membuat anak mengekspresikan rasa sukanya dalam setiap kesempatan, dimanapun ia dapat melakukannya. Coretan-coretan yang dilakukan oleh anak merupakan refleksi dari cara berpikir simboliknya. Menggambar memiliki arti penting bagi seorang anak, karena melalui gambar anak memiliki kesempatan untuk menuangkan ide-idenya serta mempelajari konsep-konsep mengenal bentuk dan warna. Lebih penting lagi, anak memiliki kesempatan melatih koordinasi antara penginderaan dan gerak fisik, terutama mata dan tangan.

3. Bahasa atau Kata-kata

Bahasa merupakan ciri yang menonjol dari cara berpikir simbolik anak. Bahasa adalah penggunaan kata-kata untuk menyatakan benda-benda atau tindakan. Kemampuan anak dalam penggunaan bahasa merupakan indikasi dari kemampuan anak untuk mengolah informasi yang diterima oleh dirinya.

Selain kegiatan diatas, kegiatan pengenalan konsep bilangan juga dapat membantu perkembangan anak dalam berpikir simbolik. Kegiatan yang dapat

dilakukan dalam konsep bilangan diantaranya, menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk berhitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, mengenal lambang huruf baik vokal maupun konsonan.

Hal tersebut sesuai dengan pengertian berpikir simbolik yaitu kemampuan mengenal lambang bilangan dan huruf, menyebutkan dan menggunakan lambang bilangan. Konsep mengenai simbol-simbol yang ada dalam pikiran anak kemudian diungkapkan melalui kata atau kalimat. Dengan mengungkapkan secara verbal apa yang ada dalam pikiran anak tersebut menjadi penanda bahwa anak telah memahami konsep bilangan yang artinya anak telah dapat berpikir secara simbolik.

2.3 Kajian Tentang Metode *Make a Match*

2.3.1 Pengertian Metode *Make a Match*

Make a Match merupakan salah satu jenis metode dalam pembelajaran kooperatif yang dikembangkan pertama kali pada tahun 1994 oleh Lorna Curran, salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenal konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan (Rusman, 2018:223).

Metode *make a match* merupakan metode belajar mengajar mencari pasangan dimana siswa mencari pasangan sambil belajar mengenal suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Menurut Febryani,dkk (2015:4) metode pembelajaran *make a match* merupakan suatu jenis pembelajaran kooperatif yang diterapkan dengan teknik mencari pasangan dengan bantuan kartu dan diberi point apabila anak yang dapat mencocokkan kartunya. Serta dapat melatih anak untuk belajar mengenal suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan dan dapat diterapkan untuk semua mata pelajaran.

Menurut Savage (dalam Pista,dkk 2016:29) model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* (mencari pasangan) merupakan model pembelajaran yang mengutamakan adanya kerja sama antar anak yang menanamkan komunikasi antar

individu. Lie (dalam Fatimah,2017:29) berpendapat bahwa *make a match* mengemas pembelajaran mengenai suatu konsep dalam suasana belajar yang menyenangkan. Sedangkan menurut Suyanto (dalam Aliputri,2018:72) mengungkapkan bahwa model *make a match* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban yang kemudian siswa mencari pasangan dari kartunya.

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran tipe kooperatif *make a match* (mencari pasangan) adalah salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan, dimana guru sudah menyiapkan kartu soal dan jawaban dan meminta anak untuk mencari jawaban dari pasangan kartunya. Metode pembelajaran *make a match* ini sangat menarik untuk anak dan merupakan salah satu cara efektif yang diterapkan dalam pembelajaran.

2.3.2 Konsep Dalam Menggunakan Metode *Make a Match*

Pembelajaran kooperatif mempunyai banyak tipe, salah satu nya adalah tipe *make a match* atau mencari pasangan. *Make a match* merupakan salah satu metode pembelajaran menggunakan media kartu. Menurut Lie (dalam Isjoni, 2009:77) teknik belajar mengajar mencari pasangan (*make a match*) dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keunggulan dari teknik ini adalah anak mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Dewasa ini, telah terjadi perubahan paradigma dalam proses pembelajaran yang tadinya berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada anak (*learner centered*). Hal ini sejalan dengan pendapat Indrijati (2016:72) yakni model pembelajaran *teacher centered* dianggap kurang mengeksplorasi wawasan, pengetahuan, sikap dan perilaku anak. Sehingga terjadilah pembelajaran yang berpusat pada anak, dimana dalam proses pembelajaran anak memperoleh kesempatan untuk membangun sendiri

pengetahuannya. Melalui proses pembelajaran ini anak akan terlibat aktif dan guru menjadi fasilitator yang mengarahkan anak.

Pembelajaran inovatif dengan metode berpusat pada anak (*student centered learning*) memiliki keragaman model pembelajaran yang menuntut partisipasi aktif dari setiap anak. Salah satu model pembelajaran ini adalah model pembelajaran kooperatif, dengan metode mencari pasangan *make a match*. Hal ini selaras dengan tujuan dari pembelajaran dengan metode *make a match* adalah untuk melatih anak agar lebih cermat dan mudah memahami suatu materi atau konsep yang diberikan oleh guru. Selain itu, dalam proses belajar anak diajak untuk bersenang-senang sambil belajar mengenal suatu konsep. Sehingga tercipta hubungan baik antara guru dengan anak.

2.3.3 Penerapan Metode *Make A Match*

Pada pembelajaran yang menggunakan metode *make a match* ini, anak diarahkan untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktu yang telah ditentukan, anak yang dapat mencocokkan tepat waktu maka akan diberikan point. Dalam penerapan metode pembelajaran *make a match* ini anak akan diarahkan oleh guru. Adapun langkah-langkah penerapan metode *make a match* menurut Hamdayana (2016:109) adalah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, sebaliknya satu bagian soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
2. Setiap anak mendapat satu buah kartu.
3. Tiap anak memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
4. Setiap anak mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal/jawaban).
5. Setiap anak yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu akan diberi point.

6. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap anak mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
7. Kesimpulan dan penutup.

Selanjutnya menurut Rusman (2018:223) penerapan metode *make a match* ini dimulai dengan teknik, yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi point. Langkah-langkah pembelajaran metode *make a match* adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep/topik yang cocok untuk sesi *review* (satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawabannya). Sebelum melaksanakan pembelajaran, guru menyiapkan kartu yang berisi materi pelajaran. Seperti kartu yang berisi angka-angka, kartu bergambar, kartu-kartu huruf, dan menyiapkan alat tulis anak. Setelah itu guru membagikan kartu-kartu kepada anak.
- b. Setiap anak mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang. Guru membagi seluruh anak menjadi 2 kelompok (kelompok A dan B), yaitu kelompok A anak yang mendapatkan kartu soal dan kelompok B anak yang mendapatkan kartu jawaban. Anak-anak memperhatikan guru dan masing-masing anak mendapatkan satu buah kartu, baik kartu yang berisi soal atau kartu jawaban. Anak akan memikirkan jawaban dari kartu yang telah diberikan oleh guru.
- c. Anak mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/ jawaban). Anak mulai mencari pasangan kartu yang telah diberikan oleh guru, anak akan bergabung dengan masing-masing kelompok dan mulai mencari pasangan dari kartunya. Anak yang memiliki kartu soal akan mencari pasangan kartunya yaitu anak yang memiliki kartu jawaban. Sebaliknya anak yang memiliki kartu jawaban akan mencari

pasangan kartunya yaitu mencari anak yang memiliki kartu soal. Misalnya, anak A mendapatkan kartu bergambar “ 5 ekor ayam = ...”. sedangkan anak B mendapatkan kartu “angka 5”. Maka anak A akan mencari pasangan kartunya yaitu anak yang memiliki kartu B (cocok).

- d. Anak yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi point. Setelah menemukan kartu yang cocok dengan kartu yang dimiliki anak, maka anak akan menunjukkan kartu kepada guru. Anak yang berhasil sebelum batas waktu yang di tentukan akan diberikan point oleh guru.
- e. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap anak mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya. Guru menentukan berapa babak yang akan diberikan kepada anak, anak memperhatikan perintah guru. Ketika semua anak telah menemukan pasangan yang cocok dengan kartunya maka guru akan memulai babak berikutnya. Hal ini dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk memahami materi pembelajaran.
- f. Kesimpulan, setelah waktu selesai, guru kembali mengumpulkan anak dan menjelaskan materi yang telah dipelajari anak menggunakan kartu. Guru membimbing anak dalam membuat kesimpulan, guru juga melakukan tanya jawab dengan anak agar anak lebih memahami materi yang telah disampaikan.

Contoh kartu-kartu dalam menggunakan metode *make a match*



Penerapan metode *make a match* dapat menjadi suatu metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Dalam penerapan metode pembelajaran ini, kartu-kartu akan disembunyikan dalam sebuah amplop berwarna. Kemudian anak dilatih untuk bekerjasama dan mengenal suatu konsep melalui kemampuan berpikirnya. Metode *make a match* ini dapat menjadi metode pembelajaran yang inovatif dan bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif serta menyenangkan.

2.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Metode *Make a Match*

Menurut Febryani, dkk (2015:5), metode *make a match* memiliki kelebihan bagi anak, diantaranya sebagai berikut:

1. Anak belajar mengenai suatu konsep dalam suasana yang aktif dan menyenangkan.
2. Dapat meningkatkan hasil belajar dan kreativitas anak.
3. Mampu memunculkan sifat sosial anak.
4. Menghindari kejenuhan anak dalam mengikuti kegiatan belajar.
5. Melatih kecepatan berfikir anak dalam menjawab soal.
6. Dapat meningkatkan aktivitas belajar anak, baik secara kognitif maupun fisik.
7. Anak terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan melalui kartu.

8. Efektif melatih anak menghargai waktu untuk belajar.
9. Melatih keberanian anak untuk tampil presentasi.
10. Anak mencari pasangan kartu sambil belajar mengenai konsep atau topik.

Selain memiliki kelebihan, metode *make a match* ini juga memiliki sedikit kekurangan. Adapun kekurangan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pada kelas yang gemuk (<30 anak), maka diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan.
2. Guru harus menentukan waktu yang disediakan dengan efektif, agar siswa tidak terlalu banyak bermain dalam proses pembelajaran.
3. Guru perlu menyiapkan media pembelajaran yang lengkap dan menarik.
4. Sulit untuk mengontrol penguasaan kelas, akibatnya kelas menjadi gaduh.

2.4 Analisis Tingkatan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun Menggunakan Metode *Make A Match*

Berpikir secara simbolik adalah suatu kemampuan berpikir pada anak yang terjadi ketika anak memasuki usia 2-7 tahun. Dalam hal ini anak sudah dapat mengungkapkan konsep yang ada dalam pikiran atau imajinasinya dan diungkapkan dalam bentuk kata-kata maupun kalimat, angka, serta gambar. Tahap simbolik termasuk dalam tahap belajar mengenal suatu konsep, sehingga perlu beberapa cara untuk dapat merangsang cara berpikir anak. Diketahui bahwa tingkatan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun mencakup kemampuan untuk mengenal, menyebutkan dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar seperti tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 137 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Dapat dipahami bahwa berpikir simbolik berkaitan dengan pemahaman tentang bilangan dan huruf. Menurut Saputri (2016:760) bilangan adalah suatu konsep matematika yang sangat penting untuk dikuasi oleh anak, karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya di jenjang pendidikan formal

berikutnya. Pemahaman ini juga memberikan bekal dasar bagi anak agar dapat mengenal konsep membaca, menulis dan berhitung yang diawali dengan penguasaan tentang simbol-simbol seperti angka dan huruf.

Perlu adanya suatu proses pembelajaran yang mampu memberikan kesempatan kepada anak dan juga menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Saputri (2016:760) guru harus memberikan cara yang sesuai dalam mengenalkan lambang bilangan pada anak. Media atau metode yang menarik yang harus diberikan pada anak sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan, tidak cepat bosan sehingga keaktifan anak tercipta dengan sendirinya. Salah satu upaya yang dilakukan guru yaitu menggunakan media pembelajaran atau pembelajaran sambil bermain. Pembelajaran anak usia dini hakikatnya adalah permainan, bahwa bermain adalah belajar. Menurut Susanto (2011:107) memahami konsep bilangan melalui permainan sangat penting karena permainan anak akan dapat cepat memahami maksud dari pembelajaran tersebut.

Penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memiliki dampak yang sangat baik pada perkembangan kognitif dan sosial emosional anak usia dini, karena pada proses pembelajaran melibatkan anak untuk berperan aktif agar mendapatkan hasil yang diharapkan. Penggunaan metode pembelajaran ini membuat suatu proses pembelajaran lebih menarik karena dibantu dengan kartu-kartu sebagai media pembelajaran. Dapat diketahui bahwa metode pembelajaran *make a match* memiliki ciri-ciri yaitu, metode pembelajaran ini mengerjakan sesuatu atau soal dengan memakai kartu, anak-anak melihat langsung jawabannya dan dapat mereka ingat, memberikan suasana interaktif dan menyenangkan sesuai konsep belajar di PAUD bermain sambil belajar, serta dapat meningkatkan daya pikir dalam peningkatan kemampuan mengenal dan menemukan.

2.5 Penelitian yang Relevan

1. Penelitian oleh Putu Diah Febryani,dkk (2015). Penelitian dengan judul “Penerapan Metode *Make a Match* untuk Meningkatkan Kemampuan

Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Kelompok B di TK Dharma Sentana Candikusuma”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *Make a Match* dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B semester II tahun pelajaran 2014/2015 di TK Dharma Sentana Candikusuma Negara. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian pada siklus I persentase kemampuan mengenal lamabang bilangan anak sebesar 53,1% yang berada pada kategori rendah. Kemudian dilakukan perbaikan pada siklus II dan mengalami peningkatan dengan persentase 80,62%. Jadi kenaikan pengenalan lambang bilangan anak dari siklus I ke siklus II sebesar 27,52%.

2. Penelitian oleh Oksiana Weni,dkk (2016). Penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Aspek Perkembangan Kognitif dan Sosial Emosional pada Anak Usia Dini TK Negeri Pembina”. Hasil penelitian menunjukkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berpengaruh dan sangat efektif digunakan, ini terlihat dari perhitungan uji t diperoleh harga t hitung $0,342 = -1,708$. Ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berpengaruh terhadap perkembangan kognitif dan sosial emosional pada anak usia dini TK Negeri Pembina Nanga Pinoh.
3. Penelitian oleh Salsabila Arum Zahwa,dkk (2018). Penelitian dengan judul “Pengaruh Metode Bermain Peran Makro Terhadap Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Kelompok B”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara metode bermain peran makro terhadap kemampuan berfikir simbolik anak kelompok B. Hal ini dibuktikan dengan menggunakan uji jenjang bertanda Wilcoxon, dapat diketahui bahwa nilai t hitung yang berjumlah 0 lebih kecil dari kriteria keputusan yang telah ditetapkan oleh peneliti.

Dari ketiga penelitian yang relevan diatas memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang saat ini dilakukan oleh peneliti yang diantaranya:

1. Persamaan : Dalam penelitian ini terdapat persamaan dengan penelitian yang saat ini dilakukan yaitu pada variabel pertama sama-sama membahas tentang metode *make a match*.

Perbedaan : Dalam penelitian ini terdapat perbedaan yakni pada variabel kedua yaitu meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan, sedangkan dalam penelitian ini melihat berpikir simbolik anak.

2. Persamaan : Dalam penelitian ini terdapat persamaan dengan penelitian yang saat ini dilakukan yaitu pada variabel pertama sama-sama membahas tentang metode *make a match*.

Perbedaan : Dalam penelitian ini juga terdapat perbedaan dengan penelitian yang saat ini dilakukan yaitu pada variabel kedua yaitu aspek perkembangan kognitif dan sosial emosional, sedangkan dalam penelitian ini membahas berpikir simbolik anak.

3. Persamaan : Dalam penelitian ini terdapat persamaan dengan penelitian yang saat ini dilakukan yakni pada variabel kedua sama-sama membahas tentang berpikir simbolik anak.

Perbedaan : Dalam penelitian ini terdapat perbedaan yaitu pada variabel pertama membahas tentang metode bermain peran makro, sedangkan pada penelitian ini membahas mengenai metode *make a match*.

2.6 Kerangka Berpikir

Sesuai dengan judul penelitian ini, maka dapat disusun suatu kerangka berpikir penelitian sebagai berikut:

Analisis tingkatan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun menggunakan metode <i>make a match</i>



1. Menyebutkan lambang bilangan 1-20 menggunakan metode *make a match*
2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung menggunakan metode *make a match*
3. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan menggunakan metode *make a match*
4. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan menggunakan metode *make a match*
5. Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan menggunakan metode *make a match*

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir