

**PENGARUH METODE MAKE A MATCH TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA ANAK USIA DINI**Fitri Nuransa Prima<sup>1</sup>, Asdi Wirman<sup>2</sup><sup>1,2</sup>Universitas Negeri PadangEmail: [fitrinuransaprima@gmail.com](mailto:fitrinuransaprima@gmail.com)<sup>1</sup>, [asdiwirman@fis.unp.ac.id](mailto:asdiwirman@fis.unp.ac.id)<sup>2</sup>

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode make a match terhadap kemampuan mengenal angka anak usia dini di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 03 Alai Kota Padang. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen. Sampel penelitian terdiri dari 12 anak kelompok B6 (kelompok eksperimen) dan 12 anak kelompok B3 (kelompok kontrol) di TK Kemala Bhayangkari 03 Alai Kota Padang. Metode pengumpulan data meliputi tes lisan dan tes tindakan. Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis untuk menguji perbedaan kemampuan mengenal angka anak sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam kemampuan mengenal angka setelah diberikan perlakuan dengan metode *make a match*. Hal ini menunjukkan bahwa metode make a match berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka di kelompok B6 di TK Kemala Bhayangkari 03 Alai Kota Padang. Temuan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan untuk anak usia dini.

**Kata Kunci:** Anak Usia Dini, Make A Match, Mengenal Angka.

*Abstract: This research aims to determine the effect of the make a match method on the ability to recognize numbers at an early age in Kemala Bhayangkari 03 Alai Kindergarten, Padang City. The research method used is quantitative with a quasi-experimental approach. The research sample consisted of 12 children from group B6 (experimental group) and 12 children from group B3 (control group) at Kemala Bhayangkari 03 Alai Kindergarten, Padang City. Data collection methods include oral tests and action tests. The data analysis techniques used include normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests to test differences in children's ability to recognize numbers before and after treatment. The results of the analysis show that there is a significant increase in the ability to recognize numbers after being treated with the make a match method. This shows that the make a match method has an effect on improving the ability to recognize numbers in group B6 at Kemala Bhayangkari 03 Alai Kindergarten, Padang City. It is hoped that these findings can contribute to the development of innovative and fun learning methods for early childhood*

**Keywords:** Early Childhood, Make A Match, Recognizing Numbers.

## PENDAHULUAN

Secara umum anak usia dini adalah anak yang berusia di bawah 6 tahun. Jadi, mulai dari anak itu lahir hingga ia mencapai umur 6 tahun ia akan dikategorikan sebagai anak usia dini. Masa ini disebut dengan masa keemasan sebab terjadi perkembangan yang sangat menakjubkan pada anak usia dini. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral dan nilai agama. Oleh karena itu dibutuhkan suasana belajar yang strategis dan stimulus yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal. Suasana belajar ini bisa diperoleh pada satuan PAUD.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU No. 20 tahun 2003).

Dalam matematika anak usia dini salah satu konsepnya adalah berhitung, berhitung bagi anak usia 4-5 tahun merupakan suatu kegiatan yang unik dan rumit, sehingga anak tidak dapat melakukan hal tersebut tanpa mempelajarinya. Bagi sebagian orang kegiatan berhitung merupakan kegiatan yang bermanfaat.

Sebelum mencapai tingkat kemampuan berhitung, anak harus mulai belajar mengenal lambang-lambang bilangan. Mengingat pentingnya kemampuan berhitung, maka dalam proses pembelajaran guru hendaknya merencanakan segala sesuatunya baik materi, metode dan alat pembelajarannya. Tuntutan pendidikan dasar saat ini menuntut anak pandai berhitung. Hal inilah yang menjadi keluhan guru ketika seorang anak masuk ke sekolah tidak mampu berhitung. Untuk mengenalkan angka kepada anak guru sebaiknya mengetahui terlebih dahulu karakteristik yang dimiliki oleh anak usia dini.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan adalah pembelajaran *make a match*. Model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang diatur sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih menyenangkan, dengan menggunakan model pembelajaran ini diskusi kelompok dan interaksi antar siswa memungkinkan akan terjadi *sharing* pengetahuan dan permasalahan yang terjadi dari proses diskusi yang berlangsung jadi lebih menyenangkan. Menurut Suprijono Metode pembelajaran

*Make A Match* adalah suatu metode pembelajaran yang dilakukan dengan mencari pasangan melalui kartu-kartu. Dimana kartu tersebut berisi kartu pernyataan dan kartu yang berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut. Metode *Make A Match* merupakan salah satu dari jenis metode kooperatif. Salah satu cara keunggulan teknik ini adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Anggarawati dkk (2014: 3) menyatakan, guru sangat dianjurkan menggunakan model pembelajaran ini bagi anak yang mempunyai tipe malu bertanya kepada guru, karena apabila belajar bersama teman-teman, anak tersebut diharapkan tidak malu bertanya kepada temannya sendiri bila ada materi yang belum dia mengerti sehingga dapat memotivasi semangat belajar dan berbagi informasi serta pengetahuan antar teman.

Model pembelajaran *make a match* dapat dipadukan dengan media pembelajaran kartu gambar. Kartu gambar adalah media untuk berkomunikasi dengan orang lain, Puspita dkk (2016: 4). Media kartu gambar adalah sebuah media pembelajaran yang menghadirkan gambar di dalam media kartu. Media kartu gambar merupakan jenis media visual. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan peserta didik, Sudiarsini dkk (2016: 4). Dengan media kartu gambar, maka pembelajaran akan lebih menarik dan tidak membosankan karena dengan kartu gambar siswa akan lebih tertarik dan lebih semangat dalam pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan penulis di TK Kemala Bhayangkari 03 Alai Kota Padang kemampuan matematika awal anak dalam mengenal angka, mengetahui angka ganjil genap, serta lambang bilangan. Dari 12 anak ada lebih dari separuh anak belum mengetahui konsep lambang bilangan, 8 dari 12 anak belum menguasai kemampuan matematika awal dalam mengenal angka, mengetahui angka ganjil genap, serta lambang bilangan dikarenakan metode yang digunakan kurang menarik. Oleh karena itu perbaikan dalam pemberian stimulus pada anak dibutuhkan untuk mengoptimalkan perkembangan anak. Kegiatan yang tepat dan sesuai dengan karakteristik anak akan meningkatkan ketercapaian pembelajaran di kelas. Untuk itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “Pengaruh Metode Make A Match dengan Bantuan Kartu Gambar Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 03 Alai Kota Padang.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen dengan

desain quasy eksperimen, yaitu penelitian yang dilaksanakan pada dua kelompok eksperimen dan kontrol masing-masing 12 anak berusia 5-6 tahun. Tes adalah metode yang digunakan dalam teknik pengumpulan data. Metode analisis data dengan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil Penelitian**

Hasil penelitian diolah menggunakan SPSS 25 *for windows*. Pengolahan data penelitian dilakukan secara terstruktur, tujuannya untuk melihat hasil penelitian apakah memperoleh data yang valid dengan melewati beberapa tahap uji menggunakan aplikasi SPSS 25 *for windows*. Berikut tahapan pengujian data hasil penelitian yang peneliti lakukan :

**Tabel 1. Analisis Uji Normalitas dengan SPSS 25 for Windows**  
**Pre-test**

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-test eksperimen	,226	12	,091	,875	12	,075
Pre-test kontrol	,169	12	,200*	,882	12	,093

Berdasarkan tabel diatas dapat diperoleh jumlah data (N) pada kelas eksperimen 12 orang anak dan kelas kontrol 12 orang anak. Nilai sig *Shapiro Wilk* untuk *pre-test* eksperimen adalah 0,075 dan *pre-test* kelas kontrol 0,093. Berdasarkan kriteria pengukuran uji normalitas apabila nilai signifikan > dari 0,05 maka data dikatakan berdistribusi normal sedangkan jika nilai signifikan < dari 0,05 maka data disimpulkan tidak berdistribusi normal. Berdasarkan data uji normalitas perhitungan diatas dengan menggunakan *Shapiro-Wilk* dapat disimpulkan bahwa data rata-rata berdistribusi normal karena memiliki sig > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa *pre-test* eksperimen dan *pre-test* kelas kontrol berdistribusi normal.

**Post-test**

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.

Post-test Eksperimen	,192	12	,200*	,936	12	,451
Post-test Kontrol	,197	12	,200*	,861	12	,050

Hasil uji normalitas diatas menunjukkan bahwa jumlah data (N) pada kelas eksperimen dan kontrol masing-masingnya berjumlah 12 anak. Nilai sig *Shapiro Wilk* untuk *post-test* eksperimen adalah 0,451 dan *post-test* kelas kontrol 0,050. Berdasarkan kriteria pengukuran uji normalitas apabila nilai signifikan > 0,05 maka data dikatakan berdistribusi normal sedangkan jika nilai signifikan < 0,05 maka data disimpulkan tidak berdistribusi normal. Berdasarkan data uji normalitas menggunakan *Shapiro Wilk* dapat disimpulkan bahwa data rata-rata berdistribusi normal karena memiliki sig > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa *post-test* eksperimen dan *post-test* kontrol berdistribusi normal.

**Tabel 2. Analisis Uji Homogenitas dengan SPSS 25 for Windows**  
**Pre-test kedua kelompok**

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Hasil belajar anak	Based on Mean	,089	1	22	,768
	Based on Median	,114	1	22	,739
	Based on Median and with adjusted df	,114	1	21,385	,739
	Based on trimmed mean	,085	1	22	,774

Berdasarkan tabel pengujian menggunakan SPSS versi 25.0. dapat diketahui bahwa nilai signifikannya adalah 0,774, karena nilai signifikannya lebih dari 0,05 yakni 0,774 > 0,05 sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen. Jadi, kedua kelas yang dijadikan penelitian adalah kelas yang homogen. Karena kedua kelas tersebut homogen maka dapat dilakukan suatu penelitian.

**Post-test kedua kelompok**

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Hasil belajar anak	Based on Mean	1,775	1	22	,196
	Based on Median	1,744	1	22	,200
	Based on Median and with adjusted df	1,744	1	21,873	,200
	Based on trimmed mean	1,820	1	22	,191

Berdasarkan tabel pengujian menggunakan SPSS versi 25 dapat diketahui bahwa nilai signifikannya adalah 0,196. Karena nilai signifikannya lebih dari 0,05 yakni  $0,196 > 0,05$ . Sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen. Jadi, kedua kelas yang dijadikan penelitian adalah kelas homogen.

**Tabel 3. Hasil Independent Samples Test Pre-test dan Post-test Eksperimen dan Kontrol**  
**Pre-test**

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil belajar anak	Equal variances assumed	,089	,768	,559	22	,582	,58333	1,04416	-1,58213	2,74880

Equal variances not assumed				,559	21,961	,582	,58333	1,04416	-	1,58235	2,74902
--------------------------------------	--	--	--	------	--------	------	--------	---------	---	---------	---------

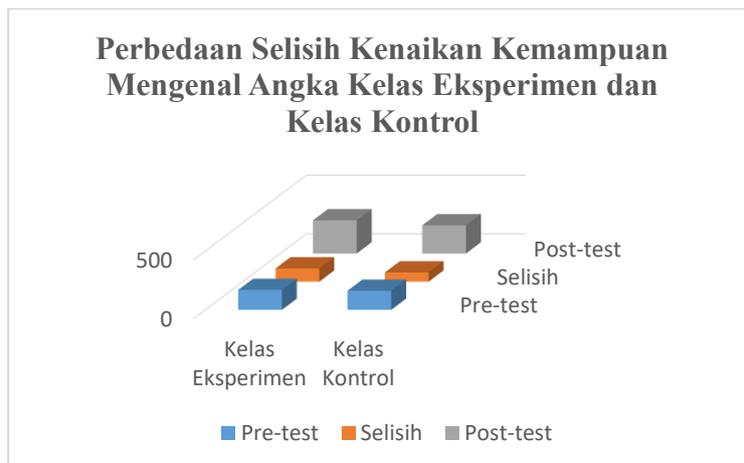
Berdasarkan tabel uji *independent sample test* diatas dapat disimpulkan bahwa nilai signifikan sig pada *Levene's Test For Equality Of Variances* sebesar 0,768. Nilai tersebut menunjukkan bahwa signifikannya sebesar  $0,768 > 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data untuk pre-test kelas eksperimen dan pre-test kelas kontrol sama atau homogen. Sedangkan untuk nilai sig. (2-tailed) diperoleh sebesar  $0,582 > 0,05$  yang artinya tidak ada perbedaan antara kemampuan mengenal angka anak di kelas kelas eksperimen dan kontrol.

**Post-test**

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil belajar anak	Equal variances assumed	1,775	,196	3,598	22	,002	3,58333	,99589	1,51799	5,64868

Equal variances not assumed			3,598	20,679	,002	3,58333	,99589	1,51031	5,65635
--------------------------------------	--	--	-------	--------	------	---------	--------	---------	---------

Berdasarkan tabel uji *independent sample test* diatas dapat disimpulkan bahwa nilai sig pada *Levene's Test for Equality of Variances* sebesar 0,196. Disimpulkan bahwa nilai tersebut menunjukkan bahwa signifikannya sebesar  $0,196 > 0,05$  dan dinyatakan homogen. Sedangkan uji-t menunjukkan nilai sig. (2-tailed) 0,002. Adapun kriteria pengambilan keputusan dapat ditentukan dengan pengukuran, apabila nilai sig. (2-tailed)  $< 0,05$  maka dikatakan terdapat efektifitas yang berbeda bernilai signifikan atau berpengaruh. Sedangkan jika nilai sig. (2-tailed)  $> 0,05$  maka dinyatakan tidak bernilai signifikan. Hasil diatas menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed)  $0,002 < 0,05$  dan dapat disimpulkan bernilai signifikan. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran yang dilakukan peneliti di kelas eksperimen dengan menggunakan metode *make a match* dengan pembelajaran yang dilakukan oleh guru menggunakan metode demonstrasi untuk kemampuan mengenal angka anak usia dini di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 03 Alai Kota Padang. Untuk lebih jelasnya perhatikantabel berikut yang menampilkan perbedaaan hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kontrol:



Berdasarkan grafik tersebut terlihat bahwa secara keseluruhan terjadi kenaikan terhadap kedua kelas yaitu kontrol dan eksperimen, tapi jika dilihat dari selisihnya di dapati selisih kelas

eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol yang menandakan bahwa metode *make a match* pada kelas eksperimen lebih efektif daripada metode demonstrasi di kelas kontrol.

### Pembahasan

Hasil penelitian pengaruh metode metode *make a match* terhadap kemampuan mengenal angka anak kelompok B6 di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 03 Alai Kota Padang, diperlukan pembahasan mendalam untuk memperdalam dan mengetahui kajian dalam penelitian ini. Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data yang dibutuhkan guna menjawab rumusan masalah, dan menjelaskan tujuan penelitian.

Setiap kemampuan anak dalam instrumen penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal ini terlihat dari kemampuan anak-anak yang semakin baik dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti mengenai instrumen penelitian. Anak Mampu menyebutkan konsep bilangan 1-10, anak mampu mengambil konsep bilangan 1-10, anak mampu mengurutkan angka secara berurutan dari 1-10, anak mampu menunjukkan lambang bilangan sesuai konsep angka 1-10, Anak mampu mencocokkan bilangan dengan jumlah gambar 1-10, anak mampu membandingkan banyak jumlah benda 1-10, anak mampu membandingkan sedikit jumlah benda 1-10.

Setelah diberikan perlakuan sebanyak tiga kali, kemampuan anak meningkat setiap harinya. Anak yang sebelumnya membutuhkan bantuan dalam menjawab pertanyaan kini sudah mampu menjawab sendiri tanpa bantuan. Mereka tidak hanya lebih aktif dalam berpartisipasi, tetapi juga lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat mereka. Bahkan anak-anak yang sebelumnya tidak mengetahui jawaban pertanyaan, sekarang mampu memberikan jawaban yang tepat setelah menggunakan metode *make a match* dalam mengenalkan angka kepada anak.

Hal ini terjadi karena diberikan suatu perlakuan model pembelajaran *make a match* dengan menggunakan teknik mencari pasangan kartu yang berisi jawaban/soal. Ini sesuai dengan pernyataan Noviawati (2021: 26) model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran dengan mencari pasangan kartu dari pernyataan ataupun jawaban materi dalam pembelajaran dimana anak dapat aktif dan muncul kerja sama antar sesama teman. Sebagaimana juga yang diungkapkan oleh Anggraini,dkk (2018: 222) model pembelajaran *make a match* memberikan peluang kepada siswa untuk aktif mengkontruksikan pengetahuan matematika mereka dengan pemberian konsep-konsep materi yang dapat diingat dan

dipahami dengan menyenangkan dalam kelompok belajar yang menuntut kerja sama, kekompakan dan efisien waktu untuk menyelesaikan sehingga siswa mempunyai motivasi untuk belajar serta hasil belajar yang baik.

Dengan melakukan model pembelajaran *make a match* kemampuan mengenal angka dapat meningkat karena anak-anak belajar menyebutkan angka, menghitung angka, dan memasangkan angka/mencocokkan angka. Seperti halnya yang diungkapkan oleh Rosa (2020) mengenal angka bagi anak usia dini harus menggunakan konsep matematika yang sederhana seperti media dan permainan yang kreatif. Anak usia dini belum dituntut untuk berfikir secara logis, maka proses pembelajaran dilakukan dengan cara bermain kreatif menggunakan alat peraga konkrit atau benda-benda yang ada disekitarnya. Ini di perkuat pula oleh pendapat Mutiah (2010:140) bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.

*Make A Match* merupakan model pembelajaran yang melatih siswa untuk berpikir cepat, berinteraksi dengan teman, berpartisipasi aktif sekaligus membangun konsep dan pemahaman mereka. Yesiana, dkk (2016) juga berpendapat bahwa model pembelajaran *Make A Match* membuat siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga mempunyai pengalaman belajar yang bermakna. Model pembelajaran *Make A Match* juga termasuk model pembelajaran kognitif, model pembelajaran ini juga banyak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian dan kajian literatur, penggunaan metode *make a match* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengenal angka anak. Model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran yang diatur sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih menyenangkan. Dengan menggunakan metode pembelajaran ini diskusi kelompok dan interaksi antar siswa memungkinkan akan terjadi *sharing* pengetahuan dan permasalahan-permasalahan yang terjadi dari proses diskusi yang berlangsung dan lebih menyenangkan.

Secara keseluruhan metode *make a match* dalam pembelajaran memberikan dampak yang signifikan dalam mengenalkan angka kepada anak, meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran dan memperkaya pengalaman belajar secara keseluruhan dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan pengalaman belajar anak-anak.

Uraian tersebut juga serupa dengan pendapat Saputri (2016: 3) “Tipe mencari pasangan (*make a match*) dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menumbuhkan

keaktifan siswa, dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa sehingga siswa akan bersemangat belajar. Keunggulan model kooperatif tipe *make a match* yaitu anak didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Model ini juga dapat digunakan untuk semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik, untuk anak Taman Kanak-kanak model pembelajaran ini dapat mengajarkan anak tentang cara berkomunikasi dan matematika secara tidak langsung”.

Hasil temuan ini sesuai dengan pendapat Susanto (2011: 107) yang menyatakan bahwa “materi berhitung yang diberikan dapat berupa menyebutkan urutan bilangan, membilang dengan benda-benda, menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda, membedakan dan membuat kumpulan benda yang sama jumlahnya atau yang tidak sama (lebih banyak, lebih sedikit), menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan benda, mempekirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk lebih dari tiga pola yang berurutan misalnya merah, putih, biru, meniru pola dengan menggunakan benda”.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di TK Kemala Bhayangkari 03 Alai Kota Padang menunjukkan pengaruh metode *make a match* terhadap kemampuan mengenal angka anak usia dini. Kesimpulan tersebut didukung berdasarkan hasil pengujian hipotesis, dimana nilai signifikansi  $0,002 < 0,05$ , menyatakan penolakan  $H_0$  dan penerimaan  $H_a$ . Oleh karena itu, ada perbedaan signifikansi dari hasil *pre-test* dan *post-test* dalam penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adistha Gosachi. I. M. & Ngurah Japa. I. G. 2020. Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Kartu Gambar Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 3(2), 155-156.
- Ahmad, S., dkk. 2005. *Membaca dan Berhitung*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Anggraini, A. A. A., & Veryliana, P. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 218-225.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJE/article/view/18552>
- Anggarawati, I. G. A. A Kristiantari, M. R., & Asri, I. G. A. S. 2014. Pengaruh Metode *Make A Match* Berbantuan Media Kartu Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 2(1).

- Budimansyah, D., dkk. Pembelajaran Aktif Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan. Bandung: Ganeshindo.
- Charlessworth Rosalind. 2003. *Math and science for young children*. University of Toronto: Delmar Learning
- Depdiknas (2003). Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Lestari, dkk. 2020. *Memahami Karakteristik Anak*. Madiun: CV. Bayfa Cendekia Indonesia
- Majid, A. 2013. Strategi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mutiah,D. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana: Prenada Media
- Nuhazizah, N. 2014. Peningkatan Kemampuan Matematika Awal Melalui Strategi Pembelajaran Kinestetik. *Jurnal pendidikan usia dini*, 8(2), 327-336.
- Noviawati. 2021. Mengembangkan Kemampuan Aspek Kognitif Melalui Kombinasi Model *Make A Match*, Metode Bermain Angka dan Media Papan Flanel Pada Anak Usia Dini. (*JIKAD*). 1(1). 25-30.
- Prihatiningsih, E., & Setyanigtyas, E.W. 2018. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture dan Model Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 5-6
- Puspita dkk. 2016. Penerapan Pendekatan Saintifik Berbantuan Media Kartu Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Di TK Catur Paramita. *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini*. Universitas Pendidikan Ganesha, Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Vol 4. No. 2
- Rosa, W. 2019. Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Engklek Modifikasi di TK Islam Iqra' Kinali Pasaman Barat. *Inovtech*, 1(02). 1-13. <http://inovtech.ppj.unp.ac.id/index.php/inovtech/article/view/85>.
- Saputri, Noviyana Astifani. 2016. Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Mencari Pasangan Di Kelompok A TK Nasional Samirono Depok Sleman". Edisi. 7 Tahun 5.
- Sudiarsini, dkk. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif STAD Berbantuan Media Visual terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 4(1).
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kata Pena
- Yesiana, Putu Filma, Gading., I Ketut Putu, & Nanci, Ristiani. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Gugus 1V Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2016/2017. *Mimbar PGSD*, 6 (3), 1-11,