

## **PENGARUH MEDIA *MATCH ME* (GANTUNG AKU) TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF MENGENAL POLA PADA KELOMPOK A TK KEMALA BHAYANGKARI PONOROGO**

**Natalina Ayu Wulandari**

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: natalinawulandari@mhs.unesa.ac.id

**Ruqoyyah Fitri**

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: ruqoyyahfitri@unesa.ac.id

### **Abstrak**

Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa guru mengajarkan matematika hanya dengan mengenalkan lambang bilangan. Sedangkan ketika belajar lambang bilangan anak harus mampu mengenal bentuk angka. Untuk mengenal bentuk angka harus mengenal konsep pola terlebih dahulu. Kemampuan mengenal konsep pola merupakan tahapan awal pembelajaran matematika yang sangat penting bagi kemampuan kognitif anak dimasa yang akan datang. Maka dari itu, perlu adanya media yang menarik, salah satunya dengan menggunakan media *Match Me* (Gantung Aku). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *Match Me* (Gantung Aku) terhadap kemampuan kognitif mengenal pola pada kelompok A TK Kemala Bhayangkari Ponorogo. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Experimental Design* dengan rancangan *Non Equivalent control group design*. Subjek penelitian berjumlah masing-masing 17 anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi. Penelitian ini menggunakan *interrater reliability* dengan uji konsistensi *Cohen's Kappa*. Teknik analisis data menggunakan *Paired Sample T Test*. Jika nilai signifikansi atau *Sig* (2-tailed) < dari 0,05 maka hipotesis atau  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Sebaliknya jika nilai signifikansi signifikansi atau *Sig* (2-tailed) > dari 0,05 maka hipotesis atau  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak belajar melalui *trial and error* agar mampu mencapai tingkat perkembangan yang lebih baik. Berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan nilai *Sig* (2-tailed) yaitu sebesar  $0,000 < 0,05$  maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan uji *Paired Sample T Test* dapat disimpulkan bahwa media *Match Me* (Gantung Aku) berpengaruh terhadap kemampuan kognitif mengenal pola pada kelompok A TK Kemala Bhayangkari Ponorogo.

Kata Kunci : media *match me* (gantung aku), kemampuan kognitif mengenal pola, anak usia dini

### **Abstract**

Based on observations it is known that the teacher teaches mathematics only by introducing the symbol of numbers. Whereas when learning the symbol of number children must be able to recognize the form of numbers. To recognize the form of numbers must recognize the concept of the pattern first. The ability to recognize the concept of pattern is an early stage of learning mathematics that is very important for children's cognitive abilities in the future. Therefore, there needs to be an interesting media, one of them is by using media *Match Me* (Hang Me). The purpose of this study was to determine the effect of media *Match Me* (Hanging Me) on cognitive abilities to recognize patterns in group A TK Kemala Bhayangkari Ponorogo. This study uses a quantitative research approach with the type of *Quasi Experimental Design* research with the design of *Non Equivalent control group design*. The research subjects were 17 children each in the experimental class and the control class. The technique of collecting data uses observation. This study uses *interrater reliability* by testing the consistency of *Cohen's Kappa*. Data analysis techniques using *Paired Sample T Test*. If the significance value or *Sig* (2-tailed) < 0.05 then the hypothesis or  $H_a$  is accepted and  $H_0$  is rejected. Conversely if the significance value is significant or *Sig* (2-tailed) > than 0.05 then the hypothesis or  $H_a$  is rejected and  $H_0$  is accepted. The results of the study show that children learn through *trial and error* to be able to achieve a better level of development. Based on the results of the hypothesis test, the *Sig* (2-tailed) value is equal to  $0,000 < 0,05$  so that according to the basis of the decision making the *Paired Sample T Test* can be concluded that the media *Match Me* (affect me) affects cognitive ability to recognize patterns in group A TK Kemala Bhayangkari Ponorogo.

Keywords: media *match me* (hang me), cognitive abilities recognize patterns, early childhood

### **PENDAHULUAN**

Anak merupakan anugerah dari Tuhan yang harus dijaga, dibimbing dan diberi pendidikan yang layak. Menurut Aini dkk (2018: 12) terdapat beberapa definisi mengenai anak usia dini, definisi yang pertama menyebutkan bahwa anak usia dini adalah anak yang

memiliki rentang usia nol tahun atau sejak lahir atau kurang lebih delapan tahun (0-8 tahun). Selain itu, Aini dkk (2018: 12) juga menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia nol sampai enam atau delapan tahun yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani. Montessori (dalam Sujiono, 2009: 54-55) menyatakan bahwa pada rentang usia ini, anak

berada pada periode sensitive (*sensitive periods*), selama masa inilah anak secara khusus mudah menerima stimulasi dari lingkungannya. Selanjutnya, Montessori menyatakan bahwa usia keemasan (*Golden Age*), merupakan masa dimana anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulasi dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungannya baik disengaja ataupun tidak disengaja. Maka dari itu, dapat dipahami bahwa usaha pendidikan sangat penting manfaatnya bagi perkembangan anak untuk kehidupannya di masa depan.

Taman Kanak-kanak merupakan salah satu lembaga pendidikan pada jalur formal yang menyediakan pendidikan bagi anak usia dini. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 28 ayat 3 menyebutkan bahwa: Taman Kanak-kanak merupakan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai agama, social emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik/motorik, dan seni untuk siap memasuki sekolah dasar.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia atau sering disingkat menjadi Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini terdapat 6 lingkup perkembangan anak usia dini salah satunya adalah aspek kognitif. Aspek perkembangan kognitif sangat penting untuk dikembangkan karena berhubungan dengan kemampuan berpikir pada anak usia dini agar mampu menemukan alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan berlogika matematika dan pengetahuan akan ruang dan waktu, dan mempunyai kemampuan mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti dan runtut.

Gunarsa (dalam Rosmala, 2005) mengemukakan bahwa kognitif anak adalah fungsi mental yang meliputi persepsi, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah. Kognitif adalah sebuah istilah yang digunakan untuk menjelaskan semua proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperlihatkan, mengamati, membayangkan, memperkenalkan, memulai dan memikirkan lingkungannya. Depdiknas (2010: 13) menjelaskan bahwa salah satu lingkup perkembangan yang harus dikembangkan adalah perkembangan kognitif terutama matematika. Di dalam konsep matematika dibutuhkan banyak hafalan, hitungan, dan melacak angka-angka atau mengenal lambang bilangan.

Ketika belajar lambang bilangan anak harus mampu mengenal bentuk angka. Untuk mengenal bentuk angka harus mengenal konsep pola terlebih dahulu. Kemampuan mengenal konsep pola merupakan tahapan awal pembelajaran matematika yang sangat penting bagi kemampuan kognitif anak dimasa yang akan datang.

Menurut Inawati (2011: 2) mengenal konsep matematika di TK salah satunya dapat dilakukan dengan bermain pola yaitu anak diharap dapat mengenal dan menyusun pola-pola yang terdapat disekitarnya secara berurutan, setelah melihat dua sampai tiga pola yang ditunjukkan oleh guru, anak mampu membuat urutan pola sendiri sesuai dengan kreativitasnya. Pola sebagai dasar bagi anak dalam menyelesaikan suatu permasalahan sehingga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam kegiatan yang bersifat analitis dan konseptual.

Masson (dalam Mulligan dan Mitchelmore, 2009: 36) menyatakan kepercayaannya bahwa akar pemikiran matematika terletak pada kemampuan untuk mendeteksi kesamaan dan perbedaan, dalam membuat perbedaan, mampu mengklasifikasikan dan melakukan pelabelan, atau hanya dalam mencari agloritma. Medukung dari pernyataan tersebut, Mulligan dan Mitchelmore (2009: 36) menyatakan bahwa studi mereka telah mengarahkan mereka pada dugaan bahwa anak-anak kecil yang telah belajar mencari persamaan dan perbedaan matematis di dalam dan diantara pola cenderung mengembangkan pemahaman tentang struktur pola-pola itu, serta anak cenderung mencari persamaan dan perbedaan dalam pola baru dan memperluas pemahaman struktural mereka.

Salah satu hal yang perlu diperhatikan dalam mengenalkan konsep pola adalah media. Menurut Kristanto (2016: 5) pengertian dari media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan proses kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru kelompok A pada salah satu TK di Ponorogo yang berinisial KBP menunjukkan bahwa guru mengajarkan matematika pada anak terbatas pada pengenalan lambang bilangan dan seringkali tidak menggunakan media. Hal tersebut tampak ketika proses pembelajaran berlangsung serta diperkuat oleh adanya RPPM di sekolah tersebut. Adanya media yang sesuai dapat membantu guru dalam meningkatkan perkembangan anak terutama dalam kemampuan kognitif mengenal pola.

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah yang diambil adalah: “Bagaimana Pengaruh Media *Match Me* (Gantung Aku) Terhadap Kemampuan Kognitif Mengenal Pola pada Kelompok A di TK Kemala Bhayangkari Ponorogo ?”.

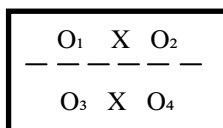
Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media *Match Me* (Gantung Aku) terhadap kemampuan mengenal pola pada kelompok A di TK Kemala Bhayangkari Ponorogo.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media *Match Me* (Gantung Aku) yaitu media yang dirancang oleh perusahaan Alat Permainan Edukatif CV Verimer dengan mahasiswa kelompok magang PG PAUD 2015 Unesa untuk mengenalkan konsep pola pada anak usia dini terutama pada anak dengan rentang usia 4-5 tahun.

Media *Match Me* (Gantung Aku) digunakan dengan cara menjemur atau memasang pakaian-pakaian pada jemuran yang telah disediakan sesuai dengan kartu pola yang diambil. Pakaian yang digantung memiliki 5 variasi berdasarkan bentuk dan 5 variasi berdasarkan warna. Kartu pola yang tersedia memiliki urutan pola AB-AB, AA-BB, dan ABC-ABC. Media ini mempunyai bagian jemuran dan kotak lemari mini yang terbuat dari bahan dasar *Middle Density Fibreboard* (MDF) yaitu salah satu jenis kayu yang tidak berlapis, yang terbuat dari campuran bubuk kayu dan bahan kimia tertentu (Pradipta, 2014:9). Menurut Sudjana & Riva'I (dalam Fitri, 2017: 269) menyatakan bahwa dengan menggunakan media, pembelajaran abstrak dapat dikonkretkan dan hal-hal kompleks dapat disederhanakan. Pendapat tersebut menunjukkan bahwa media memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran pada anak usia dini.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen. Jenis penelitian yang digunakan *Quasi Experimental Design* dengan desain *Non Equivalent Control Group Design*. Pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Desain ini menggunakan eksperimen terhadap 2 kelompok, yang satu kelompoknya diberi *pretest*, *treatment*, dan *post test*, sedangkan pada kelompok yang lainnya hanya diberikan *pretest* dan *post test* saja, tidak ada perlakuan atau *treatment*. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Desain penelitian

Lokasi penelitian yaitu sebagai kelompok eksperimen di TK Kemala Bhayangkari Ponorogo dan kelompok kontrol yaitu kelompok A TK Mutiara Hati Ponorogo. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 34 anak. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *sampling* jenuh. Sampel yang digunakan yaitu 17 anak pada kelompok A TK Kemala Bhayangkari Ponorogo dan 17 anak pada kelompok A TK Mutiara Hati Ponorogo.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Teknik analisis data menggunakan Uji *Paired*

*Sample T Test*. Data diolah menggunakan bantuan program SPSS versi 23.0 for windows.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2019/2020. Waktu pelaksanaan penelitian pada tanggal 14 Juni 2019 sampai 22 Juni 2019.

Validasi instrumen dilakukan peneliti untuk menentukan lembar observasi yang digunakan dalam mengukur kemampuan kognitif mengenal pola pada kelompok A (4-5 tahun). Setelah instrumen dibuat dan

disusun, kemudian langkah selanjutnya di uji validasi dengan menggunakan teknik *expert judgement* oleh ahli media yang merupakan dosen PG PAUD Unesa. Hasil dari proses validasi instrumen penelitian oleh validator yakni instrumen penelitian layak digunakan dalam penelitian.

Penelitian ini menggunakan uji reliabilitas *interrater reliability* dengan teknik *Cohens's Kappa* dan dibantu dengan menggunakan IBM SPSS 23 for windows.

Tabel 1 Hasil Reliabilitas Instrumen Rumus *Cohen's Kappa*

		Pengamat 2							Total
		15	16	17	18	19	20	21	
Pengamat 1	10	1	0	0	0	0	0	0	1
	15	1	0	0	0	0	0	0	1
	16	0	2	0	0	0	0	0	2
	17	0	0	1	0	0	0	0	1
	18	0	0	1	2	0	0	0	3
	19	0	0	0	2	1	0	0	3
	20	0	0	0	0	1	1	0	2
	21	0	0	0	0	0	0	2	2
22	0	0	0	0	0	0	1	1	
Total		2	2	2	4	2	1	3	16

(Sumber: Data diolah SPSS 23)

Berdasarkan hasil *Crosstabulation output SPSS 23* dilakukan pengamatan oleh 2 orang. Kedua pengamat melakukan penilaian secara bersama-sama yang dapat dilihat pada tabel 1 yang berarti terdapat 1 anak mendapat nilai 10 dari pengamat 1 dan nilai 15 dari pengamat 2, terdapat 1 anak mendapat nilai 15 dari kedua pengamat, 2 anak mendapat nilai yang sama yaitu 16 dari kedua pengamat, 1 anak mendapat nilai 17 dari kedua pengamat, 1 anak mendapat nilai 17 dari pengamat 1 dan nilai 18 dari pengamat 2, 2 anak mendapat nilai yang sama yaitu 18 dari kedua pengamat, 2 anak mendapat nilai yang sama yaitu 19 dari pengamat 1 dan 18 dari pengamat 2, 1 anak mendapat nilai 19 dari kedua pengamat, 1 anak mendapat nilai 20 dari pengamat 1 dan nilai 19 dari pengamat 2, 1 anak mendapat nilai 20 dari kedua pengamat, 2 anak mendapat nilai yang sama yaitu 21 dari kedua pengamat,

dan 1 anak mendapat nilai yang sama yaitu 21 dari kedua pengamat.

Tabel 2 Hasil Reliabilitas Instrumen Rumus  
*Cohen's Kappa*

Measure of Agreement N of Valid Cases	Kappa	Symmetric Measures		
		Value	Asymptotic Standardized Error <sup>a</sup>	Approximate T <sup>b</sup>
	.858	.091	9.601	.000
16				

(Sumber: Data diolah SPSS 23)

a. Not assuming the null hypothesis.

b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan hasil perhitungan reliabilitas instrument yaitu sebesar 0,858. Dasar keputusan cut value dalam perhitungan koefisiensi kesepakatan Cohen's Kappa menunjukkan bahwa 0,858 berada pada rentang 0,81 – 0,99 sehingga dapat dinyatakan bahwa kesepakatan mendekati sempurna karena hasil value sebesar 0,858.

Pada tanggal 14 dan 15 Juni 2019 peneliti melakukan kegiatan *pre test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan cara memberikan kegiatan worksheet menyusun pola berdasarkan warna dan bentuk. Pola yang digunakan berupa susunan AB-AB, AA-BB, dan ABC-ABC.

Setelah dilakukan *pretest* dapat dihitung rata-rata nilai pada kelompok eksperimen sebesar 11,76 dan kelompok kontrol sebesar 12,35. Sedangkan pada *post test* rata-rata nilai pada kelompok eksperimen sebesar 18,88 dan kelompok kontrol sebesar 12,24.

Selanjutnya, kegiatan perlakuan (*Treatment*) yaitu dilakukan pada kelas eksperimen yang berjumlah 17 anak. Pemberian perlakuan diberikan dengan menggunakan media *Match Me* (Gantung Aku). *Treatment* dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan selama 4 hari yaitu pada tanggal 17-20 Juni 2019. Sedangkan untuk kelompok kontrol yaitu diberikan pembelajaran pola dengan mengikuti RPPH yang telah dirancang oleh pihak sekolah kelas kontrol.

Kegiatan penilaian setelah perlakuan (*post-test*) dilaksanakan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang dilaksanakan pada hari Jumat, 21 Juni 2019 pada kelas kontrol, sedangkan pada kelas eksperimen yaitu pada hari Sabtu, 22 Juni 2019. Hasil *pretest* menunjukkan kelompok eksperimen sebanyak 17 anak dengan nilai terendah kemampuan kognitif anak mengenal pola yaitu 16, nilai tertinggi yaitu 22 dengan *mean* atau rata-rata yaitu sebesar 18,88 dan standar deviasi sebesar 1,728. Jumlah kelompok kontrol sebanyak 17 anak dengan nilai terendah 9, sedangkan nilai tertinggi yaitu 16 dengan rata-rata 12,24 dan standart deviasi sebesar 1,921.

Setelah melalui proses penelitian serta diperoleh data hasil *pre test – post test* kelas eksperimen dan kelas

kontrol maka langkah selanjutnya yakni melakukan uji normalitas dengan menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk*.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas  
*Tests of Normality*

	Kelas	Saphiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.
Hasil kemampuan mengenal pola	Pre-Test Eksperimen	.953	17	.513
	Post-Test Eksperimen	.950	17	.452
	Pre-Test Kontrol	.932	17	.234
	Post-Test Kontrol	.955	17	.532

(Sumber: Data diolah SPSS 23)

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Dari data tabel uji normalitas dengan *Shapiro-Wilk* didapat hasil bahwa nilai signifikansi kelas *pre test* eksperimen 0,513, *post test* eksperimen 0,452, *pre test* kontrol 0,234 dan *post test* kontrol 0,532. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan, data dikatakan normal apabila nilai signifikansi > 0,05. Dari tabel 3 menunjukkan bahwa nilai signifikansi > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Setelah mengetahui hasil uji normalitas selanjutnya melihat hasil uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data bersifat homogen atau tidak. Dasar pengambilan keputusan uji homogenitas yakni apabila nilai signifikansi (*Sig*) *Based on Mean* > 0,05 maka dapat dikatakan bahwa varian data adalah homogen. Jenis uji homogenitas yang digunakan adalah uji homogenitas *Levene*.

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas Levene

Test of Homogeneity of Variance		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Kemampuan Kognitif Mengenal Pola	Based on Mean	.131	1	32	.719
	Based on Median	.110	1	32	.743
	Based on Median and With adjusted df	.110	1	31.016	.743
	Based on trimmed Mean	.126	1	32	.725

(Sumber: Data diolah SPSS 23)

Tabel 4 menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas dengan menggunakan teknik *levene* menunjukkan nilai signifikansi (*Sig*) *Based on Mean* diatas 0,05 atau sig > 0,05 yaitu 0,719 > 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa varians data merupakan data homogeny.

Setelah diadakan uji normalitas dan uji homogenitas menunjukkan hasil bahwa data berdistribusi normal dan homogen yang berarti memenuhi syarat uji statistik parametrik. Selanjutnya yaitu dilakukan uji hipotesis, karena data statistik yang dihasilkan adalah parametrik sehingga menggunakan uji analisis *Paired Sample T Test*.

Tabel 5 Hasil *Paired Sample T Test*

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pre-Test Eksp erimen - Post-Test Eksp erimen	-7.118	1.965	.477	-8.128	-6.107	-14.937	16	.000
Pair 1 Post-Test Eksp erimen - Post-Test Eksp erimen	.118	2.571	.624	-1.204	1.440	.189	16	.853

(Sumber: Data diolah SPSS 23)

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan hasil uji *Paired Sample T Test* yaitu nilai signifikansi (2-tailed) adalah 0,000. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan bahwa apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 atau (2-tailed) < 0,05 maka terdapat pengaruh yang signifikan. Adapun nilai signifikansi *pretest* kontrol dan *posttest* kontrol adalah 0,853 > 0,05 yang berarti bahwa tidak adanya perubahan yang signifikan (berarti). Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari media *Match Me* (Gantung Aku) terhadap kemampuan kognitif mengenal pola pada kelompok A TK Kemala Bhayangkari Ponorogo.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil uji *Paired Sample T Test* didapatkan hasil nilai signifikansi (2-tailed) adalah 0,000 < 0,05 dengan keputusan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan kemampuan kognitif mengenal pola pada anak kelas eksperimen setelah diberikan treatment dengan menggunakan media *Match Me* (Gantung Aku). Maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji *Paired Sample T Test* dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Melalui media ini anak dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal pola terutama dengan susuna pola berupa AB-AB, AA-BB, ABC-ABC.

Berdasarkan hasil kemampuan kognitif dalam mengenal pola yang dilakukan pada 17 anak dari kelompok eksperimen hasil *post test* menunjukkan

adanya perubahan yang dialami oleh 17 anak berupa hasil peningkatan kemampuan kognitif mengenal pola terutama pada susunan pola AB-AB, AA-BB, ABC-ABC. Anak yang awalnya kurang memahami konsep pola jika diberikan stimulasi yang tepat akan dapat meningkatkan kemampuannya. Penggunaan media *Match Me* (Gantung Aku) dapat sangat membantu anak dalam proses pembelajaran *trial and error* dikarenakan jika anak melakukan kesalahan dalam menyusun urutan pola, maka anak dapat membongkar dan memasang kembali urutan pola yang benar sesuai dengan kartu pola yang telah disediakan. Hal tersebut sejalan dengan Thorndike (dalam Yudianto, 2018: 3) menyatakan bahwa dalam teori *Connectionism* yaitu *Multiple Response* atau Hukum Reaksi Bervariasi pada individu diawali oleh proses *trial and error* yang dalam melakukan kegiatan menunjukkan adanya bermacam-macam respon sebelum memperoleh respon yang tepat untuk memecahkan persoalan yang dihadapi.

Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh media *Match Me* (Gantung Aku) terhadap kemampuan mengenal pola dikarenakan media ini dirancang khusus untuk mengembangkan kognitif anak dalam mengenal pola terutama pada susunan pola AB-AB, AA-BB, ABC-ABC, sehingga memiliki kelebihan yaitu dapat mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal konsep pola dengan baik karena pada dasarnya anak lebih menyukai hal baru yaitu media yang menarik perhatian mereka baik berupa dari bentuk ataupun warnanya. Hal tersebut didukung oleh Sudjana & Riva'I (dalam Fitri, 2017: 269) menyatakan bahwa dengan menggunakan media, pembelajaran abstrak dapat dikonkretkan dan hal-hal kompleks dapat disederhanakan. Pendapat tersebut menunjukkan bahwa media memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran pada anak usia dini.

Sehingga pada media *Match Me* (Gantung Aku) memberikan manfaat kognitif yaitu anak semakin mampu dalam menguasai konsep pola yang nantinya sangat bermanfaat bagi kehidupannya dimasa yang akan datang. Hal ini sejalan dengan Mulligan dan Mitchelmore (2009: 35) kesadaran akan pentingnya konsep pola dapat sangat mendukung berbagai pembelajaran dalam matematika. Misalnya, saat anak menjadi dewasa mereka akan menghitung kuadrat yang mengarah pada perhitungan lompatan (misalnya, 3, 6, 9, 12, 15) kemudian kearah perkalian.

Media *Match Me* (Gantung Aku) memiliki desain dan rancangan kegiatan yang mampu menarik perhatian anak. Adanya kegiatan menggantung pakaian berdasarkan kartu pola yang telah disediakan dapat merangsang kognitif anak dalam mendeteksi kesamaan dan perbedaan, dalam membuat perbedaan, mampu mengklasifikasikan dan melakukan pelabelan. Maka dari

itu dapat disimpulkan bahwa media *Match Me* (Gantung Aku) mampu meningkatkan kemampuan kognitif mengenal pola pada kelompok A dengan rentang usia 4-5 tahun. Hal tersebut di dukung oleh

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh media *Match Me* (Gantung Aku) terhadap kemampuan kognitif mengenal pola kelompok A TK Kemala Bhayangkari Ponorogo yang signifikan. Hal tersebut dibuktikan dari meningkatnya nilai kemampuan mengenal konsep pola dari kegiatan *pretest*, *treatment*, dan *posttest*. Hal tersebut menunjukkan bahwa anak belajar melalui proses *trial and error*. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang kurang dari 0,05 yaitu sebesar 0,000. Hasil ini didapatkan berdasarkan dari perhitungan uji *Paired Sample T Test* dengan bantuan SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 23 for windows. Hasil uji *Paired Sample T Test* diketahui nilai Asymp.Sig (2-tailed) yaitu sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan dari media *Match Me* (Gantung Aku) terhadap kemampuan kognitif mengenal pola pada kelompok A TK Kemala Bhayangkari Ponorogo.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka peneliti memberikan beberapa saran untuk dijadikan sebagai bahan pertimbangan yaitu sebagai berikut.

1. Bagi sekolah sebaiknya menyediakan media yang sesuai tahap perkembangan anak usia dini agar semua aspek perkembangan anak dapat terstimulasi dengan maksimal serta menambah kualitas dan kuantitas media agar proses pembelajaran dapat lebih efektif dan efisien.
2. Bagi guru sebaiknya dapat mengkondisikan kelas dengan baik agar tujuan dari proses pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.
3. Bagi peneliti selanjutnya di harapkan dapat meneliti media *Match Me* (Gantung Aku) dalam aspek perkembangan motorik halus anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Nurul. 2018. *Montase dan pembelajaran (Montase sebagai pembangun daya fikir dan kreativitas anak usia dini)*. Uwais Inspirasi Indonesia. Ponorogo.
- Fitri, R, dkk. 2017. Numeric toys media: introducing number sense in early childhood with movement and multisensory cards, *Jurnal Pendidikan (Teori dan Praktik)*, vol. 2, no. 1, hh. 56-64, diliat 26 Juni 2019,

<https://journal.unesa.ac.id/index.php/ip/article/view/916/732>

- Inawati, Maria. 2011. *Meningkatkan minat mengenal konsep bilangan mealui metode bermain alat manipulative*. BADAN PENDIDIKAN KRISTEN PENABUR (BPR PENABUR). Jakarta Barat.
- Kristanto, Andi. 2016. *Media pembelajaran*. Penerbit Bintang Sutabaya. Surabaya.
- Mulligan, Awareness., & Mitchelemore, Michael, 2009, 'Awareness of Pattern and Structure in Early Mathematical Development. *Mathematics Education Research Journal*, vol. 21, no. 2, hh. 33-49, diliat 14 Februari 2019, <https://files.eric.ed.gov>
- Pradipta, Rendy. 2014. *25 Desain kitchen set minibar*. Griya Kreasi. Jakarta.
- Sujiono, Yuliani Nurani, 2014, 'Metode Pengembangan Kognitif. *Universitas Terbuka1*, vol. 372, no. 21, hh. 1-35, diliat 23 Februari 2019, <https://scholar.google.co.id>
- Yudianto, Erfan. 2018. Teori-teori belajar matematika. Google Cendekia. <http://repository.unej.ac.id>