
Pengaruh Metode *Make And Match* terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Fatimah Nayla Zaskia Siregar¹, Masganti Sit²

¹Universitas Islam Negeri Sumatera Utara ; fatimah0308213081@uinsu.ac.id

²Universitas Islam Negeri Sumatera Utara ; masganti@uinsu.ac.id

DOI: [10.31849/paud-lectura.v%vi%i.26829](https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v%vi%i.26829)

Received 06 March 2025, Accepted 18 April 2025, Published 23 April 2025

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *make and match* terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Ibnu Halim Tanjung Mulia Hilir.Kec Medan Deli. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif dengan melaksanakan Penelitian Lapangan. Penelitian ini menyajikan data dalam bentuk angka dengan menggunakan analisis data statistik yang mempunyai tujuan untuk menguji hipotesis dan analisis data dengan menggunakan uji analisis Paired Sample t Test. Hasil peneltian menunjukan bahwa rata-rata perkembangan kognitif anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan adalah 7.70 menjadi 13.30. Hal ini juga dibuktikan dari hasil pengujian hipotesis dimana sig-2tailed yaitu $0.00 < 0.05$. Didalam penelitian ini menggunakan pretest lembar kerja dan posttest media kotak permainan bentuk geometri. Simpulan dari penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun lebih berpengaruh jika menggunakan media daripada menggunakan lembar kerja. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan dalam penelitian ini, media kotak permainan bentuk geometri berpengaruh terhadap kognitif anak usia 5-6 tahun dalam menggunakan metode *make and match*.

Kata Kunci: Media Kotak permainan bentuk geometri, Kognitif, *Make And Match*

Abstract

This study aims to determine the influence of the make and match method on the cognitive ability of children aged 5-6 years in RA Ibnu Halim Tanjung Mulia Hilir. This research uses a quantitative approach method by carrying out Field Research. This study presents data in the form of numbers using statistical data analysis which has the purpose of testing hypotheses and data analysis using the Paired Sample t Test. The results of the research showed that the average cognitive development of children before and after treatment was 7.70 to 13.30. The hypothesis testing also supports this finding, with a significance value of $0.00 (< 0.05)$, indicating a statistically significant difference. In this study, a worksheet pretest and a posttest of the geometric shape game box media were

used. The conclusion of this study is that improving the cognitive ability of children aged 5-6 years is more influential if they use media rather than using worksheets. Based on the analysis that has been carried out in this study, the geometric shape of the game box media affects the cognition of 5-6 year old children in using the make and match method.

Keywords: Media Box Game Geometry, Cognitive, Make And Match.

PENDAHULUAN

Penguasaan berbagai metode dalam pembelajaran anak usia dini merupakan salah satu kemampuan yang harus di miliki guru atau pun pendidik agar perkembangan anak usia dini dalam proses pembelajaran semakin meningkat dan menarik sehingga peserta didik tidak merasa bosan (Rahma & Nopriansyah, 2024). Hal ini dikarenakan anak usia dini dalam proses pembelajaran nya harus menggunakan metode yang menarik sehingga mampu meningkatkan kemampuan anak usia dini tersebut. Salah satu kemampuan yang dapat ditingkatkan yaitu kemampuan kognitif anak usia dini (Azizah et al., 2024).

Sebelum penelitian, peneliti melakukan wawancara dengan pendidik Kelompok B Ra Ibnu Halim Tanjung Mulia Hilir.Kec Medan Deli, peneliti mendapatkan informasi bahwa TK B kelas Al-Mukminun Ra Ibnu Halim Tanjung Mulia Hilir.Kec Medan Deli, sudah pernah melakukan metode make and match , serta peserta didik dapat melaksanakan kegiatan sesuai arahan dari pendidik. Namun, guru hanya menggunakan lembar kerja untuk menggunakan metode make and match ini. Di sekolah tersebut menggunakan metode make and match untuk mengenalkan bilangan angka. Sehingga kognitif anak hanya mengetahui pengenalan bilangan angka saja, dan guru juga menggunakan lembar kerja dalam menggunakan metode *make and match* ini. Untuk itu peneliti menawarkan kegiatan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui pengenalan bentuk geometri dengan cara menggunakan metode *make and match* dengan menggunakan kotak permainan bentuk geometri sehingga metode make and match ini lebih menarik dan mampu meningkatkan kognitif anak tidak hanya pengenalan bilangan angka saja. Namun, kognitif anak dalam pengenalan bentuk geometri.

Peneliti melakukan wawancara pada saat pra surveri ditemukan bahwa metode make and match ini sangat penting dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Karena disekolah tersebut menggunakan metode make and match ini untuk meningkatkan kognitif anak dalam mengenalkan bilangan angka dengan menggunakan lembar kerja. Akhirnya peneliti merasa terdorong untuk berkomunikasi dengan tenaga pendidik tentang masalah tersebut. Untuk memperkuat latar belakang penelitian, peneliti mengkaji ulang penelitian terdahulu Dalam penelitian Freitasa kemampuan kognitif salah satunya adalah kemampuan

mengurutkan angka dengan cara menggunakan lagu angka (Freitasa et al., 2016). Dan penelitian Pudjawan.Pada jurnal Mimbar Ilmu. Penelitian ini bertujuan untuk Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Kelompok A. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *make a match* terhadap kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok A di Taman Kanak-kanak (Pudjawan et al., 2019). Kemudian penelitian Gunawan.Pada jurnal al Burhan staidaf . Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatkan kognitif pada anak usia dini dalam mengenal konsep bilangan melalui penerapan model *make and match*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak (Gunawan et al.,2022). Selanjutnya, Penelitian Hakkainen kemampuan kognitif dalam menyurun numerik bilangan dapat dilakukan dengan cara berhitung secara fungsional(Hakkainen et al., 2023). Dan Penelitian selanjutnya Penelitian Nuraini dalam skripsi yang bertujuan untuk pengaruh model pembelajaran make and match dalam mengembangkan kognitif anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *make and match* menggunakan media kartu berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak (Nuraini,2023).

Pada penelitian yang telah dilakukan, Metode *make and match* pada penelitian yang dilakukan peneliti mengambil salah satu barang bekas sehingga penelitiannya lebih spesifik yaitu menggunakan kardus sebagai bahan utama media kotak permainan bentuk geometri. Alasan peneliti menggunakan kardus atau barang bekas pada metode make and match karena kardus atau barang bekas mudah di dapatkan. Dan sebelumnya tempat penelitian yang akan peneliti lakukan guru menggunakan lembar kerja yang harus diprint dengan menggunakan biaya.

Kemampuan kognitif atau kemampuan berfikir perlu diberikan stimulus dengan baik dan benar agar kemampuan awal seperti mengenali benda-benda pada bayi, menggabung kalimat, menguasai kata, mengingat puisi, mengerjakan soal-soal matematika, membayangkan sesuatu yang akan terjadi, menemukan jawaban sebab akibat, atau memahami sesuatu yang tersirat dalam sebuah peristiwa dapat berkembang. (Sit, 2015).

Dalam kemampuan kognitif ada beberapa teori perkembangan kognitif yaitu teori perkembangan kognitif Piaget dan teori perkembangan kognitif Vygotsky. Di dalam penelitian ini peneliti menggunakan teori perkembangan kognitif Piaget. Peneliti menggunakan teori kognitif Piaget dikarenakan dalam penelitian ini peneliti melakukan penelitian tentang pengenalan bentuk geometri yang masuk dalam ranah matematika awal. Dalam teori kognitif Piaget ada menjelaskan tentang matematika awal sementara teori kognitif Vygotsky lebih kepada pengembangan Bahasa. Menurut

teori perkembangan kognitif menurut Piaget ada 4 tahapan yaitu: tahap sensorimotor, praoperasional, operasional konkret dan operasional formal.(Sutisna&Laiya,2020).

Teori perkembangan kognitif Piaget salah satu nya yaitu pengenalan konsep matematika awal. Konsep matematika awal yaitu kemampuan yang dimiliki oleh anak dalam hal mengklarifikasi, mengenal pola, mengenal bentuk geometri, mengetahui bilangan dan lambang bilangan bilangan (Widayati,n.d.2021).

Geometri merupakan salah satu sistem dalam matematika yang diawali oleh sebuah konsep pangkal, yakni titik. Titik kemudian digunakan untuk membentuk garis dan garis akan menyusun sebuah bidang. mengenal bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda di sekitar berdasarkan bentuk geometri (Ulfa, Hafidah & Dewi, 2020). Teori perkembangan kognitif menurut Piaget telah digunakan dalam beberapa penelitian diantaranya penelitian (Umam et al., 2021).Menggunakan teori perkembangan kognitif menurut Piaget dalam hal implikasi pembelajaran. Kemudian penelitian dari (Sutarto, 2017). Menjelaskan tentang teori perkembangan kognitif Piaget dalam penelitian nya menunjukkan bahwa kecerdasan berubah seiring dengan pertumbuhan anak. Perkembangan kognitif seorang anak bukan hanya tentang memperoleh pengetahuan, namun anak juga harus mengembangkan atau membangun mentalnya.

Di dalam penelitian ini berfokus kepada teori kognitif Piaget dalam pengenalan matematika awal dengan pengenalan bentuk geometri menggunakan metode make and match. Adapun indikator pengenalan bentuk geometri menurut teori kognitif Piaget dalam matematika awal pengenalan bentuk geometri. Yaitu: kemampuan anak untuk menunjuk bentuk geometri, menyebut nama bentuk geometri, dan mengelompokkan bentuk geometri.

Di dalam penelitian ini terdapat perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu terletak pada media dan meningkatkan kognitif anak dalam hal pengenalan bentuk geometri dan menggunakan media kardus atau barang bekas sehingga mudah ditemukan. Peneliti menggunakan media kotak permainan bentuk geometri dengan media utama kardus atau barang bekas. Pemanfaatan kardus bekas menjadi kerajinan tangan adalah Solusi yang cukup baik untuk mengubah sampah menjadi barang yang berguna kembali, bahkan memiliki nilai jual serta dapat di kreasikan menjadi barang yang mempunyai nilai estetika serta mudah didapatkan. (Purwanti et al., 2022).

Penelitian ini menggunakan metode *make and match* dengan media kotak permainan bentuk geometri yang dibuat dengan barang berkas ataupun kardus. Langkah-langkahnya yaitu:(1) anak diminta untuk mengamati kotak permainan bentuk geometri, (2)anak diajarkan untuk mengenal terlebih dahulu bentuk-bentuk geometri seperti: segitiga,persegi,persegi panjang dan lingkaran, (3) anak diminta untuk mengikuti arahan guru dalam melaksanakan metode make and match menggunakan media kotak permainan ,(4) Kemudian anak diminta untuk mencocokan dan menghubungkan gambar benda yang sedang ia pegang untuk ia cocokan kedalam kotak permainan yang ada didepan nya, (5) Anak akan memasukkan sesuai dengan bentuk geometri nya dan sesuai dengan gambar yang ada.

METODE

Didalam penelitian ini peneliti melalukan penelitian di Ra Ibnu Halim Tanjung Mulia Hilir.Kec Medan Deli. Penelitian ini memiliki populasi 30 orang dalam satu kelas. Peneliti mengambil sampel dengan cara menggunakan teknik pengambilan sampel menggunakan jenis Probablility Sampling yaitu Sampel Random Sampling dengan rumus Yamane dam Issac and Michael. Sebab populasi pada penelitian ini sudah diketahui. (Sugiyono, 2022). Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen yaitu jenis Pre- Experimental Designs. Dalam bentuk One Group Pretest-Posttest Design. Dengan desain gambar:

| | | |
|----------------|---|----------------|
| O ₁ | X | O ₂ |
|----------------|---|----------------|

Keterangan :

O1 : Nilai prettest (Sebelum diberi diklat)

X :Perlakuan (Treatment) diberikan kepada siswa dengan menggunakan pendekatan Demonstrasi Interaktif

O2 : Nilai postttest (Setelah diberi diklat/ perlakuan)

Namun, dalam penelitian ini yang akan menjadi perbandingan yaitu media dari guru dengan media dari peneliti dengan menggunakan metode make and match. Peneliti memakai media kotak permainan berbentuk geometri sementara guru menggunakan lembar kerja untuk menggunakan metode make and match ini.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan pretest dan posttest dengan teknik test obsevasi menggunakan RPP(Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), media.

Data yang dianalisis terbagi dua, yang pertama sebagai persyaratan untuk melakukan analisis uji paired sample t test dan yang kedua untuk menguji hipotesis penelitian. Untuk persyaratan analisisnya berupa uji normalitas data. Uji normalitas data menggunakan Kolmogorov-Smirnov. Analisis data untuk menguji hipotesis penelitian menggunakan teknik statistic uji paired sample t test dengan program SPSS 19. for Windows. Dan semua uji asumsi parametric dilakukan pada nilai signifikansi 5%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum dilakukan penelitian terlebih dahulu dilakukan pretest kepada peserta didik yang akan terlibat dalam penelitian untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki oleh mereka terkait dengan Menggunakan metode *make and match* . Hasil pretest menggunakan metode *make and match*, seperti pada table di bawah ini:

Tabel 1. Data Hasil Pretest

| | N | Min | Max | Mean | Std.D |
|---------|----|-----|-----|------|-------|
| Pretest | 10 | 5 | 10 | 7.70 | 1.76 |

Tabel 1 menunjukkan bahwa nilai rata- rata hasil pretest menggunakan metode *make and match* 7.70, dengan standar deviasi sebesar 1.76, sementara nilai maximal yang diperoleh sebesar 10 dan nilai minimum sebesar 5.

Deskripsi Nilai Pretest

Hasil posttest menggunakan metode *make and match* memakai media kotak permainan berbentuk geometri, Hasil pretest menggunakan metode *make and match*, seperti pada table di bawah ini:

Tabel 2. Data Hasil Posttest

| | N | Min | Max | Mean | Std.D |
|--------|----|-----|-----|-------|-------|
| Pretes | 10 | 10 | 15 | 13.30 | 1.63 |
| t | | | | | |

Tabel 2 menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil pretest menggunakan metode *make and match* 13.30, dengan standar deviasi sebesar 1.63, sementara nilai maximal yang diperoleh sebesar 15 dan nilai minimum sebesar 10.

Uji Persyaratan Analisis

Untuk melakukan pengujian terhadap hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini, maka variabel – variabel yang diteliti baik itu variabel bebas yakni metode *make and match* dan variabel terikat yakni kemampuan kognitif, diuji dengan menggunakan analisis melalui uji t dua sampel berpasangan (paired sample t test). Sebelum melakukan analisis terlebih dahulu dilakukan pemeriksaan data hasil penelitian dengan uji persyaratan analisis Paired Sample t Test, yaitu uji normalitas.

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal ataukah tidak sebagai salah satu uji prasyarat untuk melakukan uji analisis Paired Sample t Test. Berikut hasil uji normalitas data pretest dan posttest.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest

| Tests of Normality | | | | | | |
|--------------------|---------------------------------|----|-------------------|--------------|----|------|
| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
| | Statistic | df | Sig. | Statistic | Df | Sig. |
| Pretest | .169 | 10 | .200 [*] | .930 | 10 | .452 |
| Posttest | .266 | 10 | .044 | .848 | 10 | .055 |

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors significance criterion
Sig. Correct

Berdasarkan table di atas hasil uji normalitas menggunakan shapiro-Wilk menunjukkan bahwa nilai signifikansi hasil menggunakan metode *make and match* untuk pretest sebesar 0.450, hal ini berarti hasil pretest berdistribusi normal dan hasil posttest sebesar 0.055, dengan demikian nilai signifikansi pretest dan posttest lebih besar dari 0.05 ($0.452 > 0.05$, $0.055 > 0.05$). Hal ini berarti data hasil belajar pemahaman konsep berdistribusi normal.

Pengujian Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah: H₀: tidak ada perbedaan yang signifikan antara *make and match* memakai media kotak permainan berbentuk geometri dengan *make and match* memakai menggunakan lembar kerja

H_a: ada perbedaan yang signifikan antara *make and match* memakai media kotak permainan berbentuk geometri dengan *make and match* memakai menggunakan lembar kerja

Untuk menguji hipotesis di atas berikut dipaparkan hasil analisis uji *paired sample t test* berupa *paired sample test (sig-2tailed)* pada table di bawah ini:

Tabel 4 Paired Samples Correlations

| Paired Samples Test | | | | | | | |
|---------------------|--------------------|----------------|-----------------|---|--------|----|-----------------|
| Paired Differences | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | | Sig. (2-tailed) |
| | | | | Lower | Upper | | |
| | | | | -4.471 | -11.2 | | |
| Pair 1 | pretest - posttest | -5.6 | 1.578 | 0.499 | -6.729 | 25 | 0 |

Hasil uji t berupa *Paired sample Test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0.000, berarti kurang dari 0.05, maka H₀ ditolak. Hal ini berarti bahwa antara *make and match* memakai media kotak permainan berbentuk geometri dengan *make and match* memakai menggunakan lembar kerja tidak sama. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara antara *make and match* memakai media kotak permainan berbentuk geometri dengan *make and match* memakai menggunakan lembar kerja.

Sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui adanya perbedaan model pembelajaran *make a match* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di Ra Ibnu Halim Tanjung Mulia Hilir, maka dilakukan penelitian untuk nilai pretest diambil dari hasil guru menggunakan lembar kerja dengan

menggunakan metode *make and match* ini, sedangkan untuk nilai *posttest* peneliti menggunakan metode *make and match* memakai media kotak permainan berbentuk geometri, Mengumpulkan data penelitian dengan instrumen yang telah disediakan. Setelah diberikan perlakuan pada kelas yang sama.

Jadi, terlihat bahwa perkembangan kognitif anak pada satu kelas berbeda dimana rata-rata perkembangan kognitif anak pada saat *posttest* lebih tinggi dari pada rata-rata perkembangan kognitif anak pada saat *pretest*. Berdasarkan data nilai post test anak ditemukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *make a match* terhadap perkembangan kognitif anak. Hal ini terlihat dari rata-rata perkembangan sosial anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan adalah 7.70 menjadi 13.30. Hal ini juga dibuktikan dari hasil pengujian hipotesis dimana *sig-2tailed* yaitu $0.00 < 0.05$.

Model pembelajaran *Make a Match*, yang termasuk dalam pembelajaran kooperatif, telah terbukti meningkatkan skor siswa dibandingkan dengan model pembelajaran kelompok tradisional. Dalam model ini, siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk mencari pasangan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban terkait konsep atau topik tertentu. Proses ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Keunggulan utama dari model *Make a Match* adalah kemampuannya untuk meningkatkan interaksi antar siswa, memperkuat pemahaman konsep melalui diskusi, dan meningkatkan motivasi belajar karena suasana yang lebih dinamis dan menarik. Selain itu, siswa belajar bekerja sama, mengembangkan keterampilan sosial, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis saat mencari pasangan kartu yang tepat. Penelitian terbaru juga menunjukkan bahwa penggunaan model *Make a Match* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Dengan demikian, model ini dapat menjadi alternatif efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas (Sandra et.al. 2024).

Model pembelajaran *Make a Match* mengharuskan siswa untuk menemukan pasangan kartu soal dan jawaban yang telah disiapkan oleh guru dalam batas waktu tertentu, sehingga mendorong kerja sama antar siswa. Selain itu, metode ini menuntut ketelitian, kecermatan, ketepatan, serta kecepatan dalam mencocokkan kartu sambil memahami suatu konsep dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini juga efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan

dapat diterapkan dalam bentuk permainan. Tujuan utama dari penerapan model *Make a Match* adalah melatih siswa agar lebih teliti serta memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa metode *Make A Match* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Penelitian yang dilakukan oleh Duroah, Tri Sayekti, dan Kristiana Maryani (2020) menemukan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berpengaruh

signifikan terhadap perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun. Dalam penelitian ini, anak-anak menunjukkan kemampuan lebih baik dalam mengenali konsep dasar, melakukan klasifikasi, dan mengingat informasi melalui aktivitas permainan yang menyenangkan dan menarik. Selain itu, Asmidar Parapat dan Damaiwatay Ray (2021) dalam penelitiannya di TK Ilmi Insani mengungkapkan bahwa metode *Make A Match* dapat membantu anak usia 4-5 tahun mengenal konsep bilangan 1-10 dengan lebih mudah. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan mengenal bilangan dan berpikir logis anak melalui proses pembelajaran yang lebih interaktif.

Selanjutnya, Wahyuni Anggraini, Baharuddin Risyak, dan Lilik Sabdaningtyas (2020) juga menemukan bahwa metode *Make A Match* berdampak positif terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia dini. Dalam penelitian mereka, anak-anak lebih mampu mengelompokkan, menyebutkan, dan mengurutkan angka dengan baik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis permainan *Make A Match*. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa metode *Make A Match* memberikan dampak positif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Penggunaan metode ini tidak hanya membuat anak lebih aktif secara fisik, tetapi juga mampu merangsang kemampuan berpikir logis, daya ingat, dan keterampilan berhitung yang penting untuk perkembangan kognitif mereka.

Berdasarkan pendapat tersebut peneliti menyusun kegiatan pembelajaran tidak lepas dari karakteristik tahapan perkembangan anak usia 5-6 tahun. Pemilihan materi kegiatan yang diberikan disesuaikan dengan prinsip penerapan model pembelajaran *make a match*. Untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui model pembelajaran *make a match*, diberikan beberapa kegiatan yang disambut antusias oleh anak. Maka dari pembahasan tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran *make a match* memiliki

pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun di Ra Ibnu Halim Tanjung Mulia Hilir.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas menunjukkan bahwa metode *make and match* terdapat pengaruh secara signifikan terhadap kemampuan kognitif siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan signifikan antara metode *make and match* menggunakan media kotak geometri dengan metode *make and match* menggunakan lembar kerja. Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa metode *make and match* dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, W., Risyak, B., & Sabdaningtyas, L. (2020). *Pengaruh Metode Make A Match terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(2), 104-113.
- Azizah, N., Mutolib, A., Tim, C., & Tangerang Selatan, K. (2024). Lathipah Hasanah 5) 1), 2), 3), 4), 5) Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. *Jl. Ir H. Juanda No, 8(1)*, 75–83.
- BP, A. R., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatur Wutsaqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1).
- Duroah, T., Sayekti, T., & Maryani, K. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini, 8(3), 56-64.
- Freitasa, E. De, Sinclairb, N., & Fraser, U. S. (2016). *Machine Translated by Google Jurnal Internasional Educational Research Cognitive Occupational Mathematics Dis/Ability: A neurocognitive approach to number understanding*. 79, 222–230.
- Gunawan, H. S., Kurniasih, I., Nurhayati, M., Rahayu, A. P., Program,), Pendidikan, S., Anak, I., Dini, U., Agama, S. P., Stai, I., & Falah, D. (n.d.). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Penerapan Model Make A Match. In *Jurnal Al Burhan* (Vol. 2, Issue 2). <http://jurnal.staidaf.ac.id/>
- Hakkarainen, A., Cordier, R., Parsons, L., Yoon, S., Laine, A., Aunio, P., & Speyer, R (2023). A systematic review of functional numeracy measures for 9–12

- year-olds: Validity and reliability evidence. *International Journal of Educational Research*, 119(September 2022). <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2023.102172>
- Language, N. (2022). *is collaborating with JSTOR to digitize, preserve and extend access to.* 2.
- Marina, L. (n.d.). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar*
- Naimah, S. W. (2022). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Make a Match dengan Media Gambar terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Kelas B di TK Kuncup Mekar Sluke Rembang Tahun Pelajaran 2020/2021.* Institut Agama Islam Negeri Kudus
- Nuraini. (2023). *Pelaksanaan Model Pembelajaran Make a Match dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok A di TK Wonoharjo I Wonogiri Tahun 2022/2023.* Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
- Nurhasanah, Mappapoleondro, A. M., & Mansoer, Z. (2021). *Upaya Pengenalan Konsep Bentuk Geometri melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif.*
- Parapat, A., & Ray, D. (2021). *Pengaruh Penggunaan Model Make A Match terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Anak Usia 4-5 Tahun di TK Ilmi Insani.* Jurnal Pendidikan Dasar, 10(2), 88-96.
- Pudjawan, K., Ujianti, P. R., Resmini, N. K., Pendidikan, J., & Sekolah Dasar, G. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Kelompok A.* Jurnal Mimbar Ilmu, 24(2).
- Purwanti, I., Umar Yeni Suyanto, Elliv Hidayatul Lailiyah, Nadia Islamiyah, Nuvia Nishrina,& Yulian Prasetyo. (2022).Pemanfaatn Kardus Bekas Menjadi Kerajinan Tangan Guna Meningkatkan Kreativitas. Ahmad Dahlan Mengabdi, 2(2), 35–38. <https://doi.org/10.58906/abadi.v2i2>.
- Sandra, M. K., Fiantika, F. R., & Rusminati, S. H. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 10(8), 645–655. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11112218>
- Sit, M. (2015). Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini. Perdana Publishing.
- Sugiyono. (2022) Metode Penelitian Kuantitatif. Alfabetia Bandung.
- Sutarto. (2017). Teori Kognitif dan Implikasinya dalam Pembelajaran. Islamic Counserling,2(1).
- Sutisna, I., & Laiya, S. W. (2020). Metode Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. UNG Press Gorontalo. www.ung.ac.id
- Studies, I. P. (2022). *SITUASI SAATINI : LAYANAN PENDIDIKAN ANAK*
- Ulfa, F. N., Hafidah, R., & Dewi, N. K. (2020). Mengenal bentuk geometri melalui pembelajaran kooperatif tipe talking stick pada anak usia dini. Kumara

Cendekia, 8(1), 82-95.

Umam, A. K., Aneka, R. R., & Cahyo, E.D. (2021). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Berbasis Kajian Teoritis dan Studi Empiris. Metouniv Press.

Widayati. (n.d.). Penguasaan Konsep Matematika Awal Melalui Media Wayang Angka Kontekstual Pada TK A.