sederhana sampai pada konsep yang kompleks, serta mempelajari hubungan antara konsep yang sederhana sampai maupun yang kompleks tersebut.

Matematika adalah suatu pelajaran yang tersusun secara beraturan, logis, berjenjang dari yang paling mudah hingga yang paling rumit.Dengan demikian, pelajaran matematika tersusun sedemikian rupa sehingga pengertian terdahulu lebih mendasari pengertian berikutnya.Mempelajari matematika tidak hanya berhubungan dengan bilangan-bilangan serta operasi-operasinya, melainkan matematika berkenaan dengan ide-ide, struktur-struktur dan hubungan-hubungan yang diatur menurut urutan yang logis.Jadi, matematika berkenaan dengan konsep-konsep yang abstrak.Matematika juga merupakan pembelajaran dasar yang berawal dari hal yang paling mudah berupa fakta yang berangsur-angsur bergerak pada tingkat yang rumit berupa konsep dan prinsip. Jadi dalam mempelajari matematika bukanlah suatu hal yang menakutkan karena semuanya akan dimulai dari pengenalan konsep dasar terlebih dahulu sebelum ketahap selanjutnya yang lebih rumit.

Menurut **Sujono**(1988:5) beberapa pengertian matematika, sebagai berikut:

1) Matematika diartikan sebagai cabang ilmu pengetahuan yang eksak dan terorganisasi secara sistematik, 2) merupakan ilmu pengetahuan tentang penalaran yang logik dan masalah yang berhubungan dengan bilangan, 3) mengartikan matematika sebagai ilmu bantu dalam menginterpretasikan berbagai ide dan kesimpulan.

Pendapat di atas menekankan bahwa, matematika sebagai alat bantu yang dapat digunakan menginterpretasikan berbagai masalah secara logika yang berhubungan dengan bilangan untuk memperoleh berbagai ide sebagai kesimpulan dari pemecahan masalah.

Menurut Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa (Maimunah, 2009:43)”matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antar bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian persoalan mengenai bilangan”. Sedangkan menurut Suriasumantri (Maimunah, 2009:43) “matematika adalah bahasa yang melambangkan serangkaian makna dari pernyataan yang ingin disampaikan”.Lambang-lambang matematila bersifat artifisial dan baru memiliki arti setelah sebuah makna diberikan kepadanya tanpa kebermaknaan matematika hanya sebuah kumpulan rumus-rumus yang mati.

Adapula paham yang menyatakan bahwa matematika merupakan bahasa artifal yang dikembangkan untuk menjawab kekurangan bahasa verbal yang bersifat alamiah dan matematika hanya akan mempunyai arti jika terdapat hubungan pola, bentuk, struktur. Sebagai contoh, potongan garis itu baru berarti bila ada garis lain yang diletakkan didekatnya, misalnya kita dapat mulai membandingkan panjang dari kedua garis tersebut.

Matematika memiliki kelebihan dibanding bahasa verbal.Matematika mampu mengembangkan bahasa numerik yang memungkinkan kita melakukan pengukuran secara kuantitatif. Sebagai contoh secara bahasa verbal kita dapat mengatakan bahwa gajah lebih besar dari pada semut, namun jika kita ingin menelusuri lebih lanjut berapa besar gajah dibandingkan semut maka kita akan kesulitan dalam mengemukaan hubungan tersebut. Disinilah matematika berperan dalam mengembangkan konsep pengukuran dari kualitatif menuju kepada kuantitatif yang lebih bersifat eksak, tepat dan cermat.

Konsep matematika moderen sekarang ini tidak lagiHanya pada konsep bilangan, tetapi berkaitan dengan konsep-konsep abstrak dimana suatu kebenaran matematika dikembangkan berdasarkan alasan logis dengan menggunkan pembuktian deduktif.Menurut Palmin (Maimunah, 2009:45)”Matematika sebagai ilmu tentang struktur dan hubungan–hubungannya memerlukan sombol-simbol untuk membantu memanipulasi aturan-aturan melalui operasi yang ditetapkan”.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa matematika adalah sesuatu yang berkaian dengan ide-ide/konsep-konsep abstrak yang tersusun secara hirarki melalui penalaran yang bersifat deduktif sedangkan matematika di Taman Kanak-Kanak adalah kegiatan belajar tentang konsep matematika melalui aktifitas bermain dalam kehidupan sehari-hari dan bersifat alamiah

1. **Pentingnya pembelajaran Matematika Pada anak usia dini**

Matematika yang diberikan pada anak usia dini pada kegiatan belajar di Taman Kanak-kanak sangatlah penting menurut Maimunah (2009) pentingnnya belajar matematika untu anak usia dini antara lain untuk:

1. Membelajarkan anak berdasarkan konsep matematika yang benar, menarik dan menyenangkan.

Mengingat bahwa untuk memahami konsep matematika bukanlah merupakan sesuatu yang mudah, maka kegiatan belajar melalui bermain haruslah menarik dan menyenangkan serta dapat memenuhi rasa keingintahuan anak

1. Menghindari ketakutan terhadap matematika sejak awal.

Anak juga dapat mengembangkan rasa takut terhadap matematika. Saat kita menunjukkan perasaan kita kepada jawaban yang menunjukkan kekecewaan kita atas jawaban anak yang tidak benar yaitu kekecewaan kita terhadap cara berpikir, maka kita sudah terlibat dalam mengembangkan perasaan ketidakmampuan.

1. Membantu anak belajar matematika secara alami melalui kegiatan bermain.

Saat anak akan menemukan bentuk, rupa, serta bahan-bahan lain disekeliling mereka

1. **Tinjaun tentang konsep bilangan**
2. **Pengertian Konsep Bilangan**

Salah satu bidang pengembangan  kemampuan dasar yang berhubungan dengan intelegensi anak adalah aspek perkembangan kognitif.Dimana kemampuan kognitif anak dalam memahami konsep bilangan melalui kartu-kartu dan pasangan gambar sebagai salah satu upaya mengembangkan matematika dasar.  Perkembangan kemampuan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan.

Bermain konsep bilangan melalui kartu angka merupakan bagian dari matematika.Hal ini diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.Konsep bilangan merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan anak untuk mengikuti pendidikan sekolah dasar selanjutnya.

Sophian (1996) menyatakan bahwa Konsep adalah Pemahaman atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa kongkrit, seperti pengenalan warna, bentuk dan menghitung benda/bilangan.Sedangkan Bilangan adalah Suatu konsep dalam matematika yang dipergunakan dalam pengenalan simbol atau lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan dalam mengukur angka bentuk mengurutkan, penjumlahan dan pengurangan.

Memahami konsep bilangan ditujukan seorang anak berusia 4-6 tahun memerlukan bimbingan dan pendampingan oleh orang tua dan guru.Orang tua dan guru adalah sangat berperan aktif dalam membantu siswa untuk dapat memahami konsep suatu bilangan.

Menurut Piaget (Ian, 2011)bahwa anak senantiasa berinteraksi dengan sekitarnya dan selalu berusaha mengatasi masalah-masalah yang dihadapi di lingkungan itu, Lingkungan menawarkan berbagai kesempatan kepada anak untuk bertindak dalam pandangan beliau untuk mempelajari sesuatu termasuk konsep bilangan digunakan pendekatan konstruktif, pandangan belajar ini merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan ini harus dibentuk oleh anak usia dini itu sendiri, ia harus aktif melakukan kegiatan, aktif berfikir, menyusun konsep, dan memberi makna tentang hal-hal yang dipelajari.

Berkenaan dengan teori kognitif Piaget (Ian, 2011) mengemukakan tiga cara bagaimana anak sampai pada mengetahui sesuatu yaitu Pertama adalah melalui interaksi sosial, kedua melalui pengetahuan fisik, dan ketiga yang disebut dengan*logical mathematical*. Kategori ini meliputi pengertian tentang angka, seriasi, klasifikasi, waktu, ruang, dan konservasi. Tipe pengetahuan ini menunjukkan adanya proses mental yang dikaitkan dengan hadirnya benda secara fisik.

1. **Tahapan konsep bilangan dalam pembelajaran matematika**

Proses pembelajaran akan menarik bila dalam proses belajar mengajar menggunakan alat peraga yakni dalam media kartu angka, Ruseffendi, (1994) menyimpulkan bahwa Dengan harapan alat peraga akan memperjelas tentang materi yang disampaikan dan diajarkan secara lansung melalui bermain.

Piaget, (Ian, 2011) mengungkapkan bahwa anak usia dini 4-6 tahun berfikirnya masih pada tahap operasional konkrit, sehingga anak usia dini akan mudah memahami operasional logis dalam konsep bilangan melalui matematika berhitung bila menggunakan alat peraga, Adapun tahapan berfikir konsep bilangan Menurut Piaget (Ian, 2011) pada pembelajaran matematika:

1. Tahap berfikir konkrit, Pada tahap ini anak dalam belajarnya sangat membutuhkan benda-benda konkrit untuk dapat menanamkan konsep matematikanya.
2. Tahap berfikir semi konkrit, Pada tahap ini anak dapat memahami sebuah konsep bilangan bila dibantu dengan benda-benda semi konkrit, Misalnya untuk menjelaskan 3 buah mangga kita dapat menunjukkan kepada anak 3 buah gambar mangga dan angkanya.
3. Tahap berfikir semi abstrak, Pada tahap ini dalam pembelajaran konsep matematika, Anak memerlukan alat peraga tiruan.
4. Tahap berfikir abstrak, pada tahap ini sudah tidak memerlukan bantuan alat peraga dalam pembelajaran matematika.

Dari beberapa pendapat diatas dapat menyimpulkan bahwa setiap konsep bilangan atau prinsip matematika yang disajikan dalam bentuk alat peraga atau dalam bentuk konkrit akan lebih mudah dipahami dengan baik, Bahwa benda-benda/objek-objek dalam bentuk permainan sangat berperan penting bila dimanipulasi dengan baik dalam pelajaran matematika.

1. **Fungsi konsep bilangan dalam pembelajaran matematika**

Menurut Yuliani, (2006) fungsi konsep bilangan dalam pembelajarn matematika:

1. Dengan menyadiakan alat peraga dalam pembalajaran konsep bilangan anak akan gembira dan timbul minat dalam mengikuti pembelajaran matematika.
2. Dengan disajikannya dalam bentuk konkrit, Anak pada tingkat yang lebih rendah akan lebih memahami dan mengerti seperti yang diajarkan.
3. Anak menyadari adanya hubungan antara pembelajaran dengan benda-benda disekitarnya.
4. Konsep-konsep abstrak yang disajikan dalam bentuk konkrit yaitu model matematika dapat dijadikan objek penelitian untuk ide-ide baru dan relasi baru.
5. **Peran guru dalam mengembangkan kegiatan belajar matematika melalui konsep bilangan.**

Menurut Sophian, (1996:25) menyatakan bahwa peran guru dalam mengembangkan kegiatan belajar matematika melalui konsep bilangan:

1. Membangun rasa ingin tahu anak secara alami tentang bentuk, ukuran, jumlah, konsep-konsep dasar lain dari matematika.
2. Peduli dan tertarik terhadap apa yang dikatakan anak, Hal ini akan mendorong anak untuk menceritakan pengalaman dan penemuan mereka.
3. Penerimaan terhadap sejumlah kegiatan matematika yang dilakukan anak, Hal ini akan mendorong kepercayaan diri untuk tetap berfikir, bertanya dan berbagi pengalaman tentang hal berbagai hal yang dialami anak.
4. **Indikator Kemampuan konsep bilangan pada anak usia dini**

Matematika pada Taman kanak-kanak termasuk dalam perkembangan kognitif yang meliputi Pengetahuan umum dan sains, Konsep bentuk, warna, ukuran dan pola, Konsep bilangan dan lambang bilangan.Adapun lingkup perkembangan dan tingkat pencapaian perkembanganyang digunakan pada penelitian adalah:

|  |  |
| --- | --- |
| Lingkup Perkembangan | Tingkat Pencapaian Perkembangan  Usia 5 - ≤ 6 Tahun |
| B. Konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf | 1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10. 2. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. 3. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan. |

Sumber : Peraturan Menteri No.58 Tahun 2009

Diantara beberapa lingkup perkembangan dan tingkat pencapaian perkembangan, yang terdapat pada Peraturan Menteri No.58 Tahun 2009 di atas penelitian akan meneliti tentang kemampuan konsep bilangan. Adapun indikator yang akan digunakan berpatokan pada kurikulum 2004 yang digunakan di Taman Kanak-Kanak yaitu:

1. Mengurutkan urutan bilangan dari 1-10
2. Membilang (mengenal bilangan dengan benda-benda) 1-10
3. Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda.
4. Memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10.
5. **Tinjauan Tentang Model Pembelajaran kooperatif**
6. **Pengertian pembelajaran kooperatif**

Pembelajaran kooperatif (*cooperative Learning*) adalah salah satu strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok. Yang terdiri dari dua orang atau lebih.

Pembelajaran kooperatif mengutamakan kerjasama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap anak didik anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.

Menurut Lie (2010:29) bahwa” model pembelajaran (*cooperative learning*) tidak sama dengan sekedar belajar kelompok, tetapi ada unsur–unsur dasar yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan”.Menurut Slavin (Martinis dan Jamilah,2010:73) “model pembelajar kooperatif adalah dimana anak belajar berkelompok berpartisipasi , dan bekerja sama dalam kegiatan pembelajaran serta terjadi interaksi positif untuk meraih tujuan”. Sedangkan menurut Johnson (Martinis dan Jamilah,2010:73) menjelaskan bahwa “pembelajar koopratif anak didik belajar bersama dalam kelompok kecil, saling bekerja sama membantu teman yang lain”.

Menurut Featherstone (Martinis dan Jamilah,2010:73) menjelaskan bahwa

Pembelajar kooperatif membantu para anak didik meraih sukses pada setiap pembelajaran ,kerja tim ,membantu teman, memberi konstribusi kepada kelompok dan sukses bersama serta semua anak didik dapat meningkatkan pengetahuan mereka dengan bekerja sama dengan orang lain.

Menurut Sullo (Martinis dan Jamilah,2010:73) menjelaskan bahwa “di dalam suasana kooperatif anak didik mengembangkan pondasi tingkah laku dalam meraih kebebasan mereka dalam belajar”.

Dengan melihat uraian pendapat di atas dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran koopratif adalah proses belajar di mana mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai suatu kelompok atau satu tim, meraih sukses bersama, terjadi interaksi positif, semua anak didik dapat meningkatkan pengetahuan dengan bekerja sama.

1. **Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif**

Tujuan pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi keberhasilan individu yang ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompok. Ibrahim (2000:7) menyebutkan tiga tujuan yang diharapkan dapat dicapai dalam pembelajaran kooperatif adalah:

* + - * 1. Prestasi akademik

Pembelajaran kooperatif sangat menguntungkan baik bagi anak didik berkemampaun tinggi maupun rendah.

* + - * 1. Penerimaan terhadap keanekaragaman

Heterogen yang menonjol dalam pemilihan anggota kelompok akan mengarahkan anak didik untuk mengakui perbedaan dan menerima perbedaan yang ada antara dirinya dan orang lain.

* + - * 1. Pengembangan keterampilan sosial

Pembelajaran kooperatif bertujuan mengarahkan kepada keterampilan-keterampilan kerjasama sebagai suatu tim. Keterampilan ini kelak akan sangat bermanfaat bagi anak didik ketika mereka terjun di masyarakat.

Sebagaimana tujuan dalam dari pembelajaran lain, model pembelajaran kooperatif juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pada anak didik, baik yang berkemampuan tinggi dan rendah dalam pembelajaran dapat saling merasakan manfaatnya.Selain dari prestasi akademik, hubungan sosial merupakan tujuan yang beriringan, seperti sikap saling ketergantungan positif, perilaku sosial terbuka, menghargai perbedaan sebagai bentuk penerimaan terhadap keanekaragaman, dan meningkatnya hubungan sosial pada kelompok yang heterogen.

Sejalan dengan hal tersebut Sanjaya (2009:243) mengemukakan adanya harapan selain memiliki dampak pembelajaran, yaitu:

Berupa peningkatan prestasi anak didik juga mempunyai dampak pengiring seperti relasi sosial, penerimaan terhadap anak didik yang dianggap lemah, harga diri, norma akademik, penghargaan terhadap waktu, suka memberikan pertolongan pada yang lain.

Model pembelajaran kooperatif bisa dikatakan unik karena selain mampu meningkatkan pretasi belajar anak didik, juga mampu membangun suasana kegotong royongan antara anak didik yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah karena hubungan sosial yang sudah terbangun dengan baik dalam pembelajaran, yang memunculkan ketergantungan positif. Di sisi lain ini mampu meningkatkan harga diri karena anak didik yang berkemampuan rendah dan sedang dapat bergaul dan belajar bersama dengan anak didik yang berkemampuan yang tinggi, dan kedisiplinan terhadap pengaturan waktu karena pada proses pembelajaran anak didik dibagikan tugas, tempat dan jadwal kegiatan.

Dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan modelpembelajaran kooperatif adalah meningkatnya kemampuan akademik, yang diiringi keterampilan sosial yang meningkat, seperti kemampuan bekerja sama, memberikan pertolongan, serta penerimaan terhadap keberagaman jenis kelamin, suku, maupun kemampuan akademik

1. **Tinjauan Tentang *Type Make A Match***
2. **Konsep *Make A Match***

Pembelajaran terpusat pada guru sampai saat ini masih menemukan beberapa kelemahan. Kelemahan tersebut dapat dilihat pada saat berlangsungnya proses pembelajaran di kelas, interaksi aktif antara anak didik dengan guru atau dengananak didik jarang terjadi. Anak didik kurang terampil menjawab pertanyaan atau bertanya tentang konsep yang diajarkan. Anak didik kurang bisa bekerja dalam kelompok diskusi dan pemecahan masalah yang diberikan. Mereka cenderung belajar sendiri-sendiri Pengetahuan yang didapat bukan dibangun sendiri secara bertahap oleh anak didik atas dasar pemahaman sendiri.Karena anak didik jarang menemukan jawaban atas permasalahan atau konsep yang dipelajari.

*Type* make a match merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi keterbatasan sarana dan dapat meningkatkan kemampuan belajar anak didik. Model pembelajaran ini dapat digunakan oleh para guru sebagai dasar melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik, dan sebagai suatu alternatif dalam usaha meningkatkan kemampuananak didik.Diharapkan kegiatan pembelajaran lebih kondusif, sederhana, bermakna dan menyenangkan.

Metodebelajar dengan sistem *make a match* merupakan suatu tipe dalam proses belajar mengajar yang menitik beratkan pada kegiatan untuk menuntut anak didik dalam belajar mandiri dan meningkatkan kreativitas. Dengan menerapkan *typemake a match*, anak didik diharapkan memahami materi yang ada dan mencoba mencari pasangan kartu yang telah diberikan.

*Type*make a match atau mencari pasangan dikembangkan oleh Curran, 1994 (Lie, 2010:55) merupakan “salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada anak didik”. Guna meningkatkan partisipasi dan keaktifan anak didik dalam kelas, guru menerapkan metode pembelajaran *make a match.* Penerapan metode ini dimulai dari teknik yaitu anak didik disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, anak didik yang dapat mencocokkan kartunya diberi pujian.Hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *make a match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.

Langkah berikutnya adalah guru membagi anak didik menjadi kelompok. Dalam satu kelompok masing-masing terdapat anak didik yang bertindak yang bertindak sebagai pemegang kartu-kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan, dan terdapat pula pemegang kartu yang berisi jawaban-jawaban. Aturlah posisi masing-masing anggota kelompok berjajar saling berhadapan.

Jika setiap anak didik sudah berada di posisi yang telah ditentukan, maka guru memberikan aba-aba sebagai tanda agar anak didik bergerak untuk mencari pasangan pertanyaan-jawaban yang cocok.Berilah kesempatan kepada mereka untuk berdiskusi. Pada kegiatan proses belajar mengajar, anak didikakan nampak lebih aktif mencari pasangan kartu antara jawaban dan soal. Dengan model pencarian kartu ini anak didik dapat mengidentifikasi permasalahan yang terdapat di dalam kartu yang ditemukannya dan menceritakannya dengan sederhana dan jelas secara bersama-sama.

1. **Langkah-langkah *Type Make A Match***

Menurut Ramadhan (2008) langkah-langkah penerapan *typemake a match* sebagai berikut:

* + 1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi konsep atau topic.
    2. Guru memberikan penjelasan kepada anak mengenai cara bermain dengan kartu-kartu secara langsung dengan berulang - ulang agar anak paham.
    3. Guru membagi anak didik menjadi beberapa kelompok.
    4. Guru membimbing anak selama pembelajaran berlangsung.
    5. Guru akan memberikan penghargaan/pujian bagi anak untuk menghargai kemampuan anak didik maupun kelompok.
    6. Guru bersama-sama dengan anak didik membuat kesimpulan terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan dari penjelasan di atas, maka langkah-langkah penerapan *typemake a match,*serta pemberian pujian pada anak didik dankelompok yang mampu mendapatkan pasangan kartu sebelum jangka waktu yang dibutuhkan. Pembelajaran dimulai dengan mempersiapkan konsep yang akan diajarkan, guru juga mempersiapkan beberapa kartu yang berisikan soal dan jawaban yang nantinya akan dicocokkan dalam jangka waktu tertentu.

Menurut Lie (2010:55) langkah-langkah penerapan *typemake a match:*

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi konsep atau topik yang cocok.
2. Anak didik mendapat kartu.
3. Guru memerintahkan anak didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya.
4. Anak didik bisa juga bergabung dengan dua atau tiga anak didik lain yang memegang kartu yang cocok.

Dalam pembelajaran ini, guru perlu persiapan yang matang dalam menerapkan model pembelajaran diantaranya guru perlu membuat kartu soal dan kartu jawaban secara menarik, serta anak didik yang mampu mencocokkan kartunya bergabung dengan anak didik yang lain yang mampu mencocokkan kartunya tersebut. Namun sebelum mencocokkan kartu, guru terlebih dahulu menjelaskan tentang materi yang akan diajarkan.

Berdasarkan dua pendapat diatas ,dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi konsep atau topic.
2. Guru memberikan penjelasan kepada anak mengenai cara bermain dengan kartu-kartu secara langsung dengan berulang - ulang agar anak paham.
3. Guru membagi anak didik menjadi beberapa kelompok.
4. Guru membagikan kartu-kartu kepada anak.
5. Guru memerintahkan anak untuk mencari pasangan dari kartu yang dipegangnya pada kartu yang telah dihamburkan.
6. Guru membimbing anak selama pembelajaran berlangsung.
7. Guru akan memberikan penghargaan/pujian bagi anak untuk menghargai kemampuan anak didik maupun kelompok.
8. Guru bersama-sama dengan anak didik membuat kesimpulan terhadap materi pembelajaran.
9. **Kelebihan *make a match***

Menurut Ramadhan (2008) kelebihan *type make a match:*

* + 1. Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian anak didik.
    2. Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan dalam suasana yang menyenangkan.
    3. Mampu meningkatkan hasil belajar anak didik.

Berdasarkan pendapat di atas kelebihan *typemake a match* adalah mampu meningkatkan kemampuan anak didik, hal ini dilaksanakan secara bersama-sama dalam kelompok yang beraneka ragam, sehingga mampu membangkitkan keaktifan anak didik karena adanya pembelajaran bersama yang dapat saling membelajarkan, serta materi pelajaran dapat dikemas secara menarik.

Selanjutnya menurut Lie (2010:55) kelebihan *type make a match:*

1. Anak didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.
2. Bisa digunakan dalam semua pembelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.

Kelebihan *make a match* pada pendapat di atas menekankan bahwa inidapat digunakan pada semua pembelajaran dengan segala tingkatan usia anak didik, serta mampu mengaktifkan seluruh anak didik, karena mempelajari berbagai konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan, karena materi pembelajaran dikemas secara menarik sehingga memungkinkan anak didik dapat memahami konsep/materi pelajaran untuk memperoleh hasil yang optimal.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan*typemake a match*, yaitu:

* + 1. Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian dan memberi semangat bagi anak didik.
    2. Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan dalam suasana yang menyenangkan.
    3. Mampu meningkatkan hasil belajar anak didik.
    4. Bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.

1. **Kelemahan *make a match***

Menurut Ramadhan (2008) kelemahan *type make a match:*

1. Diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan.
2. Waktu yang tersedia perlu dibatasi jangan sampai anak didik terlalu banyak bermain-main dalam proses pembelajaran.
3. Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai.

Tidak ada yang dapat terlepas dari kelemahan, termasuk juga dalam model pembelajaran ini merupakan hal biasa yang terjadi dalam pembelajaran yaitu dibutuhkannya bimbingan dan pengaturan waktu dari guru untuk melakukan kegiatan, serta penyediaan kartu soal dan jawaban yang kreatif sehingga mampu menarik perhatian anak didik.

Berdasarkan dari beberapa metode pembelajaran di atas, maka model pembelajaran kooperatif *type make a match* merupakan suatu pilihan dalam meningkatkan kemampuan matematika pada anak di taman kanak-kanak. Materi pelajaran dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif *type make a match* mampu menarik perhatian anak didik, menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, melatih ketepatan dan ketepatan. Hal ini akan sangat membantu anak didik dalam kehidupan sehari-hari, menyangkut kemampuan matematika. Menyangkut kelemahan dari metode ini tergantung dari keprofesionalan guru dalam proses pembelajaran.

1. **Kerangka pikir**

Bagi anak usia dini sangat diperlukan pembelajaran yang dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan kondusif karena diusia ini anak masih pada konsep belajar sambil bermain dimana sangat diperlukan untuk meningkatkan aspek perkembangan anak salah satunya kemampuan matematika pada anak didik memerlukan model pembelajaran yang tepat.

Kemampuan konsep bilangan sangat diperlukan oleh setiap anak didik karena dapat dipergunakan dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berkenaan dengan perhitungan dan bilangan. Dari beberapa lingkup perkembangan tentang matematika pada taman kanak-kanak yang menjadi acuan untuk diteliti adalah Mengurutkan urutan bilangan dari 1-10, Membilang (mengenal bilangan dengan benda-benda) 1-10, Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda. Memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10.

Berkaitan dengan pembelajarankonsep bilangan diperlukan model pembelajaran yang lebih menciptakan suasana yang lebih kondusif dan menyenangkan untuk itu diterapkan model pembelajran kooperatif *type make a macth* agar pembelajaran terkesan bermakna

Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *type make a match* dapat digunakan oleh para guru sebagai dasar melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik, dan sebagai suatu alternatif dalam usaha meningkatkan kemampuan konsep bilangananak didik. Tipe belajar dengan sistem *make a match* merupakan suatu tipe dalam proses belajar mengajar yang menitik beratkan pada kegiatan untuk menuntut anak didik dalam belajar mandiri dan meningkatkan kreatifitas. Dengan menggunakan tipe ini maka diharapkan kemampuan konsep bilangan dapat meningkat.

Selanjutnya, berdasarkan tinjauan pustaka yang telah dipaparkan pada bagian di atas, maka dapat disusun kerangka berpikir dari penelitian ini, sebagai berikut.

Kemampuan Konsep BilanganKurang

Aspek Guru

1. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah.
2. Media yang digunakan kurang menarik

Aspek Anak didik

1. Anak kurang memperhatikan guru ketika menjelaskan.
2. Anak kurang mampu mengenal dan mengurutkan bilangan 1-10.
3. Anak kurang mampu untuk memasangkan konsep bilangan (benda-benda) dengan lambang bilangan 1-10

Pembelajaran Koperatif *Type Make A Match*

* + 1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi konsep atau topic.
    2. Guru memberikan penjelasan kepada anak mengenai cara bermain dengan kartu-kartu secara langsung dengan berulang - ulang agar anak paham.
    3. Guru membagi anak didik menjadi beberapa kelompok.
    4. Guru membagikan kartu-kartu kepada anak.
    5. Guru memerintahkan anak untuk mencari pasangan dari kartu yang dipegangnya pada kartu yang telah dihamburkan.
    6. Guru membimbing anak selama pembelajaran berlangsung.
    7. Guru akan memberikan penghargaan/pujian bagi anak untuk menghargai kemampuan anak didik maupun kelompok.
    8. Guru bersama-sama dengan anak didik membuat kesimpulan terhadap materi pembelajaran.

Kemampuan Konsep Bilangan Meningkat

1. Mengurutkan urutan bilangan dari 1-10
2. Membilang (mengenal bilangan dengan benda-benda) 1-10
3. Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda.
4. Memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10.

Gambar 2.1. Bagan Kerangka Berfikir

1. **Hipotesis**

Adapun yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah “Jika pembelajaran kooperatif *type make a match* diterapkan maka kemampuan konsep bilangan di Taman Kanak-Kanak Bhayangkari Panaikang Makassar dapat meningkat”.