



Pengaruh Media *Make A Match* Berbasis Digital Terhadap Kemampuan Mengklasifikasi Benda pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Dharmawanita Api-Api

Ninda Dwi Putri ^{1,a*}, Zulminiati ^{2,b}

¹ Universitas Negeri Padang, Indonesia

^{a*} nindadwiputri6@gmail.com; ^b zulminiati@fip.unp.ac.id

Informasi artikel

Received :
November 11, 2023.
Accepted :
January 26, 2024.
Published :
January 29, 2024.

Kata kunci:
Make a Match;
Berbasis Digital;
Kemampuan
Klasifikasi Anak;

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *make a match* berbasis digital terhadap kemampuan mengklasifikasi benda pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Dharmawanita Api-Api. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan mengklasifikasi pada anak masih belum optimal, terutama dalam mengklasifikasi bentuk, warna dan ukuran. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode *Pre-Eksperimental Design (nondesign)* dengan rancangan *One Grup Pretest-Posttest Design*. Populasi dari penelitian ini yaitu semua anak Taman Kanak-kanak Dharmawanita Api-Api dengan jumlah siswa sebanyak 38, dan sampelnya adalah anak yang berusia 5-6 tahun dikelompok B1 dengan jumlah 10 orang anak. Kemudian berdasarkan uji hipotesis dengan menggunakan *paired sample t-test* bahwa diperoleh nilai sig (*2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan atau pengaruh antara kemampuan mengklasifikasi benda pada anak menggunakan media *Make a match* berbasis digital dengan perlakuan yang sebelumnya diberikan oleh guru terhadap kemampuan mengklasifikasi benda pada anak.

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of digital-based *make a match* media on the ability to classify objects in children aged 5-6 years at the Dharma Wanita Api-Api Kindergarten. This research is motivated by the fact that children's classification abilities are still not optimal, especially in classifying shapes, colors and sizes. This research uses quantitative research with the *Pre-Experimental Design (nondesign)* method with a *One Group Pretest-Posttest Design*. The population of this study was all children at Dharma Wanita Api-Api Kindergarten with a total of 38 students, and the sample was children aged 5-6 years in group B1 with a total of 10 children. Then, based on hypothesis testing using a *paired sample t-test*, a sig (*2-tailed*) value of $0.000 < 0.05$ is obtained, so it can be said that H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus, it can be concluded that there is a difference or influence between the ability to classify objects in children using digital-based *Make a match* media and the treatment previously given by the teacher on the ability to classify objects in children.

Keywords:

Make a Match;
Digital Based;
Child Classification Ability;



PENDAHULUAN

Anak usia dini tidak terlepas dari pertumbuhan dan perkembangan. Masa anak usia dini merupakan masa keemasan atau sering disebut juga dengan *Golden Age*. Pada masa ini otak anak mengalami perkembangan paling cepat sepanjang sejarah kehidupannya. Hal ini berlangsung pada saat anak dalam kandungan hingga usia dini, yaitu usia nol sampai enam tahun. Namun, masa bayi dalam kandungan hingga lahir, sampai usia empat tahun adalah masa-masa yang paling menentukan. Periode ini, otak anak sedang mengalami pertumbuhan yang sangat pesat. Oleh karena itu memberikan perhatian lebih terhadap anak di usia dini merupakan keniscayaan. Wujud perhatian diantaranya dengan memberikan pendidikan baik langsung dari orang tuanya sendiri maupun melalui lembaga Pendidikan anak usia dini (Fauziddin & Mufarizuddin, 2018).

Pendidikan anak usia dini adalah lembaga pendidikan yang diselenggarakan untuk mengembangkan potensi dan aspek-aspek perkembangan yang dimiliki anak. Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan dasar. Pendidikan pada masa ini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan. Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk menstimulasi pada aspek perkembangan anak yaitu perkembangan fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, serta nilai agama dan moral. Semua aspek perkembangan distimulasi secara menyeluruh, salah satunya dengan melalui proses pembelajaran (Saputra, 2018).

Kognitif merupakan suatu proses berfikir yang dilihat dengan kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa serta kemampuan mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati disekitar. Oleh karena itu perkembangan kognitif pada anak perlu mendapatkan rangsangan sejak dini yaitu salah satunya dengan mengenalkan klasifikasi pada anak. Pengenalan mengklasifikasi pada anak bertujuan untuk merangsang kemampuan anak agar mampu mengenal matematika. Salah satu aspek perkembangan kognitif yang perlu untuk dikembangkan yaitu pemahaman anak dalam matematika (Baharun et al., 2020). Konsep matematika yang dibutuhkan oleh anak yaitu kemampuan untuk mengidentifikasi konsep-konsep matematika yang dapat dipelajari anak melalui kegiatan bermain. Konsep matematika anak usia dini meliputi menghitung, angka, dan klasifikasi. Konsep tersebut perlu untuk diperkenalkan kepada anak sebagai bekal pada kehidupannya nanti dan agar anak lebih siap untuk mengikuti pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan yang lebih kompleks. Berdasarkan hal tersebut, salah satu konsep matematika yang harus dipahami oleh anak adalah klasifikasi (Suryana, 2016).

Salah satu konsep matematika yang dikembangkan pada anak usia dini adalah belajar mengklasifikasi. Klasifikasi merupakan salah satu kemampuan yang penting untuk diajarkan kepada anak karena klasifikasi merupakan salah satu tahapan awal untuk belajar berfikir secara logis, yakni anak akan belajar mengenai aturan yang jelas dalam mengelompokkan benda pada saat mengklasifikasikan benda. Kemampuan mengklasifikasi adalah satu kemampuan yang penting untuk anak (Suryani et al., 2020). Kemampuan klasifikasi adalah kemampuan anak dalam mengelompokkan objek/benda sesuai dengan atributnya. Kemampuan ini perlu untuk dikembangkan pada anak-anak agar anak-anak dapat membedakan dan dapat mengenal benda-benda yang ada dilingkungan sekitar mereka. Kemampuan mengklasifikasi merupakan suatu cara untuk membantu anak dalam kehidupan

sehari-sehari yaitu mengenal serta membedakan benda-benda yang ada dilingkungan sekitar (Fauzidin, 2015).

Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Bermain merupakan suatu aktivitas yang dilakukan anak dengan penuh kebebasan tanpa tekanan dari pihak lain. Bermain harus dilakukan dengan senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar yang baik. Adapun salah satu pembelajaran dengan bermain untuk anak usia dini dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran (Fadillah, 2017).

Media pembelajaran sangat diperlukan dalam menstimulasi tumbuh kembang bagi anak. Media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran anak, dengan media anak dapat terstimulasi aspek perkembangannya secara optimal. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam memperoleh informasi dan pengetahuan melalui interaksi pendidik dan peserta didik. Dengan menciptakan media pembelajaran yang berkualitas dan menyenangkan bagi anak usia dini seharusnya menjadi solusi baru bagi pendidik termasuk dalam pengembangan kemampuan mengklasifikasi (Hartoyo, 2015).

Berdasarkan dengan fenomena yang terjadi dilapangan, sebagian besar anak masih kesulitan dalam mengklasifikasikan benda, seperti: anak belum mampu mengklasifikasi benda berdasarkan warna merah, biru, kuning dan hijau, anak belum mampu mengklasifikasi berdasarkan bentuk bulat, bintang, lonjong-memanjang dan anak belum mampu mengklasifikasi berdasarkan ukuran besar, sedang dan kecil.

Berdasarkan pengamatan peneliti dari permasalahan yang dialami anak tersebut, maka yang menjadi penyebabnya adalah media yang digunakan guru dalam pembelajaran kurang menarik sehingga anak kurang termotivasi untuk belajar, seperti guru sering menggunakan majalah dan menulis angka dipapan tulis untuk mengenalkan konsep matematika sehingga kemampuan anak dalam mengklasifikasikan benda masih rendah. Penggunaan media *make a match* berbasis digital ini belum pernah digunakan di Taman Kanak-kanak tersebut. Maka dari itu peneliti tertarik untuk menggunakan media *make a match* dalam mengembangkan kemampuan mengklasifikasi benda pada anak.

Permasalahan yang sama juga dijelaskan peneliti sebelumnya terkait dengan kemampuan mengklasifikasi yaitu: Withasari (2019) ditemukan permasalahan yang berkaitan dengan kemampuan mengklasifikasi, diantaranya anak belum mampu mengklasifikasi benda. Hal ini dikarenakan pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga anak kurang mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan kemampuannya terutama kemampuan mengklasifikasi dan media pembelajaran yang kurang mendukung. Uttari (2018) menyatakan berbagai permasalahan diantaranya anak masih kesulitan dalam mengklasifikasi diantaranya yaitu belum mengenal dengan baik ciri-ciri, persamaan objek, belum mampu membedakan objek dengan baik, serta belum mampu memilah dan mengelompokkan objek sesuai dengan karakteristiknya.

Sesuai dengan beberapa temuan peneliti bahwa ada satu media yang sangat berpengaruh terhadap kemampuan mengklasifikasi benda pada anak yaitu, media *make a match* berbasis digital. Media digital merupakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi sehingga dengan hal tersebut memudahkan seseorang untuk menyampaikan informasi kepada orang lain.

Media digital dapat membantu guru dalam memberikan informasi secara detail dan memotivasi anak usia dini untuk menerima pembelajaran. Media digital ini juga dapat memberikan variasi pada metode mengajar bagi guru sehingga anak tidak bosan pada saat proses pembelajaran (Eem Kurniasih, 2013). Sedangkan literasi digital untuk anak usia dini dapat diartikan sebagai penggabungan antara unsur kognitif, fisik, social emosional, dan kemampuan social budaya dengan tujuan untuk meningkatkan penggunaan teknologi secara positif dengan memperhitungkan dan mempertimbangkan perkembangan spesifik pada anak usia dini, seperti keterampilan motorik halus dan keterampilan keaksaraan yang muncul pada anak usia dini (Rizkiyah, 2022). Adapun ICT (*Information and Communication Technonology*) merupakan salah satu yang mampu dijadikan media pembelajaran yang dipakai dalam proses belajar-mengajar. Menggunakan ICT merupakan media pembelajaran yang inovatif, ICT menggambarkan sebuah cara yang mampu dipakai sebagai preferensi media pembelajaran (Humaida & Suyadi, 2021).

Hasil penelitian sebelumnya menjadi acuan bagi peneliti dalam melakukan penelitian. Meskipun media ini jarang digunakan oleh guru, namun peneliti yakin media ini berpengaruh terhadap kemampuan mengklasifikasi dan dapat menarik minat anak dalam belajar. Penggunaan media digital dalam pengembangan matematika anak akan di rancang dengan menarik. Dengan adanya pengaruh media digital ini untuk pembelajaran anak usia dini menjadi kajian yang bertujuan memperbaiki kualitas pembelajaran matematika di TK Dharmawanita Api-api.

Berdasarkan teori mengenai pengaruh media *make a match* berbasis digital dalam pembelajaran anak termasuk pembelajaran mengklasifikasi serta permasalahan yang peneliti temukan di TK Dharmawanita Api-api, maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran, dengan judul "Pengaruh Media *Make A Match* Berbasis Digital Terhadap Kemampuan Mengklasifikasi Benda Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-kanak Dharmawanita Api-Api".

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode *Pre-Exsperimental Design (nondesign) dengan rancangan One Grup Pretest-Posttest Design*. *One Grup Pretest-Posttest Design* adalah penelitian yang dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum *treatment (pretest)* dan sesudah *treatment (posttest)*. Populasi dari penelitian ini yaitu semua anak Taman Kanak-kanak Dharmawanita Api-api dengan jumlah siswa sebanyak 38, dan sampelnya adalah anak yang berusia 5-6 tahun dikelompok B1 dengan jumlah 10 orang anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu bentuk observasi, tes dan dokumentasi, dan teknik analisis data menggunakan uji normalitas untuk menentukan apakah data berdistribusi normal, uji homogenitas untuk menguji apakah data tersebut homogen, dan uji hipotesis untuk mengetahui adanya perbedaan atau pengaruh antara kemampuan mengklasifikasi benda pada anak menggunakan media *Make a match* berbasis digital dengan perlakuan yang sebelumnya diberikan oleh guru terhadap kemampuan mengklasifikasi benda pada anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil pada penelitian ini yaitu tentang anak usia dini di Taman Kanak-kanak Dharmawanita Api-api, yaitu kelas B1 dengan jumlah anak 10 orang. Dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh media *Make a Match* berbasis digital terhadap kemampuan mengklasifikasi anak di taman Kanak-kanak Dharmawanita Api-api. Data yang diperoleh dalam penelitian ini harus berstandar dari data *pre-test* dan *post-test* melalui hasil dari penggunaan instrumen yaitu 10 butir item pernyataan.

Adapun deskripsi hasil data *pre-test* dan *post-test* dari kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen

No	Kelas Eksperimen			
	Nama anak	Pre-test	Post-test	Selisih
1.	Gw	25	32	7
2.	Ha	26	33	7
3.	Fa	25	30	5
4.	Vi	24	32	8
5.	Ar	28	36	8
6.	Na	24	31	6
7.	Lu	24	30	6
8.	Ra	26	32	6
9.	Ke	26	30	4
10.	Na	23	33	10
Jumlah		251	319	67
Rata-rata		25,10	31,90	6,7

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat perbedaan hasil yang diperoleh setelah diberikan perlakuan (treatment) pada anak. Terdapat kenaikan pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan skor *pre-test* eksperimen 251 dengan rata-rata 25,10 dan setelah diberikan perlakuan dan pengujian *post-test* meningkat menjadi 319 dengan rata-rata 31,90. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai *post-test* lebih tinggi dan lebih meningkat dari pada nilai *pre-test*.

Analisis data yang pertama dilakukan adalah uji normalitas. Uji normalitas ini bertujuan untuk menguji apakah data berdistribusi normal atau tidak. Adapun uji normalitas dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 2. Uji Normalitas
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pre-test</i> Eksperimen	,176	10	,200*	,934	10	,485
<i>Post-Test</i> Eksperimen	,178	10	,200*	,873	10	,110

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh nilai signifikan data *pretes* yaitu $0,485 > 0,05$ sehingga disimpulkan bahwa data *pretes* eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan untuk nilai signifikan data *post-test* eksperimen yaitu $0,110 > 0,05$ dengan kesimpulan bahwa data *post-test* eksperimen berdistribusi normal.

Analisis data yang kedua dilakukan adalah uji homogenitas. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data tersebut homogen. Adapun uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

Hasil Belajar Siswa			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,182	1	18	,675

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa besar signifikan pada uji homogenitas yaitu $0,675 > 0,05$, maka dapat dikatakan bahwa data yang diperoleh bersifat homogen.

Analisis data yang terakhir dilakukan adalah uji hipotesis. Adapun dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Paired Sample Test
Paired Samples Test

Pair	pretest - posttest	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
1		6,800	1,687	,533	-8,006	-5,594	12,750	9	,000

Berdasarkan tabel di atas ini maka dapat disimpulkan bahwa diperoleh nilai signifikan (sig) adalah $0,000 < 0,05$. Jadi dapat dikatakan jika nilai signifikan $0,000 < 0,05$ maka hipotesis H_0 ditolak, dan hipotesis H_a diterima. Maksudnya yaitu terdapat pengaruh media *Make a match* berbasis digital terhadap kemampuan mengklasifikasi benda pada anak di Taman Kanak-kanak Dharmawanita Api-api.

Hasil penelitian yang dilakukan peneliti diketahui bahwa kemampuan mengklasifikasi benda pada anak sebelum diberi perlakuan (*Pre-test*) pada indikator pertama dalam Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna merah diperoleh rata-rata 2,70, pada indikator kedua Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna kuning diperoleh rata-rata 2,40, pada indikator ketiga Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna hijau diperoleh rata-rata 2,50, pada indikator keempat Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna biru diperoleh rata-rata 2,50, pada indikator kelima Mengklasifikasikan benda berbentuk bulat diperoleh rata-rata 2,40, pada indikator keenam Mengklasifikasikan benda berbentuk bintang diperoleh rata-rata 2,50, dan pada indikator ketujuh Mengklasifikasikan benda berbentuk lonjong memanjang diperoleh rata-rata 2,40, dan pada indikator delapan Mengklasifikasikan objek yang ukuran besar diperoleh rata-rata 2,70, indikator sembilan Mengklasifikasikan objek yang ukuran sedang di peroleh data 2,50, indikator kesepuluh Mengklasifikasikan objek yang ukuran kecil diperoleh 2,50. Pada hasil yang diperoleh dapat dihitung keseluruhannya diperoleh rata-rata 25,10 yang artinya kemampuan mengklasifikasi benda pada anak pada data *pre-test* ini tidak terdapat anak memiliki nilai dengan kategori berkembang dengan sangat baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengklasifikasi benda pada anak kelompok B1 pada data *pre-test* tergolong belum berkembang dikarenakan memiliki nilai rata-rata 25,10.

Pada kemampuan mengklasifikasi benda yang diberi perlakuan pada *treatment* pertama diperoleh rata-rata 25,50, pada *treatment* kedua mengalami kenaikan 26,50, kemudian pada *treatment* ketiga mengalami kenaikan dan perubahan dengan rata-rata 27,90, pada *treatment* keempat mengalami kenaikan yang diperoleh rata-rata 29,70, pada *treatment* kelima nilai yang diperoleh meningkat dan berubah dengan rata-rata 30,70, *treatment* keenam mengalami kenaikan dengan nilai rata-rata 31,40.

Sehingga hasil dari *treatment* pertama dan enam memiliki nilai yang diperoleh dengan rata-rata 28,63 yang artinya kemampuan mengklasifikasi benda anak pada *treatment* ini sudah terdapat anak yang memperoleh nilai dengan kategori mulai berkembang. Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengklasifikasi benda pada anak pada kelompok B1 pada data *treatment* tergolong dalam kategori mulai berkembang dikarenakan memiliki nilai rata-rata dari data *treatment* adalah 28,63.

Pada kemampuan mengklasifikasi benda anak sesudah diberi perlakuan (*post-test*) indikator pertama dalam Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna merah diperoleh rata-rata 3,60, pada indikator kedua Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna kuning diperoleh rata-rata 3,20, pada indikator ketiga Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna hijau diperoleh rata-rata 3,00, pada indikator keempat Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna biru diperoleh rata-rata 3,40, pada indikator kelima Mengklasifikasikan benda berbentuk bulat diperoleh rata-rata 3,10, pada indikator keenam Mengklasifikasikan benda berbentuk bintang diperoleh rata-rata 3,10, dan pada indikator ketujuh Mengklasifikasikan benda berbentuk lonjong memanjang diperoleh rata-rata 3,30, dan pada indikator delapan Mengklasifikasikan objek yang ukuran besar diperoleh rata-rata 3,20. dan pada indikator Sembilan Mengklasifikasikan objek yang ukuran sedang di peroleh data 2,90, Mengklasifikasikan objek yang ukuran kecil diperoleh 3,10. Pada hasil yang diperoleh dapat dihitung keseluruhannya diperoleh rata-rata 31,90 yang artinya kemampuan anak pada data *post-test* terdapat anak yang memperoleh nilai dengan kategori berkembang sesuai harapan. Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak pada kelompok B1 pada data *post-test* tergolong dalam kategori berkembang sesuai harapan dikarenakan memiliki nilai rata-rata 31,90.

Dari hasil penelitian eksperimen yang dilakukan, keseluruhan data yang di analisis menunjukkan bahwa adanya perubahan atau kenaikan dari hasil penggunaan *Make a Match* berbasis digital terhadap kemampuan mengklasifikasi benda pada anak yang sesuai dengan tahap sebelum perlakuan, saat diberi perlakuan *treatment* dan sesudah diberi perlakuan *treatment*. Pada perlakuan *treatment* dapat dilihat bahwa kemampuan mengklasifikasi benda pada anak belum berkembang dengan maksimal, kemudian diberikan perlakuan atau *treatment* yang dilakukan selama 6 kali pemberian *treatment* baik dari *treatment* pertama hingga *treatment* ketujuh mengalami kenaikan dan perubahan sehingga seluruh jumlah nilai rata-ratanya adalah 25,10. Pada data *post-test* menunjukkan bahwa setelah dilakukannya analisis mengalami kenaikan dan peningkatan rata-rata yaitu 31,90, hal ini menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam penelitian ini memperoleh hasil peningkatan hasil rata-rata dari tes awal (*Pretest*) sampai tes akhir (*Posttest*) dapat dinyatakan bahwa media *make a match* berbasis digital berpengaruh terhadap kemampuan mengklasifikasi benda pada anak.

Kemudian berdasarkan uji hipotesis dengan menggunakan *paired sample t-test* bahwa nilai sig (*2-tailed*) adalah sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan atau pengaruh antara kemampuan mengklasifikasi benda pada anak menggunakan media *Make a match* berbasis digital dengan perlakuan yang sebelumnya diberikan oleh guru terhadap kemampuan mengklasifikasi benda pada anak yaitu mengklasifikasi benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran pada anak di taman Kanak-kanak Dharmawanita Api-api..

Pernyataan yang sama mengenai media *make a match* berbasis digital juga dinyatakan oleh (Anisa & Zulminiati, 2022) penggunaan media *power point* efektif terhadap kemampuan matematika anak yaitu seperti mengurutkan benda berdasarkan besar kecil, mengurutkan benda berdasarkan panjang pendek, mengurutkan benda berdasarkan tinggi ke rendah, mengurutkan benda berdasarkan banyak sedikit. Menurut (Rahmi & Zulminiati, 2022) penggunaan media mini *flip chart* berpengaruh terhadap kemampuan pra-matematika mengklasifikasikan benda pada anak terutama dalam mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, mengklasifikasikan berdasarkan ukuran besar kecil, mengklasifikasikan berdasarkan panjang pendek dan mengklasifikasikan berdasarkan ukuran banyak sedikit. Menurut (Aisyah & Elise, 2023) penggunaan media *power point interaktif* sangat berpengaruh dalam keterampilan literasi membaca anak usia dini dan menarik perhatian anak sehingga anak lebih semangat dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Menurut (Nurdiyah & Utoyo, 2021) penggunaan media pembelajaran *Microsoft Power Point* berpengaruh terhadap kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan maka hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh media *make a match* berbasis digital terhadap kemampuan mengklasifikasi benda pada anak di Taman Kanak-kanak Dharmawanita Api-api, seperti sebelumnya anak belum dapat mengklasifikasikan dengan tepat dan benar namun setelah anak diberikan stimulasi dengan menggunakan media ini yang dimodifikasi dengan berbantuan digital anak menjadi lebih semangat dan aktif untuk mengikuti kegiatan dan kemampuan dalam mengklasifikasi dapat berkembang lebih baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis penelitian yang telah dilakukan dapat diambil simpulan bahwa dalam menerapkan media *make a match* berbasis digital pada pembelajaran anak berpengaruh dalam menstimulasi perkembangan kemampuan mengklasifikasi benda pada anak, dimana sebelum diberikan perlakuan menggunakan media *make a match* rata-rata nilai yang didapatkan adalah 25,10. kemudian diberikan perlakuan *treatment* dengan diperolehnya rata-rata 28,63. Kemudian dilakukan test akhir (*post-test*) yang menunjukkan bahwa setelah dilakukannya analisis mengalami kenaikan dan peningkatan rata-rata 31,90, hal ini menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam penelitian ini memperoleh hasil peningkatan dari yang sebelum dan yang sesudah dilakukannya perlakuan. Kemudian diketahui pada uji homogenitas nilai (*sig*) pada *levene's test of variance* adalah sebesar $0,000 < 0,05$. Disimpulkan bahwa *varians* data N-Grain untuk *pretest* dan *posttest* eksperimen adalah sama atau homogeny. Kemudian pada uji hipotesis dengan menggunakan *paired sample t-test* bahwa media *make a match* berbasis digital berpengaruh terhadap kemampuan mengklasifikasi benda di Taman Kanak-kanak Dharmawanita Api-api.

REFERENSI

- Charlesworth, Rosalind. 2010. *Math & Science, Sixth Edition*. USA: Wadsworth Cengage Learning.
- Baharun, H., Zamroni, Z., Amir, A., & Saleha, L. (2020). Pengelolaan Alat Permainan Edukatif Berbahan Limbah Dalam Meningkatkan Kecerdasan

- Kognitif Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1382–1395. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.763>
- Eem Kurniasih. (2013). Media Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Kreatif*, 9(2), 90.
- Fadillah, M. (2017). *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Fauziddin, M., & Mufarizuddin, M. (2018). Useful of Clap Hand Games for Optimize Cognitive Aspects in Early Childhood Education. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 162. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.76>
- Fauzidin, M. (2015). Peningkatan Kemampuan Klasifikasi Melalui Media Benda Konkret pada Anak Kelompok A1 di TK Cahaya Kembar Bangkinang Kampar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 94–107.
- Hartoyo, A. (2015). Pembinaan karakter dalam pembelajaran matematika. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 8–22. <https://doi.org/10.33654/math.v1i1.90>
- Humaida, R. T., & Suyadi, S. (2021). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(2), 78–87. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i2.98>
- Rizkiyah, P. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kecakapan Literasi Digital Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(1), 115. <https://doi.org/10.35473/ijec.v4i1.1230>
- Saputra, A. (2018). Pendidikan Anak Pada Usia Dini. *At-Ta'Dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 10(2), 192–209.
- Suryana, D. 2016. *Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suryani, N. E., Syamsuddin, M. M., & Dewi, N. K. (2020). Penerapan Nature-Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengklasifikasi Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Kumara Cendekia*, 8(4), 356. <https://doi.org/10.20961/kc.v8i4.42090>