

DAMPAK PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL KEREK

Emi Nazirah^{1*}, Rista Dwi Permata²

^{1,2} Progam Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas PGRI Ronggolawe

*Email: eminazirah88@gmail.com

ABSTRAK

Riset ini ditujukan untuk mengkaji dampak penerapan model kooperatif tipe *teams games tournament* pada kemampuan mengenal angka pada anak usia 4-5 tahun di taman kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Kerek. Riset ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat serta keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran, yang ditandai oleh penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan lembar kerja anak (LKA), observasi awal persentase rata-rata kelas anak yang sudah mampu dalam perkembangan pengenalan angka sebesar 41,25 dengan rata-rata kelas 1,65 dari 26 peserta didik, riset ini menerapkan metode *true experiment design pretest posttest control group design*. Pada penelitian ini didapatkan hasil observasi *pretest* dengan capaian rata-rata A1 1,5 dan A2 1,5 dari skor maksimal 4, sehingga perlu diadakan *treatment* melalui penerapan model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap kemampuan pengenalan angka, setelah diberikan *treatment* pada kelas eksperimen mengalami peningkatan 1,5 menjadi 3 pada kemampuan pengenalan angka. Di kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan khusus dan hanya pembelajaran seperti biasanya menunjukkan kenaikan hanya sebesar 0,1 dari 1,5 menjadi 1,6 pada nilai *posttest*, maka dapat disimpulkan model *teams games tournament* mampu berpengaruh hasil belajar dengan signifikan dengan kenaikan yang tinggi. Kesimpulan diterapkannya model kooperatif tipe *teams games tournament* efektif berpengaruh pada kemampuan mengenal angka, maka dari itu model *teams games tournament* terbukti efektif dan layak dalam pendidikan anak usia dini.

Kata Kunci: *teams games tournament*, mengenal angka, pendidikan anak usia dini.

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah proses pengembangan untuk mengantarkan manusia untuk mencapai tujuan dalam hidup, pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan salah satu upaya menanamkan nilai-nilai dasar serta kemampuan yang mendukung perkembangan optimal anak, dimulai dari bayi hingga usia enam tahun. Setiap anak dilahirkan dengan potensi bawaan yang beragam, yang merupakan anugerah Tuhan. Namun tanpa stimulasi yang tepat sejak awal, potensi-potensi tersebut tidak akan berkembang optimal (Nurachadijat & Selvia, 2023). Urgensi pendidikan diberikan sejak masa anak usia dini (PAUD) tertuang dalam undang-undang sisdiknas nomor 20 tahun 2003 tentang PAUD yang merupakan suatu program pengembangan yang dialokasikan bagi anak sejak mereka dilahirkan sampai berusia enam tahun. Program tersebut dilaksanakan dengan memberikan stimulasi pendidikan yang dijadikan sebagai pendukung tumbuh kembang fisik serta mental anak, agar mereka memiliki kesiapan untuk menempuh tahap pendidikan berikutnya. (Mulyani, 2018).

Berkembangnya anak pada masa usia dini mencakup aspek kognitif, sosial emosional, bahasa, fisik motorik, juga berbagai nilai agama serta moral. Berfikir menurut NAEYC (*national association of early young children*) di Indonesia rentang usia berkisar antara 0-6 tahun merujuk pada peraturan pemerintahan Republik Indonesia yang berbentuk secara khas, serta dikelompokkan menjadi beberapa aspek yaitu aspek sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik (Talango, 2020). Perkembangan kognitif mempunyai peranan penting dalam pencapaian keberhasilan belajar peserta didik, menginggit sebagian besar aktivitas pembelajaran melibatkan proses berfikir dan bagaimana kegiatan berfikir itu bekerja. Menurut Jean Piaget, kognitif didefinisikan sebagai objek serta peristiwa dalam lingkungan mereka, Jean Piaget berpendapat bahwa anak berperan aktif dalam membangun pemahaman tentang realitas bukan hanya sekedar menerima informasi secara pasif (Ibda, 2015). Jean piaget menyatakan setiap individu melewati perkembangan kognitif yang sama yaitu

melalui empat tahapan (1) Sensorimotor (usia 0 sampai dua tahun), properasional (dua sampai tujuh tahun), operasional konkret (tujuh sampai sepuluh tahun), dan operasional formal usia diatas sebelas tahun keatas. (Mulyaningsih & Palangngan, 2021) menjelaskan pada tahap pra operasional merupakan sub tahap simbolik, dimana anak mulai menggunakan mewakili objek yang tidak hadir secara fisik, pada kemampuan pengenalan angka sangatlah penting bagi anak usia dini, menurut (Harahap *et al.*, 2022) angka adalah simbol tertulis hasil interpretasi manusia terhadap bilangan angka atau bilangan terdiri dari angka-angka. Maka, penting mengenalkan angka sejak dini agar anak memahami konsep bilangan.

Pada observasi awal di TK Bustanul Athfal kerek melalui wawancara dan observasi kepada anak didik TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kerek pada bulan maret 2025, dikelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal, KBM masih banyak anak yang cenderung merasa bosan dan sering kali kurang tertarik dalam proses pembelajaran hal tersebut dikarenakan pembelajaran yang monoton dan pembelajaran yang sering kali menggunakan LKA. Sehingga minimnya keterlibatan aktif peserta didik pada proses pembelajaran. Hal tersebut mengakibatkan proses pembelajaran kurang masimal, pada observasi teridentifikasi beberapa permasalahan dalam kemampuan mengenal angka yaitu 1. Anak kesulitan dalam menyebutkan angka 1-10; 2. Anak kesulitan dalam mengurutkan angka 1-10; 3. Anak masih kesulitan dalam menghitung benda dan mengidentifikasi jumlah benda pada angkanya. Pada observasi awal pada kelompok A terlihat pada bahwa kemampuan anak dalam mengenal angka masih berada dibawah rata rata yang diharapkan dengan persentase rata-rata kelas 40% dengan rata-rata kelas 1,65 dari nilai maksimal 4 dari 26 peserta didik. Berdasarkan permasalahan tersebut model pembelajaran yang tepat diperlukan untuk menstimulasi dan memperbaiki, serta merangsang anak pada kemampuan pengenalan angka.

Menurut Kemp dan Joyn dalam (Sulistio, 2022) model pembelajaran kooperatif merupakan kumpulan kegiatan terstruktur dengan membentuk kelompok kecil, dimana peserta didik didalam kelompok tersebut saling bekerja sama, pada model kooperatif ada beberapa jenis salah satunya model *teams games tournament* ialah salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang dimana siswa berpartisipasi aktif pada proses KBM. Dalam model ini, tidak ada perbedaan peran diantara peserta didik, serta terdapat unsur permainan yang menyenangkan. Dengan metode ini, diharapkan memudahkan siswa menguasai materi pelajaran yang diajarkan (Purnaningtyas, 2020). Model TGT adalah pendekatan kooperatif yang mengelompokkan siswa kedalam tim tanpa memandang latar belakang yang berujung mendorong kerja sama, diikuti *tournament* guna hasil belajar (Fauziyah & Anugraheni, 2020).

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ni Nyoman Pusparini dan Ni Made Ayu Suryaningsih (2023) menunjukkan penerapan model *teams games tournament* dengan media kotak pintar dapat meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini, dengan ketuntasan belajar meningkat dari 55% menjadi 90%, pada penelitian ini memiliki persamaan pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, namun menghadirkan pembaruan pada fokus yang diteliti, yakni mengenal angka 1-10, serta menggunakan media balok angka sebagai sarana pembelajaran, pada penelitian sebelumnya model *teams games tournament* sering kali digunakan pada jenjang pendidikan SD, SMP, SMA sehingga temuan ini mampu memperkuat penelitian sebelumnya, serta memperluas penerapannya bahwa model *teams games tournament* bisa digunakan pada jenjang anak usia dini. Penggunaan model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) pada kemampuan mengenal angka, diharapkan mampu pembelajaran menjadi solusi dapat mendorong intraksi siswa pada proses KBM, model pembelajaran tipe *teams games tournament* diharapkan mampu berdampak positif pada kemampuan mengenal angka pada anak usia empat sampai lima tahun di kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kerek.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif digunakan untuk mempelajari populasi, atau sampel dengan menggunakan alat dan analisis data kuantitatif/statistik untuk menguji hipotesis, jenis penelitian ini menggunakan metode eksperimen, Penelitian ini menggunakan metode *true experiment design pretest posttest control group design* (eksperimen yang benar benar) karena desain ini, peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen dengan demikian validitas internal dan kualitas dapat diandalkan.

Tabel 1. *Desain pretest dan post test control group design*

Kelompok	Pretest	perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₃
Kontrol	O ₂	-	O ₄

Populasi penelitian ini yaitu semua peserta didik TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kerek yang terdiri dari kelas kelompok A1 13 anak, kelompok A2 13 anak, kelompok B.1 14 anak, kelompok B.2 15 anak jadi total populasi yaitu 55 populasi, dari jumlah tersebut ditentukan kelompok eksperimen A1 sebanyak 13 anak dan kelompok kontrol A2 sebanyak 13 anak. Sampel merupakan sekumpulan individu yang dipilih dari populasi melalui teknik *sampling* untuk mewakili keseluruhan dalam suatu penelitian (Swarjana & Skm, 2022).

pengambilan sampel penelitian ini dengan metode *non probability sampling, purposive sampling* yang merupakan teknik mengambil sampel dengan pertimbangan tertentu. Pengambilan *sampling non probabilitas* adalah metode pengambilan yang tidak memberi peluang yang setara terhadap masing-masing elemen ataupun anggota populasinya (Sugiyono, 2019). Adapun pada teknik pengumpulan datanya, peneliti melakukan wawancara, observasi, dokumentasi, dan instrumen. Pada penelitian ini instrumen yang diamati yaitu kemampuan mengenal angka.

Dalam sebuah penelitian, teknik analisis data adalah tahapan yang sangat krusial. Analisis data penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif deskriptif. Proses analisis dilakukan dengan langkah langkah terstruktur, dimulai dengan pengujian validitas instrumen untuk memastikan setiap item pernyataan dapat mengukur variabel yang diteliti. Selanjutnya dilaksanakan pengujian reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* untuk mengetahui konsistensi dari instrumen. Setelah instrumen dinyatakan valid dan reliabel, data penelitian diuji dengan uji normalitas (*shapiro wilk*) untuk mengevaluasi distribusi data dan uji homogenitas dengan pedoman pengambilan keputusan adalah *one way anova* dengan rumus (*Levene test*) untuk membandingkan rata rata, apakah ada perbedaan rata rata antar kelompok, dan langkah terakhir adalah uji t (t-test) yang dipakai untuk menguji hipotesis bagaimana dampak diterapkannya model kooperatif tipe *teams games tournament* pada kemampuan mengenal angka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini diterapkan terhadap anak kelompok A di TK Bustanul Athfal Kerek, penelitian ini berfokus pada kemampuan mengenal angka dengan menggunakan model *teams games tournament*, dengan metode kuantitatif dengan menggunakan pendekatan eksperimen tipe *true eksperiment design dengan bentuk desain pretest control group desain*, dengan subjek penelitian terdiri dari kelas yaitu A.1 kelas eksperimen dengan perlakuan dan kelas A.2 kelas kontrol tidak diberikan perlakuan dan pembelajaran seperti biasanya.

Menurut (Sudarto, 2018) model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu pendekatan kooperatif yang mengelompokkan siswa secara heterogen. sedangkan menurut (Gandana *et al.*, 2017) kemampuan mengenal angka adalah keterampilan anak dalam memahami bentuk, nama, urutan, serta lambang bilangan, yang ditujukan melalui aktivitas menghubungkan objek konkret dengan simbol bilangan serta pembiasaan berhitung sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

Subjek penelitian terdiri dua kelas yaitu A1 sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan serta kelas A2 sebagai kelas kontrol tidak ada perlakuan dan pembelajaran seperti biasanya dan model pembelajaran yang diterapkan yaitu model kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap kemampuan pengenalan angka. hasil yang diperoleh pada nilai pretest pada kelas eksperimen serta kontrol dibawah ini:

Tabel 2. nilai pretest-posttest kelas eksperimen

No	Nama	Indikat or			total	Nilai totalmaksimal	Rata rata kelas	Nilai Maksimal rata-rata kelas	Nama	indikat or			total	Nilai totalmaksimal	Rata rata kelas
		1	2	3						1	2	3			
1	nasha	2	1	1	4	12	1,3	4	Nindi	2	2	1	5	12	1,3
2	Adzril	1	1	1	3	12	1	4	Aisyah	1	1	1	3	12	1
3	Sena	2	2	1	5	12	1,6	4	Arsylla	2	2	1	5	12	1,6
4	Divya	3	3	2	8	12	2,6	4	Dzaki	3	3	2	8	12	2,6
5	Diandr	3	2	2	7	12	2,3	4	Eleeya	3	2	2	7	12	2,3
6	Hayu	2	2	1	5	12	1,6	4	Fadlan	2	1	1	4	12	1,6
7	Gicha	2	2	1	5	12	1,6	4	Fizhan	2	1	2	5	12	1,6
8	Vania	1	1	1	3	12	1	4	Fatih	1	1	1	3	12	1
9	Fatih	2	2	2	6	12	2	4	Febrian	2	2	2	6	12	2
10	Ikhsan	2	2	1	5	12	1,6	4	Keyla	2	2	1	5	12	1,6
11	Dante	1	1	1	3	12	1	4	Arsen	1	1	1	3	12	1
12	Shanum	2	1	1	4	12	1,3	4	Alayubi	2	2	1	5	12	1,6
13	Nendra	2	1	1	4	12	1,3	4	Pita	2	1	1	4	12	1,3
Total						62			Total					63	
Rata rata kelas							1,5								1,5

Keterangan indikator:

1. Menyebutkan angka 1--10
2. Mengurutkan angka 1-10
3. Menghitung benda sesuai dengan angka 1-10

Berdasarkan data di atas, rata-rata hasil *pre test* kemampuan mengenal angka pada kelas eksperimen 1,5 sementara kelas kontrol 1,5. Jadi nilai tersebut masih tergolong dibawah rata-rata dengan angka yang didapatkan dibawah 2 dari nilai maksimal 4, sebelum diterapkan model TGT. Selanjutnya setelah diterapkan model TGT pada anak kelompok A pada kelas A1 (kelas eksperimen) dan pada kelas A2 (kelas kontrol) tanpa diberikan perlakuan.

Tabel 3. Nilai pretest-posttest kelas kontrol

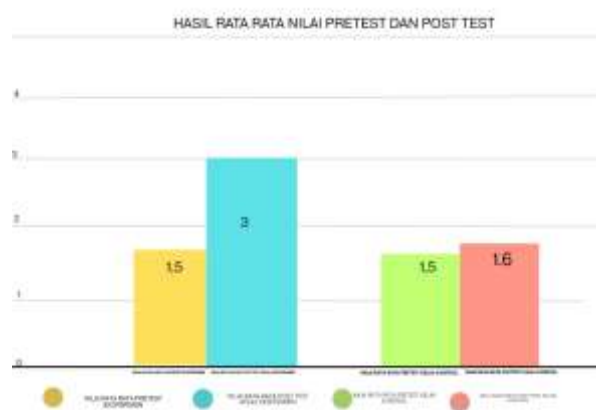
No	Nama	Indikat or			total	Nilai totalmaksimal	Rata rata kelas	Nilai Maksimal rata-rata kelas	Nama	indikat or			total	Nilai totalmaksimal	Rata rata kelas
		1	2	3						1	2	3			
1	nasha	3	3	3	9	12	3	4	Nindi	2	2	1	5	12	1,3
2	Adzril	3	2	2	7	12	2,3	4	Aisyah	2	2	1	5	12	1,6
3	Sena	3	2	4	9	12	3	4	Arsylla	2	2	1	5	12	1,6
4	Divya	4	4	4	12	12	4	4	Dzaki	3	3	2	8	12	2,6

5	Diandr	4	4	3	11	12	3,6	4	Elee a	3	2	2	7	12	2,3
6	Hayu	3	3	2	8	12	2,6	4	Fadla n	2	1	1	4	12	1,6
7	Gicha	3	3	2	8	12	2,6	4	Fizha n	2	2	1	5	12	2
8	Vania	3	2	3	8	12	2,6	4	Fatih	2	1	1	4	12	1,3
9	Fatih	4	3	3	10	12	3,3	4	Febri an	2	2	2	6	12	2
10	Ikhsan	4	3	3	10	12	3,3	4	Keyla	2	2	2	6	12	2
11	Dante	2	3	2	7	12	2,3	4	Arsen	2	1	1	4	12	1,3
12	Shanu m	4	3	3	10	12	3,3	4	Alayu bi	3	1	1	5	12	2,6
13	Nendra	2	3	3	8	12	2,6	4	Pita	2	1	1	4	12	1,3
Total						117			Total					68	
Rata rata kelas						3								1,6	

Keterangan indikator:

1. Menyebutkan angka 1-10
2. Meengurutkan angka 1 -10
3. Menghitung benda ssuai dengan angka 1-10

Berdasarkan hasil pengamatan pada proses pembelajaran sehingga intraksi antar anak menjadi lebih aktif, Selanjutnya nilai rata rata hasil *post-test* pada kelas eksperimen dengan diberikan perlakuan menunjukan adanya peningkatan dan berpengaruh positif terhadap data yang diamati peneliti, dengan adanya peningkatan 1,5 menjadi 3 dari nilai maksimal 4, sedangkan pada kelas kontrol dengan tidak diberikan perlakuan, menunjukan adanya peningkatan 1,5 menjadi 1,6 dengan peningakatan 0,1 dari nilai maksimal 4. Hasil nilai pretest dab *post test* bisa diketahui melalui gambar dibawah ini:



Gambar 1. Hasil pretest dan post test

Selanjutnya setelah mengetahui nilai *pretest* dan *posttest*, kemudian dilakukan pengujian data yakni pengujian normalitas dengan melakukan pengujian *uji shapiro-wilk* dengan berbantuan SPSS. IMB 25 dengan pemerolehan data seperti pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil uji normalitas

Kolmogrov-smirnov						
	statistic	df	Sig	statistic	df	Sig
Pre eksperimen	.210	13	.122	.907	13	.167
Post eksperimen	.205	13	.138	.932	13	.358
Pre kontrol	.229	13	.061	.908	13	.170

Post-kontrol	.183	13	.200*	.876	13	.064
--------------	------	----	-------	------	----	------

Berdasarkan hasil uji normalitas diperoleh nilai signifikansi *pretest* 0,167 dan *posttest* 0,358 pada kelas eksperimen, maupun kelas kontrol nilai *pretest* 0,170 dan *posttest* 0,064, semua berada diatas 0,05, yang mana nilai tersebut menunjukkan distribusi normal dan memenuhi syarat untuk penerapan uji statistika parametik. Temuan ini sejalan dengan pernyataan (Ghozali, 2016) yang menyatakan bahwa data dianggap normal apabila angka signifikansi *uji shapiro wilk* melebihi 0,05. Selanjutnya melakukan uji homogenitas dengan menggunakan *One Way Anova* dengan rumus Levene dengan hasil terdapat pada tabel 5.

Tabel 5. Uji Homogenitas

		df	Sig	Statistic
Hasil Belajar	Based on mean	.013	1	.907
	Based on Median	.046	1	.832
	Based on Median and with adjusted df	.046	1	23.332
	Based on trimmed mean	.020	1	.889
			24	

Berdasarkan analisis homogenitas diperoleh nilai signifikansi 0,889. Karena nilai lebih tinggi dari signifikansi 0,05 ($0,889 > 0,05$), maka dapat dibuat kesimpulan bahwa variansi populasi adalah homogen. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Ghozali, 2016) menyatakan bahwa jika hasil signifikansi melebihi 0,05 maka variasi diantara kelompok dianggap setara. Tahap selanjutnya yaitu uji hipotesis *Uji paired sample t-Test* untuk mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah diberikan treatment penerapan model kooperatif tipe TGT, hasil terdapat pada tabel 6.

Tabel 6. Uji *paired sample t-Test*

Mean			Std Deviation	Std Error mean	lower	Up per	t	df	Sig(2-tailed)
Pair 1	Pre_eksperimen-post_eksperimen	-423077	.83205	.23077	4.73357	-.72797	-18.333	12	.000
Pair 2	Pre_kontrol-post_kontrol	-69231	.94733	.26274	-1.26477	-.11984	-2.635	12	.022

Berdasarkan hasil uji statistik hasil signifikansi sebesar 0,000 untuk kelompok eksperimen ($< 0,05$), yang menandakan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan mengenal angka setelah penggunaan model kooperatif tipe TGT, sedangkan pada kelompok kontrol, signifikansi 0,022 ($< 0,05$) juga menunjukkan adanya perbedaan, tapi dampak peningkatannya lebih rendah. Oleh karena itu model *teams games tournament* terbukti nilai signifikan lebih unggul dibandingkan pembelajaran biasanya. Karena nilai signifikansi kedua kelompok $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat dampak yang lebih besar pada kelompok eksperimen. Hal ini menunjukan bahwa model *teams games tournament* (TGT) efektif dan memberikan dampak signifikan pada kemampuan mengenal angka pada usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Anugerah Pakarti Kerek.

KESIMPULAN

Penerapan model *teams games tournament* (TGT) memberikan dampak yang signifikan pada kemampuan mengenal angka anak usia 4-5 tahun pada kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal, melalui pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif anak lebih aktif, fokus, dan mampu memahami konsep angka secara konkret maupun simbolik. Pada penelitian ini didapatkan hasil observasi *pretest* dengan capaian rata rata A1 1,5 dan A2 1,5 dari skor maksimal 4, sehingga perlu diadakan *treatment* model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap kemampuan pengenalan angka, setelah diberikan *treatment* pada kelas eksperimen mengalami peningkatan 1,5 menjadi 3 pada kemampuan mengenal angka 1-10. Pada kelas kontrol yang tidak diberikan *treatment* khusus dan hanya kegiatan biasanya menunjukan kenaikan hanya sebesar 0,1 dari nilai *pretest* 1,5 menjadi 1,6 pada nilai *posttest* pada nilai *posttest*, maka menunjukan bahwa

penerapan model kooperatif tipe *teams games tournamnet* berdampak signifikan pada kemampuan mengenal angka pada anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal.

Merujuk pada kesimpulan diatas, dapat disarankan agar guru senantiasa mengembangkan variasi dalam penerapan model *teams games tournament*, karena model ini terbukti berdampak positif terhadap hasil belajar dalam meningkatkan mengenal angka, selain itu untuk peneliti selanjutnya, disarankan agar model kooperatif tipe *teams games tornament* diterapkan dengan memperhatikan variabel lain yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860.
- Gandana, G., Pranata, O. H., & Danti, T. Y. Y. (2017). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Balok Cuisenaire Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk At-Toyyibah. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1), 92–105.
- Ghozali, I. (2016). Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program. *Edisi Ketujuh*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Harahap, M., Mujib, A., & Nasution, A. S. (2022). Pengembangan Media Uno Math Untuk Mengukur Pemahaman Konsep Luas Bangun Datar. *All Fields Of Science Journal Liaison Academia And Sosiety*, 2(1), 209–217.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1).
- Mulyani, M. P. (2018). Perkembangan Anak Usia Dini. *Bimbingan Konseling Anak Usia Dini*, 46.
- Mulyaningsih, E., & Palangngan, S. T. (2021). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini. *AL-GURFAH: Journal Of Primary Education*, 2(2), 45–55.
- Nurachadijat, K., & Selvia, M. (2023). Peran Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Implementasi Kurikulum Dan Metode Belajar Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 3(2), 57–66.
- Purnaningtyas, A. Ramadhona. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Unos Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo (Judikdas Borneo)*, 02.
- Sudarto, Z. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Dharmawanita Sumberjati Jatirejo Mojokerto. *PAUD Teratai*, 7.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif , Kualitatif Dan R&D* (Sutopo (Ed.)). Penerbit Alfabeta.
- Sulistio, A. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)* (Edisi Pert). Eureka Media Aksara.
<https://Repository.Penerbiteureka.Com/Pt/Publications/408751/Model-Pembelajaran-Kooperatif-Cooperative-Learning-Model>
- Swarjana, I. K., & Skm, M. P. H. (2022). *Populasi-Sampel, Teknik Sampling & Bias Dalam Penelitian*. Penerbit Andi.
- Talango, S. R. (2020). Konsep Perkembangan Anak Usia Dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(01), 93–107.