

HUBUNGAN ANTARA KEGIATAN BERMAIN MAKE A MATCH DENGAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA DINI

Ai Siti Komariah, Yuyun Yulianingsih, Aam Kurnia

Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung Jawa Barat

aisitikomariah14@gmail.com, yuyunyulianingsih67@gmail.com,

kreatif_cemerlang@yahoo.co.id

Submit: Juni 2021

Proses Review: Agustus 2021

Diterima: Oktober 2021

Publikasi: Oktober 2021

Abstract

The purpose of this study was to determine the reality of making match play activities, the reality of early childhood numeracy skills, and the relationship between make a match play activities and early childhood numeracy skills in Group B2 RA Mukhlisiina Lahuddiin Cinunuk Village, Cileunyi District, Bandung Regency. The research method used in this study uses a quantitative correlational method. The results of the analysis on the activity of playing make a match obtained an average value of 80.95. This value is in the 80-100 (very good). Meanwhile, early childhood numeracy skills obtained an average value of 78.6. This value is in the 70-79 (good) The relationship between the activities of playing make a match with early childhood numeracy skills obtained a correlation coefficient of 0.937. The value of this correlation coefficient is included in the very strong category because it is in the 0.800-1,000 interval. The results of the significance test obtained $t_{count} = 10.04 > t_{table}$ value = 2.14. This means that the null hypothesis is rejected and the alternative hypothesis is accepted. Thus, the activity of playing make a match has a significant relationship with early childhood numeracy skills in Group B2 RA Mukhlisiina Lahuddiin Cinunuk Village, Cileunyi District, Bandung Regency. Meanwhile, the contribution or influence on the activity of playing make a match on early childhood numeracy skills is 87.8%. Thus 12.2% is influenced by other factors.

Keywords: Activity, Make a Match, Numeracy Skills, Early Childhood

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui, realitas kegiatan bermain make a match, realitas kemampuan berhitung anak usia dini, hubungan antara kegiatan bermain make a match dengan kemampuan berhitung anak usia dini di Kelompok B2 RA Mukhlisiina Lahuddiin Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif korelasional. Hasil analisis pada kegiatan bermain make a match diperoleh nilai rata-rata sebesar 80,95. Nilai tersebut berada pada interval 80-100 (sangat baik). Sedangkan, kemampuan berhitung anak usia dini diperoleh nilai rata-rata sebesar 78,6. Nilai tersebut berada pada interval 70-79 (baik). Hubungan antara kegiatan bermain make a match dengan kemampuan berhitung anak usia dini diperoleh angka koefisien korelasi sebesar 0,937. Nilai koefisien korelasi ini termasuk pada kategori sangat kuat karena berada pada interval 0,800-1,000. Hasil uji signifikansi diperoleh $t_{hitung} = 10,04 > t_{tabel} = 2,14$. Artinya hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian, kegiatan bermain make a match memiliki hubungan yang signifikan dengan kemampuan berhitung anak usia dini di Kelompok B2 RA Mukhlisiina Lahuddiin Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. Sementara untuk kontribusi atau pengaruh pada kegiatan bermain make a match terhadap kemampuan berhitung anak usia dini sebesar 87,8%. Dengan demikian 12,2% dipengaruhi oleh faktor yang lain.

Kata Kunci: Kegiatan, Make A Match, Kemampuan Berhitung, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan sebuah lembaga sentral dan fundamental yang merupakan dasar awal anak memasuki dunia pendidikan dan anak akan mendapatkan stimulus bagi perkembangannya. Pendidikan anak usia dini merupakan investasi besar bagi keluarga dan juga bangsa (Khadijah, 2015). Pendidikan ini sangat penting bagi anak usia dini karena anak berada pada fase golden age yang artinya anak sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Pada fase perkembangannya anak memiliki potensi yang luar biasa dan tidak akan dimiliki orang dewasa. Adapun potensi yang dimaksud yaitu potensi kognitif, bahasa, sosio-emosional, kemampuan fisik, motorik (Suhada, 2016). Salah satu potensi yang penting untuk berkembang yaitu salah satunya perkembangan kognitif anak.

Menurut Sujiono (2013) menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan perkembangan kognitif adalah kemampuan dasar anak yang penting dimana kemampuan ini dapat membimbing tingkah laku anak hal ini dapat terlihat pada pemahaman bagaimana pengetahuan tersebut terstruktur. Bekal dan modal dasar perkembangan manusia, yakni kapasitas motor dan sensori ternyata pada batas tertentu juga dipengaruhi oleh aktifitas ranah kognitif. Kemampuan kognitif ini memiliki peran yang penting dalam membantu anak pada saat pemecahan permasalahan-permasalahan yang dihadapinya.

Salah satu perkembangan kognitif yaitu kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung merupakan kemampuan untuk

dapat berpikir secara logis dan sistematis, dapat mengenal simbol serta angka dan juga dapat menambah pengetahuan dan keterampilan konsep berhitung anak. Departemen Pendidikan Nasional (2000) mengungkapkan bahwa kemampuan berhitung merupakan keterampilan yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari, dan berhitung juga salah satu bagian dari matematika yang diperlukan terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika.

Kemampuan berhitung anak usia dini merupakan sebuah potensi yang dimiliki oleh setiap individu sejak dilahirkan dimana potensi ini harus dilakukan secara terus menerus agar dapat menjadi suatu kebiasaan dan latihan untuk dapat melakukan kegiatan berhitung. Menurut Susanto (2011) mengungkapkan bahwa kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak untuk mampu dalam melakukan kegiatan berhitung yang dimulai dari lingkungan terdekat anak, sehingga kemampuan yang dimiliki anak tersebut mampu berlanjut ke tahap pengertian menjumlah, terkait tentang penjumlahan dan pengurangan sederhana yaitu bilangan 1-20. Kemampuan berhitung pada anak usia dini sangatlah penting, karena berhitung merupakan salah satu aspek perkembangan kognitif yang berhubungan dengan penguasaan berhitung sederhana.

Kemampuan berhitung menurut Susanto (2011) adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dari dirinya,

sejalan dengan perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.

Menurut Susanto (2011) tahapan dalam berhitung pada anak usia dini yaitu dengan mengaju kepada hasil penelitian Jean Piaget tentang intelektual yang mengatakan bahwa anak usia 2-7 tahun berada pada tahap pra-operasional, maka penguasaan kegiatan berhitung pada anak usia taman kanak-kanak akan melalui tahapan berikut ini: 1) tahap konsep atau pengertian; 2) tahap transmisi atau pengalihan; 3) tahap lambang.

Kegiatan berhitung pada anak harus dilakukan dengan senang hati keadaan yang mendukung tentunya dengan menyenangkan pula, supaya dapat membuat anak antusias pada saat berhitung. Adapaun kegiatan tersebut dilakukan dengan cara bermain. Salah satu permainan yang membuat pikiran anak tenang serta bahagia yaitu dengan bermain *make a match* dimana permainan ini salah satunya dapat meningkatkan kemampuan berhitung.

Lorna Curran merupakan orang yang mengembangkan sebuah model pembelajaran tipe *make a match* pada tahun 1994. *Make a match* ini dilakukan dengan kondisi dan suasana yang bahagia melalui pembelajaran mengenai sebuah konsep atau topik dengan mencari kartu pasangan (Kurniasih, 2016). Selanjutnya Suyatno (2009) mengatakan tentang pembelajaran *make a match* yang merupakan salah satu pembelajaran yang didalamnya terdapat permasalahan yang harus dipecahkan dengan menggunakan kartu sebagai cara menemukan kartu lainnya. Sejalan dengan ini, Huda (2012) mengungkapkan tentang *make a match*

bahwa *make a match* ini salah satu cara anak memahami konsep yang diajarkan dilakukan dengan aktif, kreatif, efektif, interaktif agar suasana dapat menciptakan suasana menyenangkan bagi siswa karena belajar dengan ini akan mudah dipahami.

Berdasarkan fenomena yang terjadi di RA Mukhlisiina Lahuddiin Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung ditemukan ada beberapa anak yang mengalami kesulitan dalam kemampuan berhitungnya. Padahal pada proses pembelajaran di lembaga tersebut guru sering diadakan kegiatan berhitung seperti mengenal lambang bilang, menghitung gambar, menghubungkan lambang bilangan, menghitung angka, penjumlahan dan pengurangan. Bahkan anak-anak terlihat antusias memperhatikan ketika proses pembelajaran. Namun untuk kemampuan berhitungnya belum berkembang secara optimal. Hal ini terlihat pada saat proses pembelajaran, anak kesulitan menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Anak sering diam ketika ditanya menghitung serta menjumlahkan lambang bilangan, anak-anak masih kebingungan ketika menjawab pertanyaan yang diberikan. Padahal guru sering mengadakan kegiatan berhitung. Namun disisi lain pada saat kegiatan bermain *make a match* pun anak-anak terlihat sangat aktif karena terciptanya proses pembelajaran yang kreatif dengan melalui mencari kartu yang sesuai. Anak-anak mampu memecahkan masalahnya pada saat bermain *make a match*. Hal ini menunjukkan terjadinya kesenjangan antara kemampuan berhitung anak dengan kegiatan bermain *make a match*.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, maka permasalahan pada penelitian ini adalah: 1) Bagaimana

kegiatan bermain *make a match* di kelompok B2 RA Mukhlishiina Lahuddiin Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung? 2) Bagaimana kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok B2 RA Mukhlishiina Lahuddiin Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung? 3) Bagaimana hubungan antara kegiatan bermain *make a match* dengan kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok B2 RA Mukhlishiina Lahuddiin Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung?

Model pembelajaran *make a match* pertama kali dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994 dengan teknik mencari pasangan sambil belajar mengenai konsep dalam suasana yang menyenangkan. Model Pembelajaran *make a match* yaitu siswa mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin (Rusman, 2012). Selanjutnya, menurut Isjoni (2007) bahwa *make match* merupakan model pembelajaran mencari pasangan sambil belajar konsep dalam suasana yang menyenangkan.

Model pembelajaran *make a match* ini mengutamakan penanaman kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi dan kemampuan berpikir melalui permainan mencari pasangan dengan kartu bergambar (Pista, 2016). Model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang menciptakan hubungan yang baik antara guru dan siswa. Guru mengajak siswa bersenang-senang dalam permainannya. Kesenangan tersebut mengenai materi dan siswa dapat belajar secara langsung maupun tidak langsung. Penerapan model pembelajaran *make a match* dapat memupuk kerjasama anak

dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada ditangan anak, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik serta anak menjadi lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, dan juga anak lebih aktif pada saat mencocokkan kartu dengan pasangannya (Ni Made Sri Laksmi, 2017).

Menurut Aqib (2013) ada beberapa langkah yang diterapkan pada pembelajaran kegiatan bermain *make a match* dengan menggunakan kartu, yaitu: 1) guru menyiapkan kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok; 2) setiap anak mendapat satu kartu; 3) setiap anak memikirkan jawaban ataupun soal dari kartu yang dipegangnya; 4) setiap anak mencari pasangan yang cocok dengan dengan kartunya; 5) setiap anak yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu maka diberi poin; 6) setelah satu babak kartu di kocok lagi agar anak mendapat bagian kartu yang berbeda dari sebelumnya; 7) demikian seterusnya; 8) kesimpulan dan juga penutup.

Setiap pembelajaran pasti mempunyai kelebihan serta kelemahannya, sehingga harus ada pemahaman dalam melaksanakannya. Menurut Lie (2014) bahwa kelebihan model *make a match* diantaranya sebagai berikut: 1) meningkatkan partisipasi siswa; 2) cocok untuk tugas sederhana; 3) lebih banyak kesempatan untuk kontribusi masing-masing anggota kelompok; 4) interaksi lebih mudah; 5) lebih mudah dan cepat membentuknya. Adapun kelemahannya sebagai berikut: 1) banyak kelompok yang melapor dan perlu dimonitor; 2) lebih sedikit ide yang muncul.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) realitas kegiatan bermain *make a match* di kelompok b2 RA

Mukhlisiina Lahuddiin Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung; 2) realitas kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok b2 RA Mukhlisiina Lahuddiin Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung; 3) realitas hubungan antara kegiatan bermain *make a match* dengan kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok b2 RA Mukhlisiina Lahuddiin Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Adapun untuk metode penelitiannya menggunakan metode penelitian korelasi. Korelasi dilakukan untuk menemukan apakah terdapat hubungan antara variabel bebas dengan variabel tergantung.

Tempat penelitian di RA Mukhlisiina Lahuddiin yang berada di Komplek Permata Biru Blok At Rw 24 Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. Waktu pelaksanaan penelitian pada semester genap tahun pelajaran 2019/2020. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan objek anak usia dini di kelompok b2. Sampel dalam penelitian ini adalah anak usia dini kelompok b2 yang berjumlah 16 orang dengan teknik sampling jenuh.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi dan dokumentasi. Teknis analisis data dalam penelitian ini adalah dengan analisis parsial, uji normalitas, uji linearitas regresi, uji koefisien korelasi, uji hipotesis dan uji koefisien determinasi.

Tabel 1. Interpretasi skor rata-rata indikator

No	Skala	Interpretasi
1	80-100	Sangat baik
2	70-79	Baik
3	60-69	Cukup
4	50-59	Kurang
5	0-49	Gagal

Sumber: (Syah, 2017)

Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah jumlah sampel yang diambil tersebut sudah representatif atau belum sehingga kesimpulan penelitian yang diambil dari sejumlah sampel dapat dipertanggungjawabkan.

Adapun uji linearitas regresi digunakan untuk mengetahui apakah data tersebut bersifat linear atau tidak. Sedangkan untuk uji koefisien korelasi apabila kedua variabel diperoleh data yang berdistribusi normal dan regresinya linear. Sedangkan, jika salah satu variabelnya tidak normal dan regresinya tidak linier, Selanjutnya untuk menentukan tinggi rendahnya koefisien korelasi dengan menggunakan pedoman koefisien korelasi.

Tabel 2. Tingkat korelasi

No	Kategori	Tingkat keeratan
1	0,800-1,000	Sangat kuat
2	0,600-0,799	Kuat
3	0,400-0,599	Cukup kuat
4	0,200-0,399	Rendah
5	0,000-0,199	Sangat rendah

Sumber: (Hayati, 2014)

Uji hipotesis bertujuan untuk menguji signifikansi hubungan, dengan merumuskan hipotesis, menentukan harga t_{hitung} , menentukan harga t_{tabel} , Pengujian koefisien determinasi dilakukan untuk mengetahui kontribusi atau sumbangan yang diberikan oleh kegiatan bermain *make a match* terhadap kemampuan berhitung

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data dalam menghitung uji normalitas dilakukan dengan perhitungan chi kuadrat (x^2). Untuk variabel X yaitu kegiatan bermain *make a match* diperoleh mean = 81,5; dan standar deviasinya = 11,55 untuk nilai chi kuadrat (x^2) hitung yaitu 7,338; dan chi kuadrat (x^2) tabel yaitu 9,49 dengan db = 4 pada taraf signifikansi 5%. Karena (x^2) hitung 7,253 < (x^2) tabel = 9,49 maka data tentang kegiatan bermain *make a match* berdistribusi **normal**.

Kemudian untuk uji normalitas pada variabel Y yaitu kemampuan berhitung anak usia dini diperoleh data diantaranya mean dengan hasil = 78,5; standar deviasinya yaitu 13,66 dan untuk nilai chi kuadrat (x^2) hitung = 16,48 sedangkan untuk nilai chi kuadrat (x^2) tabel 9,49 dengan db = 4 pada taraf signifikansi 5%. Karena (x^2) hitung = 16,48 > (x^2) tabel = 9,49 maka data tentang kemampuan berhitung anak usia dini berdistribusi tidak **normal**.

Hasil dari perhitungan uji linearitas regresi diperoleh hasil F_{hitung} sebesar 8,36 dan F_{tabel} dengan taraf sigfikansi 5% dengan db 7/9, maka diperoleh nilai sebesar 3,29. Untuk kriteria pengujianya adalah jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ berarti regresi Y terhadap X tidak linear, dan jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ berarti regresi Y terhadap X linear. Dengan demikian $F_{hitung} = 8,36 > F_{tabel} = 3,29$ maka dapat ditarik kesimpulan bahwa regresi Y terhadap X **tidak linear**.

Analisis hubungan variabel X (kegiatan bermain *make a match*) dengan variabel Y (kemampuan berhitung anak usia dini) ditentukan dengan menggunakan perhitungan koefisien korelasi *Spearman Rank*. Hasil

perhitungan seperti pada lampiran diperoleh hasil nilai koefisien korelasi (ρ_{hitung}) sebesar 0,937. Untuk mengetahui kekuatan hubungan, hasil ρ_{hitung} yang diperoleh sebesar 0,937 ini berada pada skala penilaian dalam rentang 0,800-1,000 yaitu sangat kuat, sehingga dapat diketahui bahwa kegiatan bermain *make a match* dengan kemampuan berhitung anak usia dini memiliki hubungan yang sangat kuat.

Hasil dari pengujian hipotesis dapat diperoleh data yaitu t_{hitung} sebesar 10,04 dan t_{tabel} dengan db yaitu 14 pada taraf signifikansi 5% sebesar 2,14. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa $t_{hitung} 10,04 > t_{tabel} 2,14$ maka dapat diinterpretasikan bahwa H_0 (Hipotesis nol) ditolak dan H_a (Hipotesis alternatif) diterima.

Adapun hasil analisis koefisien determinasi yaitu diperoleh hasil 87,8% dapat diartikan bahwa pada kegiatan bermain *make a match* memberikan kontribusi sebanyak 87,8% terhadap kemampuan berhitung anak usia dini. Artinya 12,2% lagi kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok B2 RA Mukhlisiina Lahuddiin Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung dipengaruhi oleh faktor lainnya.

1. Deskripsi Kegiatan Bermain *Make A Match*

Hasil pengamatan dari kegiatan bermain *make a match* di kelompok B2 RA Mukhlisiina Lahuddiin Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung termasuk kedalam kriteria atau kategori sangat baik. Hal ini dapat ditinjau dari hasil analisis parsial per indikator yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata dari kegiatan bermain *make a match* yaitu

80,95 yang berada dala skala 80-100 yang artinya sangat baik.

Sementara itu hasil dari perhitungan yang telah terlampir diperoleh data yaitu mean = 81,5; dan standar deviasinya 11,55; untuk nilai chi kuadrat (x^2) hitung 7,338 dan chi kuadrat (x^2) tabel 9,49 dengan db = 4 pada taraf signifikansi 5%. Karena (x^2) hitung = 7,253 < (x^2) tabel = 9,49, maka data tentang kegiatan bermain *make a match* berdistribusi **normal**.

2. Deskripsi Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini

Ditinjau dari hasil perhitungan penelitian ini bahwa tentang kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok B2 RA Mukhlisiina Lahuddiin Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung termasuk kedalam kategori baik. Hasil dari perhitungannya yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata dari kemampuan berhitung anak yaitu 78.6 yang berada pada skala 70-79 yang berarti baik.

Sementara untuk hasil perhitungannya dapat perolehan data sebagaimana yang terlampir yaitu didapat mean sebesar = 78,5 dan standar deviasi = 13,66, untuk nilai chi kuadrat (x^2) hitung 16,479; dan chi kuadrat (x^2) tabel = 9,487 dengan db = 4 pada taraf signifikansi 5%. Karena (x^2) hitung = 16,48 > (x^2) tabel = 9,49, maka data tentang kemampuan berhitung anak usia dini berdistribusi **tidak normal**.

Hasil dari perhitungan uji linearitas regresi diperoleh hasil F_{hitung} sebesar 8,36 dan F_{tabel} dengan taraf sigfikansi 5% dengan db 7/9, maka diperoleh nilai sebesar 3,29. Untuk kriteria pengujiannya adalah jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ berarti regresi Y

terhadap X tidak linear, dan jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ berarti regresi Y terhadap X linear. Dengan demikian $F_{hitung} = 8,36 > F_{tabel} = 3,29$ maka dapat ditarik kesimpulan bahwa regresi Y terhadap X tidak linear.

Berdasarkan hasil analisis dari variabel X (kegiatan bermain *make a match*) berdistribusi normal dan variabel Y (kemampun berhitung anak usia dini) berdistribusi tidak normal dan juga regresinya tidak liner. Dengan demikian analisis hubungan variabel X (kegiatan bermain *make a match*) dengan variabel Y (kemampuan berhitung anak usia dini) ditentukan dengan menggunakan perhitungan koefisien korelasi *Spearman Rank*. Hasil perhitungan seperti pada lampiran diperoleh hasil nilai koefisien korelasi (ρ_{hitung}) sebesar 0,937. Untuk mengetahui kekuatan hubungan, hasil ρ_{hitung} yang diperoleh sebesar 0,937 ini berada pada skala penilaian dalam rentang 0,800-1,000 yaitu sangat kuat, sehingga dapat diketahui bahwa kegiatan bermain *make a match* dengan kemampuan berhitung anak usia dini memiliki hubungan yang sangat kuat.

Berdasarkan hasil dari pengujian hipotesis dapat diperoleh data yaitu t_{hitung} sebesar 10,04 dan t_{tabel} dengan db yaitu 14 pada taraf signifikansi 5% sebesar 2,14. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa $t_{hitung} 10,04 > t_{tabel} 2,14$ maka dapat diinterpretasikan bahwa H_0 (Hipotesis nol) ditolak dan H_a (Hipotesis alternatif) diterima.

Berdasarkan dari hasil analisis di atas yaitu dapat diartikan bahwa pada kegiatan bermain *make a match* memberikan kontribusi sebanyak 87,8% terhadap kemampuan berhitung anak usia dini. Artinya 12,2% lagi kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok B2

RA Mukhlishiina Lahuddiin Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung dipengaruhi oleh faktor lainnya.

3. Hubungan antara Kegiatan Bermain *Make A Match* Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini

Untuk mengetahui hubungan antara kegiatan bermain *make a match* dengan kemampuan berhitung anak usia dini, dilakukan dengan terlebih dahulu uji persyaratan yaitu dengan menguji normalitas dan linearitas regresi. Dalam menghitung uji normalitas yaitu dengan dilakukan perhitungan chi kuadrat (x^2). Pada variabel X kegiatan *make a match* dapat perolehan mean = 81,5; standar deviasinya = 11,55; nilai chi kuadrat (x^2) hitung = 7,253; dan untuk chi kuadrat (x^2) tabel = 9,49 dengan db = 4 dan pada taraf signifikansi 5%. Karena (x^2) hitung = 7,253 < (x^2) tabel = 9,49, maka data tentang kegiatan bermain *make a match* berdistribusi normal. Sementara untuk uji normalitas pada variabel Y kemampuan berhitung anak usia dini dapat perolehan data yaitu dengan mean = 78,5 dan standar deviasi = 13,66 untuk nilai chi kuadrat (x^2) hitung 16,48; dan chi kuadrat (x^2) tabel = 9,49 dengan db = 4 pada taraf signifikansi 5%. Karena (x^2) hitung = 16,48 > (x^2) tabel = 9,49, dengan ini data tentang kemampuan berhitung anak usia dini berdistribusi tidak normal.

Dari hasil perhitung korelasi dengan menggunakan rumus *Spearman Rank* diperoleh koefisien korelasi antara kegiatan bermain *make a match* dengan kemampuan berhitung anak usia dini sebesar 0,937 angka tersebut berada pada skala interval 0,800-1,000 dengan kategori

sangat kuat. Dengan demikian dapat dilihat dari hasil pengujian hipotesis yang diperoleh t_{hitung} yaitu sebesar 10,04 dan t_{tabel} dengan db = 14 pada taraf signifikansi 5% sebesar 2,14. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa $t_{hitung} = 10,04 > t_{tabel} = 2,14$ maka dapat diinterpretasikan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan hal ini bahwa kegiatan bermain *make a match* memiliki hubungan positif yang signifikan dengan kemampuan berhitung anak usia dini di Kelompok B2 RA Mukhlishiina Lahuddiin Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

Sementara untuk hasil perhitungan koefisien determinasi, dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan bermain *make a match* memberikan kontribusi sebesar 87,8% terhadap kemampuan berhitung anak usia dini. Artinya 12,2% lagi kemampuan berhitung anak usia dini di Kelompok B2 RA Mukhlishiina Lahuddiin Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung dipengaruhi oleh faktor lainnya.

SIMPULAN

Hasil penelitian pada kelompok B2 RA Mukhlishiina Lahuddiin Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung mengenai hubungan antara kegiatan bermain *make a match* terhadap kemampuan berhitung anak usia dini maka dapat disimpulkan berikut ini:

1. Hasil perhitungan pada variabel X yaitu kegiatan bermain *make a match* diperoleh data dengan nilai rata-rata sebesar 80,95. Nilai tersebut berada pada skala interval 80-100 termasuk kedalam kategori sangat baik. Dengan demikian dapat diartikan bahwa kegiatan bermain *make a match* di kelompok B2 RA

- mukhlishiina Lahuddiin Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung yang berkategori sangat baik.
2. Dari hasil perhitungan pada variabel Y yaitu kemampuan berhitung pada anak usia dini memperoleh nilai rata-rata sebesar 78,6. Nilai tersebut berada pada skala interval 70-79 termasuk kedalam kategori baik. Dengan demikian dapat diartikan bahwa kemampuan berhitung anak usia dini di Kelompok B2 RA Mukhlishiina Lahuddiin Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung yang berkategori baik.
 3. Hasil perhitungan dari hubungan antara kegiatan bermain *make a match* dengan kemampuan berhitung anak usia dini memperoleh data koefisien korelasi sebesar 0,937. Nilai koefisien korelasi ini termasuk kedalam kategori sangat kuat karena berada pada skala interval 0,800-

1,000. Hasil dari uji signifikansi diperoleh harga $t_{hitung} = 10,04$ lebih besar dari harga t_{tabel} yaitu 2,14. Dengan demikian dapat diartikan bahwa H_0 (Hipotesis nol) ditolak dan H_a (Hipotesis alternatif) diterima. Bahwa kegiatan bermain *make a match* memiliki hubungan positif yang signifikan dengan kemampuan berhitung anak usia dini di Kelompok B2 RA Mukhlishiina Lahuddiin Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi kabupaten Bandung. Sementara untuk kontribusi atau pengaruh pada kegiatan bermain *make a match* terhadap kemampuan berhitung anak usia dini sebesar 87,8%. Dengan demikian menunjukkan bahwa terdapat 12,2% faktor lain yang berpengaruh terhadap kemampuan berhitung anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z. (2013). *Model-model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. (2000). *Indikator dalam Konsep Bilangan*. Jakarta.
- Hayati, T. (2014). *Pengantar Statistika Pendidikan*. Bandung: CV. Insan Mandiri.
- Huda, M. (2012). *Cooperative Learning, Metode, Teknik, Struktur, dan Model Terapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. (2007). *Cooperative Learning: Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Khadijah. (2015). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Medan: Perdana.
- Kurniasih, I. (2016). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Jakarta: Perda Publishing.

- Lie, A. (2014). *Cooperative Learning*. Jakarta: Grasindo.
- Laksmi, N. M. S., Jampel, I. N., & Antara, P. A. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Kemampuan Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 5(3), 273-284.
- Pista, L. A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Aspek Perkembangan Motorik dan Bahasa Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 27-35.
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhada, I. (2016). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini; Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- Suyatno. (2009). *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmadia Buana Pusaka.
- Syah, M. (2017). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.