

Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* terhadap Keterampilan Sosial Emosional Anak Kelompok B KB Almadina Kecamatan Selaparang Mataram

Adelia*, Ika Rachmayani, Baiq Nada Buahana, Nurhasanah

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP, Universitas Mataram, Jl. Majapahit No. 62, Mataram NTB, 83125. Indonesia

*Corresponding Author: adeliamuhtar2003@gmail.com

Article History

Received : April 06th, 2025

Revised : April 27th, 2025

Accepted : May 15th, 2025

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh model pembelajaran *Make A Match* terhadap keterampilan sosial emosional anak pada kelompok B di KB Almadina Kecamatan Selaparang Mataram. Latar belakang penelitian ini didasari oleh pentingnya keterampilan sosial emosional (KSE) dalam perkembangan anak usia dini, yang berfungsi sebagai fondasi untuk interaksi sosial yang positif dan pengelolaan emosi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kuantitatif dengan desain eksperimen pre-experimental, khususnya rancangan one-group pretest-posttest design. Subjek penelitian terdiri dari 12 anak kelompok B yang diambil melalui teknik total sampling. Data dikumpulkan melalui observasi dan pengukuran keterampilan sosial emosional menggunakan instrumen yang telah divalidasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam keterampilan sosial emosional anak setelah penerapan model pembelajaran *Make A Match*, dengan nilai rata-rata skor pretest sebesar 49,83 dan posttest sebesar 70,83. Uji hipotesis menggunakan *Wilcoxon Signed-Rank Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,002, yang berarti hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak. Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan keterampilan sosial emosional anak.

Keywords: Model Pembelajaran *Make A Match*, Keterampilan Sosial Emosional

PENDAHULUAN

Kemampuan berinteraksi dengan baik dan mengelola emosi yang sehat membantu anak membangun hubungan yang positif dengan keluarga, teman, dan orang lain di sekitarnya (Astini, et al 2021). Keterampilan sosial emosional adalah pondasi penting dalam perkembangan anak. Keterampilan ini membantu anak belajar cara berinteraksi dengan orang lain, mengelola emosi, dan mengatasi tantangan social (Agusniati & Monepa 2019). Semakin sering anak berinteraksi dengan orang lain, semakin mudah mereka menerima orang baru dan mengembangkan kemampuan bersosialisasi yang baik (Habibi et al., 2022). Perkembangan sosial merupakan suatu tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan, aturan-aturan yang berlaku pada tempat yang mereka tinggal, saling berkomunikasi, dan bekerja sama (Weni et al., 2016). Perkembangan emosi anak sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, terutama pola asuh orang tua dan lingkungan sosial. Lingkungan sosial mencakup interaksi anak dengan orang tua, pengasuh, dan teman sebaya.

Menurut Khoiruddin (2019) emosi adalah perasaan yang kompleks yang dapat berupa perasaan senang, sedih, marah, takut, atau cinta. Goleman (1995) menambahkan bahwa Perkembangan anak usia dini, khususnya dalam hal keterampilan sosial emosional (KSE), menjadi perhatian yang semakin besar dalam dunia pendidikan. KSE yang baik akan membekali anak dengan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain secara positif, mengelola emosi, dan mengatasi berbagai tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Pelayanan pendidikan guru dan teman sekolah memegang peran penting dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional, dikarenakan guru dan teman di sekolah merupakan orang yang diajak berinteraksi oleh anak. Pada lingkungan sekolah anak saling berinteraksi dengan guru dan teman-temannya. Anak-anak yang memiliki kemampuan sosial emosional rendah membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih baik. Penggunaan media dan model pembelajaran yang menarik dan relevan dapat membantu mereka memahami

nilai-nilai yang ingin disampaikan (Habibi et al., 2022).

Model *Make A Match* adalah Model pembelajaran yang melibatkan anak dalam kegiatan mencocokkan pasangan, yang dapat menstimulasi kemampuan kognitif, sosial, dan emosional mereka (Wahyuni, 2021; Smith & Johnson, 2018). Model pembelajaran "*Make A Match*" adalah salah satu model pembelajaran kooperatif di mana siswa secara aktif berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas-tugas yang terstruktur (Ari & Wibawa. 2019). Melalui kegiatan mencari pasangan kartu yang sesuai, siswa dilatih untuk berpikir kritis, menganalisis informasi, dan memecahkan masalah. Berdasarkan pengamatan pertama pada hari Senin tanggal 24 Juni 2024, Pembelajaran di KB IT Almadina Academy Monjok Perluasan cenderung masih berpusat pada guru. Anak-anak lebih banyak berperan sebagai penerima informasi, dari pada aktif terlibat dalam kegiatan belajar. Akibatnya, kesempatan anak untuk mengembangkan keterampilan sosial emosional melalui interaksi dengan teman sebaya menjadi terbatas. Observasi di lapangan juga menunjukkan bahwa banyaknya anak yang belum memiliki perkembangan emosi yang stabil. Mereka kesulitan menyesuaikan diri dalam konteks pribadi maupun sosial. Proses belajar mengendalikan emosi, seperti rasa takut, marah, cemburu, atau sedih, menjadi tantangan tersendiri. Setiap emosi yang muncul memengaruhi cara anak beradaptasi, baik dalam lingkungan pribadi maupun sosial.

Untuk mengatasi permasalahan kurangnya interaksi sosial di antara peserta didik, peneliti mengusulkan penerapan model pembelajaran *Make A Match*. Model ini melibatkan siswa dalam mencari pasangan kartu yang sesuai, sehingga mendorong mereka untuk aktif berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman sebaya. Dengan menggunakan gambar-gambar yang menarik dan kalimat-kalimat yang sederhana, *Make A Match* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk belajar. Kartu bergambar sangat menarik bagi anak-anak dan mudah digunakan dalam pembelajaran, gambar yang sesuai tema pelajaran akan membuat anak antusias memulai kegiatan belajar. (Fahrudin et al, 2022). Selain itu, kegiatan ini juga dapat meningkatkan rasa percaya diri peserta didik, kemampuan pemecahan masalah, dan keterampilan sosial lainnya. Diharapkan dengan

penerapan metode ini, peserta didik akan lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan dapat mengembangkan keterampilan sosial emosional secara optimal. Melihat permasalahan tersebut, peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian dengan judul " Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* terhadap Keterampilan Sosial Emosional.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi-experimental design, dengan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini dipilih untuk menguji pengaruh model pembelajaran *Make A Match* terhadap keterampilan sosial emosional anak. Subjek penelitian adalah anak kelompok B di KB Almadina Kecamatan Selaparang Mataram, yang berjumlah 12 orang. Pengambilan data dilakukan melalui observasi menggunakan lembar observasi keterampilan sosial emosional anak yang telah divalidasi. Prosedur penelitian dimulai dengan tahap pretest untuk mengukur tingkat awal keterampilan sosial emosional anak. Selanjutnya, dilakukan perlakuan (*treatment*) selama Tiga kali dalam seminggu dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match*, di mana anak-anak diajak bermain menggunakan kartu bergambar dan dipandu untuk berinteraksi serta mengekspresikan diri. Setelah perlakuan selesai, dilakukan posttest untuk mengukur kembali keterampilan sosial emosional anak setelah diberikan intervensi. Data hasil pretest dan posttest kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk gambaran umum data dan statistik inferensial (uji-t) untuk menguji hipotesis penelitian, setelah memastikan asumsi normalitas dan homogenitas terpenuhi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Hasil observasi pembelajaran di kelompok B KB Almadina sudah mampu dikatakan baik, kemampuan melakukan pembelajaran dengan permainan baru dapat dilakukan anak dengan baik, meskipun terdapat anak yang lambat dalam memahami peraturan permainan, namun seiring dengan perlakuan penerapan permainan yang dilakukan secara terus menerus membantu anak untuk dapat memahami dan melakukan permainan dengan baik. Analisis kebutuhan.

1. Data keterampilan sosial emosional pretest
 Adapun data *pretest* keterampilan sosial emosional anak pada kelompok B dapat di lihat pada tabel berikut:

Jumlah Siswa	ICPA	Jumlah Skor	Rata-rata
12	20	598	49,83

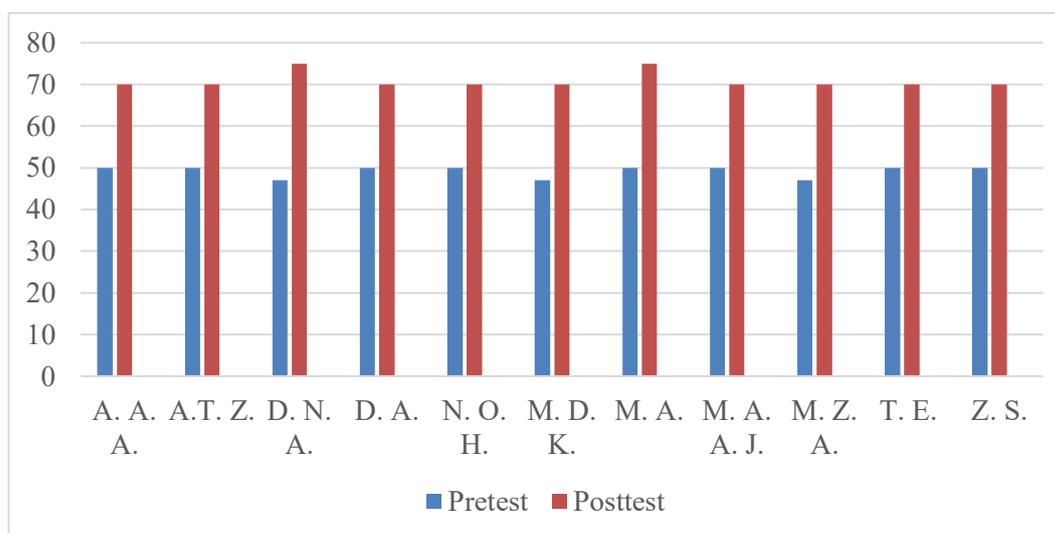
Berdasarkan Tabel 1 di atas dapat dijelaskan hasil perhitungan kondisi awal sebelum diberikan perlakuan (*Treatment*) pada keterampilan sosial emosional anak kelompok B berdasarkan dari 20 indikator pencapaian perkembangan anak menunjukkan bahwa ke 12 sampel memiliki jumlah skor jumlah skor keseluruhan perkembangan adalah 598 dengan nilai rata-rata 49,83.

2. Data keterampilan sosial emosional posttest
 Adapun data *posttest* keterampilan sosial emosional anak pada kelompok B dapat di lihat pada Tabel 2 berikut:

Jumlah Siswa	ICPA	Jumlah Skor	Rata-rata
12	20	850	70,83

Berdasarkan Tabel 2 di atas dapat dijelaskan hasil perhitungan kondisi akhir setelah di berikan perlakuan (*treatment*) pada keterampilan sosial emosional anak berdasarkan 20 indikator capaian perkembangan anak menunjukkan bahwa ke 12 sampel mengalami peningkatan dengan jumlah skor keseluruhan adalah 850 dengan nilai rata-rata skor 70,83.

3. Perbandingan Data *Pretest dan Posttest*
 Adapun Grafik Perbandingan Data *Pretest dan Posttest* keterampilan sosial emosional anak pada kelompok B dapat di lihat pada Gambar 1 berikut:



Gambar 1. Grafik Bagan perbandingan skor *pretest* dan *posttest*

Dari bagan diatas menjelaskan hasil dari perbandingan pengukuran sebelum diberikan perlakuan pada anak kelompok B. Jumlah skor keseluruhan sebelum diberikan perlakuan memperoleh skor 598 dengan rata-rata 49,83 dan setelah diberikan perlakuan jumlah keseluruhan skor meningkat menjadi 850 dengan nilai rata-rata 70,83. Hasil yang didapatkan bahwa nilai anak mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *Make A Match*.

Analisi Data

1. Uji normalitas data

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data akhir keterampilan sosial emosional anak kelompok B berdistribusi normal atau tidak. Apabila nilai signifikan $>0,05$ maka data akhir dinyatakan normal sedangkan jika nilai signifikansinya $< 0,05$ maka datanya dinyatakan tidak normal. Data yang di uji merupakan skor total dari masing-masing data *pretest* dan *posttest*. Uji

normalitas dalam penelitian ini adalah menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan *SPSS for windows 30.0 version* sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil uji hipotesis

	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretest</i>	.417	12	<.001
<i>Posttest</i>	.499	12	<.001

Berdasarkan Tabel 3 di atas dapat disimpulkan bahwa data pretes dan posttes keterampilan sosial emosional anak kelompok B mempunyai nilai (*df*) yaitu 12 dan signifikansi kurang dari ($<$) 0,05 yaitu 0,001

sehingga dapat dikatakan data berdistribusi tidak normal. Maka dari itu peneliti akan melakukan uji hipotesis menggunakan metode non-parametrik.

2. Uji hipotesis data

Selanjutnya dilakukan uji hipotesis yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh model pembelajaran *Make A Match* terhadap keterampilan sosial emosional anak kelompok B. uji hipotesis menggunakan uji *Wilcoxon Signed-Rank Test* dengan bantuan program *SPSS for windows 30.0 version* dapat dilihat pada Tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil uji hipotesis

	<i>N</i>	<i>Mean Rank</i>	<i>Sum of Ranks</i>
<i>Posttest-pretest</i>	<i>Negatif Ranks</i>	0 ^a	.00
	<i>Positive Ranks</i>	12 ^b	78.00
	<i>Ties</i>	0 ^c	
	<i>Total</i>	12	

- a. *Posttet <Pretest*
- b. *Posttest >Pretest*
- c. *Posttest =Pretest*

Berdasarkan Tabel 4 di atas hasil uji hipotesis menggunakan metode non-parametrik, dari total 12 peserta ($N=12$), seluruhnya (12 peserta) menunjukkan peningkatan skor keterampilan sosial emosional dari Pretest ke Posttest (ditunjukkan oleh "*Positive Ranks*" dengan $N=12$). Tidak ada peserta yang mengalami penurunan skor (*Negative Ranks* $N=0$) maupun skor yang sama (*Ties* $N=0$). Rata-rata peringkat dari peningkatan ini adalah 6.50, dengan total jumlah peringkat 78.00 dengan hasil sig. 2 tailed sebesar $0,000 < 0,05$ dengan nilai *t* hitung $59,98 > t$ tabel 1,711 yang berarti bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Adapun nilai H_a yang dimaksud ialah ada perbedaan antara nilai pretes dan posttes sehingga dapat disimpulkan bahwa "ada pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *Make A Match* terhadap keterampilan sosial emosional anak kelompok B di KB Almadina Kecamatan Selaparang Mataram Tahun 2025".

Pembahasan

Hasil observasi awal di KB Almadina menunjukkan bahwa keterampilan sosial emosional anak masih terbatas, terlihat dari kesulitan interaksi sebaya. Kondisi ini diduga

akibat dominasi pembelajaran berpusat pada guru dan minimnya media interaktif, padahal kolaborasi sangat penting untuk mengembangkan interaksi sosial pada anak usia dini (Agusniati & Monepa, 2019). Keterampilan sosial emosional merupakan pondasi penting bagi anak untuk berinteraksi, mengelola emosi, dan mengatasi tantangan sosial. Oleh karena itu, inovasi model pembelajaran yang mendorong interaksi dan kolaborasi, seperti pembelajaran kooperatif yang terbukti lebih efektif dibandingkan metode tradisional (Karta et al, 2021).

Pada tahap pretest, keterampilan sosial emosional anak masih menunjukkan keterbatasan, ditandai dengan kecenderungan individualisme dan kurangnya interaksi sosial. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan berempati, bekerja sama, dan berperilaku sopan anak belum optimal, padahal merupakan fondasi penting dalam perkembangan anak (Rosdiana et al, 2022). Dari 20 indikator capaian perkembangan, rata-rata skor keterampilan sosial emosional sebelum perlakuan adalah 49,83 dari total skor 598. Hasil ini banyak menunjukkan skor "mulai berkembang" (skor 2) pada indikator seperti pemahaman perasaan teman (9 anak), penghargaan perbedaan pendapat (9 anak), dan inisiatif bertanya (8 anak). Data pretest

menunjukkan rata-rata 17,42 dengan skor tertinggi 50 dan terendah 47. Kondisi ini menguatkan urgensi penerapan model pembelajaran yang lebih interaktif seperti *Make a Match*, sebuah model kooperatif yang mendorong kolaborasi aktif siswa (Ari & Wibawa, 2019).

Setelah pretest, perlakuan diberikan kepada kelompok eksperimen menggunakan model pembelajaran *Make A Match* selama tiga kali sesi. Model ini, yang dirancang sesuai tahap perkembangan anak dan melibatkan kartu pertanyaan-jawaban (Hasan et al, 2024), terbukti menarik dan efektif. Anak dibagi menjadi kelompok laki-laki dan perempuan, lalu diminta mengambil kartu dan mencari pasangannya. Perlakuan mencakup pengulangan aktivitas agar anak paham, serta pengenalan jenis-jenis emosi melalui kartu bergambar dan nyanyian, memastikan anak memahami konsep emosi sambil bermain.

Setelah perlakuan, hasil posttest menunjukkan peningkatan signifikan pada keterampilan sosial emosional anak. Berdasarkan 20 indikator capaian perkembangan, anak menunjukkan perkembangan yang sangat baik. Mayoritas anak mampu mengenali dan menyebutkan emosi dasar (10 anak skor 4), menunjukkan ekspresi positif (10 anak skor 4), mengungkapkan perasaan (11 anak skor 4), dan mengikuti aturan bermain (12 anak skor 4). Skor penilaian perkembangan keterampilan sosial anak pada setiap item sudah mencapai skor 3 dan 4, mengindikasikan bahwa keterampilan sosial emosional anak telah berkembang dengan baik. Secara keseluruhan, setelah perlakuan, keterampilan sosial emosional anak mengalami peningkatan signifikan. Dari 12 sampel dan 20 indikator, skor rata-rata mencapai 70,85 (total skor 850), dengan skor tertinggi 75 dan terendah 70.

Setelah tiga hari perlakuan dengan model *Make A Match*, keterampilan sosial emosional anak kelompok B KB Almadina menunjukkan perkembangan yang sangat baik dari sebelumnya. Model ini efektif mendorong interaksi dan kolaborasi, terbukti dari peningkatan kemampuan anak untuk saling berinteraksi, bertanya, dan aktif terlibat dalam kegiatan bersama. Selain itu, melalui aktivitas interaktif *Make A Match*, anak-anak juga lebih mampu mengenal dan mengidentifikasi jenis-jenis emosi dasar (sedih, senang, marah, takut),

serta mengungkapkan perasaan mereka sendiri dengan lebih baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa pada penerapan model pembelajaran *Make A Match* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan sosial emosional anak kelompok B. Terlihat dari nilai hasil uji hipotesis dengan nilai data pretes dan posttest keterampilan sosial emosional anak kelompok B mempunyai nilai (df) yaitu 12 dan signifikansi kurang dari ($<$) 0,05, dari total 12 peserta ($N=12$), seluruhnya (12 peserta) menunjukkan peningkatan skor keterampilan sosial emosional dari Pretest ke Posttest (ditunjukkan oleh "*Positive Ranks*" dengan $N=12$). Tidak ada peserta yang mengalami penurunan skor (*Negative Ranks* $N=0$) maupun skor yang sama (*Ties* $N=0$). Rata-rata peringkat dari peningkatan ini adalah 6.50, dengan total jumlah peringkat 78.00 dengan hasil *sig. 2 tailed* sebesar $0,000 < 0,05$ dengan nilai t hitung $59,98 > t$ tabel 1,711 yang berarti bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Maka, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif yang signifikan dari model pembelajaran *Make A Match* terhadap keterampilan sosial emosional anak kelompok B di KB Almadina Kecamatan Selaparang Mataram Tahun 2025.

REFRENSI

- Agusniatih, A., & Manopa, J. M. (2019). Keterampilan sosial anak usia dini: teori dan metode pengembangan. Edu Publisher.
- Ari, N. L. P. M., & Wibawa, I. M. C. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3).
- Astini, B. N., Nurhasanah, N., Rachmayani, I., & Ummahaati, R. (2021, May). The Development of Traditional Games of Cat and Rat to Improve Social and Emotional Abilities of Children aged 5 to 6 Years Old. In 2nd Annual Conference on Education and Social Science (ACCESS 2020) (pp. 584-587). Atlantis Press.
- Fahrudin, F., Rachmayani, I., Astini, B. N., &

- Safitri, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak. *Journal of Classroom Action Research*, 4(1), 49-53.
- Goleman, D. (1995). *Emotional intelligence*. Bantam Books.
- Habibi, M. M., & Rachmayani, I. (2023). Peningkatan Sosial Emosional Melalui Kegiatan Bermain Peran Dengan Menggunakan Boneka Tangan Anak Kelompok B. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1), 56-64.
- Habibi, M., Nurhasanah, N., Rachmayani, I., & Aini, N. (2022). Mengembangkan Kemampuan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Ular Naga Di KB Qolbu Lebai Sandar Tahun 2021. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 3(3), 509-512.
- Hasan, M. Et al. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis *Make A Match* terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. (5) 1, 1300-1308. DOI: 10.37985/murhum.v5i1.683
- Karta, I. W., Rachmayani, I., & Rasmini, N. W. (2021). The Influence of Cooperative Learning Through Authentic Assessment-Based Jigsaw on Social Development of Early Childhood. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 10(4), 633-642.
- Rosdiana, R., Astini, B. N., & Rachmayani, I. (2022). Dampak Penggunaan LKA Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Al Banna Mataram Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4b), 2371-2378.
- Wahyuni, A., & Sari, N. F. (2022). Peningkatan Keterampilan Sosial melalui Metode Bermain Kooperatif Tipe *Make A Match* pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6961-6969.
- Weni, O., Ason, Y., & Waridah, W. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Make a match terhadap aspek perkembangan kognitif dan sosial emosional pada anak usia dini TK Negeri Pembina. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR*, 4(1), 58-6