

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERMEDIA CATCH STAR TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN PADA ANAK KELOMPOK B DI TK KARTIKA IV-92 WONOKROMO SURABAYA

Silvianing Umi Choirun Nisak

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: silvianingnisak@gmail.com

Nurhenti Dorlina Simatupang

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: nurhentisimatupang@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian *Quasy Experimental Design* ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) bermedia *catch star* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B di TK Kartika IV-92 Wonokromo Surabaya. Populasi penelitian adalah anak kelompok B di TK Kartika IV-92 Wonokromo Surabaya dengan subjek 24 anak dimana 12 anak sebagai kelompok eksperimen (B1) dan 12 anak sebagai kelompok kontrol (B2). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan uji jenjang bertanda *Mann-Whitney U Test* dengan rumus $U_{hitung} < U_{tabel}$. Jika U_{hitung} lebih kecil dari U_{tabel} , maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh $U_{hitung} = 18$ dan $U_{tabel} = 126$ maka $U_{hitung} < U_{tabel}$ yaitu ($18 < 126$). Data tersebut menunjukkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) bermedia *catch star* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B di TK Kartika IV-92 Wonokromo Surabaya.

Kata Kunci: Pembelajaran Kooperatif, *Teams Games Tournament* (TGT), Mengenal Lambang Bilangan.

Abstract

Quasy Experimental Design This study aims to determine the influence of cooperative learning model type *Teams Games Tournament* (TGT) bermedia *catch star* on the ability to recognize the symbol of the numbers in children group B in Kartika IV-92 Wonokromo Kindergarten Surabaya. The study population was group B children in Kartika IV-92 Wonokromo Kindergarten Surabaya with the subject of 24 children where 12 children as experimental group (B1) and 12 children as control group (B2). Data collection techniques use observation and documentation. Technique of data analysis of this research use test marked level *Mann-Whitney U Test* with formula $U_{hitung} < U_{tabel}$. If Count is smaller than U_{tabel} , then H_0 is rejected and H_a accepted. Based on the results of data analysis obtained $U_{hitung} = 18$ and $U_{tabel} = 126$ then $U_{hitung} < U_{tabel}$ is ($18 < 126$). The data shows H_0 rejected and H_a accepted. So it can be concluded that there is influence of cooperative learning model type *Teams Games Tournament* (TGT) bermedia *catch star* on the ability to recognize the symbol of the number of children in group B at Kartika IV-92 Wonokromo Kindergarten Surabaya.

Keywords: Cooperative Learning, *Teams Games Tournament* (TGT), Know the Symbol of Numbers..

PENDAHULUAN

Masa anak merupakan salah satu periode pertumbuhan dan perkembangan individu. Setiap periode akan memiliki ciri atau karakteristik sendiri, baik dari aspek pertumbuhan maupun aspek perkembangan. Salah satu aspek perkembangan yang perlu dirangsang adalah kemampuan kognitif. Menurut Woolfolk (dalam Susanto, 2011:57) kemampuan kognitif merupakan satu atau beberapa kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan.

Kemampuan kognitif memegang peranan yang sangat penting dalam diri seorang anak, salah satunya kemampuan mengenal lambang bilangan. Menurut

Sujiono (2009:2.17-2.18) kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan yang diarahkan untuk kemampuan berhitung atau konsep berhitung permulaan meliputi, mengenali atau membilang angka, menyebut urutan bilangan, menghitung benda, mengenali himpunan dengan nilai bilangan berbeda, dan memberi nilai bilangan pada suatu himpunan benda. Kemampuan mengenal lambang bilangan memiliki beberapa tahapan, menurut Susanto (2011:100-101) penguasaan kegiatan mengenal lambang bilangan pada anak usia Taman Kanak-kanak akan melalui 3 tahapan meliputi tahap konsep, tahap transisi, dan tahap lambang.

Peranan penting dalam mengenal lambang bilangan bagi anak adalah anak mampu mengembangkan berbagai potensi dalam dirinya yang akan berguna dalam

kehidupan sehari-sehari. Oleh karena itu, diharapkan guru dapat memberikan pembelajaran mengenal lambang bilangan pada anak usia dini terutama anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, serta tepat.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada kelompok B di TK Kartika IV-92 Wonokromo Surabaya pada hari Rabu, 14 September 2016 dan pada hari Rabu, 12 Oktober 2016 sejumlah 24 anak yang terbagi menjadi 2 kelas dengan jumlah masing-masing kelas B1 sejumlah 12 anak dan kelas B2 sejumlah 12 anak, peneliti menemukan permasalahan di TK tersebut yaitu sebanyak 6 anak dikelas B1 dan 4 anak di kelas B2 mengalami kesulitan diantaranya, anak mengalami kesulitan mengenai kemampuan mengenal lambang bilangan terutama yang memiliki digit 2 yaitu 11-20, anak terlihat kesulitan saat menyebutkan lambang bilangan 1-20 yang ditunjuk secara acak oleh guru di papan tulis, anak kesulitan mengurutkan dan melengkapi angka 1-20. Sebagian besar anak hanya terdiam atau menirukan guru dalam berhitung. Model pembelajaran yang diterapkan di TK tersebut adalah model kelompok dan seringkali dalam proses belajar mengajar hanya menggunakan bahan ajar LKA. Hal tersebut membuat sebagian anak merasa bosan dan malas mengerjakan LKA karena anak merasa kurang tertarik dan belum terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan untuk mengenal lambang bilangan dengan benar. Kenyataan lain yang ditemukan peneliti saat melakukan pengamatan yaitu kurangnya penerapan model pembelajaran secara bervariasi, seharusnya dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan terutama aspek perkembangan kemampuan kognitif pada anak usia dini dapat dilakukan dan dikembangkan melalui berbagai macam model pembelajaran, media, alat permainan edukatif, fasilitas yang mendukung proses belajar mengajar sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangan anak.

Berdasarkan kenyataan tersebut, maka perlu upaya yang mendukung untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada kelompok B diantaranya, dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif dapat diartikan sebagai suatu proses pembelajaran yang didesain untuk membantu siswa agar dapat berinteraksi dan bekerja sama secara kolektif, melalui tugas-tugas terstruktur guna mencapai tujuan pembelajaran (Fathurrohman, 2016:45). Model pembelajaran kooperatif mendorong anak untuk saling berinteraksi dan bekerja sama, mendorong anak untuk lebih aktif, percaya diri, serta mendorong anak untuk berfikir secara kritis. Model pembelajaran kooperatif terbagi menjadi beberapa tipe atau varian antara lain, tipe *Student Teams*

Achievement Devisions (STAD), tipe *Teams Games Tournament (TGT)*, tipe *Jigsaw*, tipe *Team Accelerated Instruction (TAI)*, tipe *Numbered Head Together (NHT)*, dan sebagainya.

Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan anak dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 3-6 orang anak yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku kata, dan ras yang berbeda (heterogen), serta akan diadakan permainan akademik melalui turnamen untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah memahami dan menguasai materi pelajaran. Dengan adanya turnamen, membuat anak menjadi lebih bersemangat dalam belajar karena diterapkan skor (nilai) yang bisa didapatkan ketika anak menjawab dan menyelesaikan soal dengan benar.

Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan kinerja siswa dalam menyelesaikan tugas, terjadinya komunikasi antar siswa dengan guru ataupun siswa ke tamnna, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dapat lebih mampu memahami materi yang diberikan dan menumbuhkan sikap percaya diri, kritis, dan kreatif (Trianto, 2011:44). Adanya penerapan model pembelajaran ini dapat membantu guru dalam mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat diterapkan dan dikembangkan dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik, sesuai kebutuhan dan tahapan perkembangan anak sehingga mampu mendukung proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Menurut Kristanto (2016:5-6) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media *catch star*. Media *catch star* merupakan media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan menangkap bintang yang dikaitkan di pipa aluminium dan terbuat dari lembaran kertas duplek yang dimodifikasi menjadi bentuk bintang yang disalah satu sisinya terdapat lambang bilangan 1-20.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* di kelas dilakukan dengan tahapan atau cara yang menarik dan menyenangkan bagi anak untuk mengembangkan pengetahuannya. Tahapan atau cara penerapan atau proses pembelajaran ini dalam membelajarkan mengenal lambang bilangan adalah yang pertama, adanya persepsi mengenai pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* secara jelas dan terperinci agar anak menyadari bahwa mereka harus saling bekerja sama dengan anggota

kelompoknya dan bersungguh-sungguh dalam turnamen/pertandingan karena skor yang mereka dapat ketika menjawab dan menyelesaikan soal dengan benar dapat menentukan skor timnya. Kedua, anak belajar dalam kelompok yang sebelumnya sudah ditentukan dan dibagi oleh guru berdasarkan kemampuan, jenis kelamin, suku kata, atau ras yang berbeda (heterogen) dengan tujuan memotivasi anak untuk saling membantu antar anak yang berkemampuan lebih dengan anak yang berkemampuan kurang dalam penguasaan materi. Ketiga, untuk memastikan bahwa setiap anak menguasai materi yang diberikan guru, maka diadakan *games* turnamen/pertandingan dimana anak yang bersaing merupakan perwakilan dari kelompoknya dan diusahakan setiap peserta homogen. Dalam pelaksanaan *games* turnamen/pertandingan, anak ada yang berperan sebagai pembaca soal, pemain dan penantang dimana posisi ini harus bergiliran agar setiap anak merasakan hal yang sama. Setelah melaksanakan *games* turnamen/pertandingan, maka dilakukan perhitungan skor yang didapatkan setiap anak dalam *games* turnamen/pertandingan dan kemudian anak kembali kepada kelompok masing-masing. Terakhir, setelah menghitung skor dari setiap kelompok, ditentukan pemenang dan diberikan penghargaan kelompok.

Berkaitan dengan hal tersebut, maka peneliti mengambil judul “pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) bermedia *catch star* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B di TK Kartika IV-92 Wonokromo Surabaya”.

METODE

Penelitian dengan judul pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) bermedia *catch star* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain penelitian *Quasy Eksperimental Design*.

Populasi dari penelitian ini adalah anak kelompok B TK Kartika IV-92 Wonokromo Surabaya dengan subjek 24 anak dimana 12 anak sebagai kelompok eksperimen (B1) dan 12 anak sebagai kelompok kontrol (B2).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Observasi yang digunakan adalah *participant observation*. Menurut Sugiyono (2015:204) *participant observation* adalah peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau digunakan sebagai sumber data penelitian. Dalam penelitian ini yaitu peneliti terlibat dalam aktivitas pembelajaran saat kegiatan *pretest*, *treatment* (dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

bermedia *catch star*), dan *posttest* kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B di TK Kartika IV-92 Wonokromo Surabaya. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa data hasil kegiatan anak berupa foto atau gambar serta Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang digunakan sebagai data pendukung.

Dalam penelitian ini jenis data yang diperoleh berupa data ordinal yaitu jenis data ordinal, karena dalam penelitian ini data-data kegiatan menyebutkan dan mengelompokkan disajikan dalam bentuk rangking atau peringkat. Selain itu subjek penelitian berjumlah 24 anak dimana subjek relatif kecil, data yang diperoleh juga merupakan data ordinal dan tidak berdistribusi normal. Sehingga analisis statistik yang digunakan adalah statistik non-parametrik.

Dalam teknik analisis statistik non-parametrik rumus yang digunakan untuk menganalisis data yaitu menggunakan rumus *Mann-Whitney U Test* dalam penggunaan pengujiannya menggunakan tabel penolong. Peneliti menggunakan Uji U karena bentuk hipotesis yang ditetapkan oleh peneliti menggunakan komparatif dua sampel independen dengan bentuk data ordinal. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2015:214) yang menyatakan bahwa *Mann-Whitney U Test* digunakan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel independen bila datanya berbentuk ordinal. Selain itu, digunakan untuk data yang berdistribusi tidak normal. Untuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal atau tidak normal, sebelum data *pretest* dan *posttest* diolah, data tersebut diuji normalitas dahulu untuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal atau tidak normal.

Sugiyono (2014:153) berpendapat terdapat dua rumus yang digunakan untuk pengujian menggunakan *Mann-Whitney U Test*. Adapun rumusnya sebagai berikut:

Menghitung U_1 :

$$U_1: n_1 n_2 + \frac{n_1(n_1 + n_2)}{2} R_1$$

Menghitung U_2 :

$$U_2: n_1 n_2 + \frac{n_2(n_1 + n_2)}{2} R_2$$

Keterangan:

n_1 : jumlah sampel 1

n_2 : jumlah sampel 2

U_1 : jumlah peringkat 1

U_2 : jumlah peringkat 2

R_1 : jumlah rangking pada sampel n_1

R_2 : jumlah rangking pada sampel n_2

Kedua rumus di atas digunakan dalam perhitungan, karena akan digunakan untuk mengetahui harga U mana yang lebih kecil. Harga U yang lebih kecil digunakan

pengujian dan membandingkan dengan U tabel (Sugiyono, 2014:153).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan 3 tahapan yaitu kegiatan sebelum perlakuan (*pretest*), kegiatan perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) bermedia *catch star* dan kegiatan setelah perlakuan (*posttest*). Kegiatan sebelum perlakuan (*pretest*) dilakukan pada hari senin, 01 Mei 2017 untuk kelompok eksperimen (B1) dan selasa, 02 Mei 2017 untuk kelompok kontrol (B2) . Untuk kegiatan perlakuan (*treatment*) (perlakuan I hari Senin, 08 Mei 2017, perlakuan II hari sabtu, 13 Mei 2017 dan perlakuan III hari senin, 15 Mei 2017). Sedangkan untuk kegiatan setelah perlakuan (*posttest*) dilakukan pada hari sabtu, 20 Mei 2017 untuk kelompok eksperimen (B1) dan pada hari senin, 22 Mei 2017 untuk kelompok kontrol (B2). Kegiatan sebelum perlakuan (*pretest*) dilakukan setelah menguji reliabilitas yang dilakukan di TK Kartika IV-9 Surabaya.

Kegiatan sebelum perlakuan (*pretest*) pada hari senin, 01 Mei 2017 dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal mengenal lambang bilangan dengan 3 kegiatan meliputi menyebutkan lambang bilangan 1-20 yang ditunjuk secara acak oleh peneliti dengan menggunakan media lambang bilangan yang tertera di kertas buffalo lingkaran, mengerjakan LKA untuk mengurutkan maze lambang bilangan 1-20, dan mengurutkan lambang bilangan 1-20 menggunakan media lambang bilangan yang tertera di kertas buffalo kotak kemudian menyebutkan lambang bilangannya.

Pelaksanaan pemberian perlakuan (*treatment*) dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. *Treatment* I hari senin, 08 Mei 2017 *games tournament* dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) bermedia *catch star* berisikan soal untuk menyebutkan lambang bilangan 1-20 dengan menggunakan media *catch star*. Soal yang pertama mewakili lambang bilangan 1-20 dan soal yang kedua mewakili lambang bilangan 11-20. *Treatment* II hari sabtu 13 Mei 2017 *games tournament* dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) bermedia *catch star* berisikan soal untuk mengurutkan lambang bilangan 1-20 dengan menggunakan media *catch star*. Pemain mengurutkan lambang bilangan 1-10 dan penantang 11-20. *Treatment* III hari senin, 15 Mei 2017 *games tournament* dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) bermedia *catch star* berisikan soal untuk mengurutkan disertai menyebutkan lambang bilangan 1-20 dengan menggunakan media *catch star*.

Pemain dan penantang masing-masing mengurutkan kemudian menyebutkan lambang bilangan 1-20.

Setelah kegiatan *treatment* selesai, dilakukan kegiatan setelah perlakuan (*posttest*) pada hari sabtu, 20 Mei 2017 untuk kelompok eksperimen (B1) dan pada hari senin, 22 Mei 2017 untuk kelompok kontrol (B2).

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi awal (*pretest*) dan hasil observasi akhir (*posttest*) tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) bermedia *catch star* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B di TK Kartika IV-92 Wonokromo Surabaya selanjutnya dianalisis dengan statistik nonparametrik menggunakan uji *Mann-Whitney U Test*. Setelah itu diperoleh data hasil rekapitulasi hasil kegiatan *pretest* dan hasil kegiatan *posttest*. Kemudian menganalisis data sehingga hasil penelitian dapat diketahui dengan jelas, akurat, dan teliti untuk menguji kebenaran hipotesis yang digunakan. Untuk menganalisis data, peneliti menyiapkan tabel hasil menganalisis statistik sebagai berikut:

Tabel 1. Tabel Penolong Untuk Pengujian *Mann-Whitney U Test*

Kel. B1	Produk	Peringkat	Kel. B2	Produk	Peringkat
1	2	11	1	1	4
2	2	11	2	1	4
3	2	11	3	1	4
4	3	17.5	4	2	11
5	3	17.5	5	3	17.5
6	4	22.5	6	2	11
7	4	22.5	7	1	4
8	4	22.5	8	1	4
9	3	7.5	9	1	4
10	3	17.5	10	2	11
11	2	11	11	1	4
12	4	22.5	12	3	17.5
		R1= 204			R2= 96

$$\begin{aligned}
 U_1 &= n_1 n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - R_1 \\
 &= 12 \cdot 12 + \frac{12(12+1)}{2} - 204 \\
 &= 144 + 78 - 204 \\
 &= 18
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 U_2 &= n_1 n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - R_2 \\
 &= 12 \cdot 12 + \frac{12(12+1)}{2} - 96 \\
 &= 144 + 78 - 96 \\
 &= 126
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai U_1 dari kelompok eksperimen lebih kecil dari kelompok kontrol yaitu U_2 , maka yang dipilih adalah nilai $U_1 = 18$. Berdasarkan tabel U -test dengan jumlah $N_1 = 12$ dan $N_2 = 12$ diperoleh harga U tabel = maka harga U hitung lebih kecil dari pada U tabel ($18 < 126$) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dari penelitian diatas $U_{hitung} < U_{tabel}$ yaitu $18 < 126$, maka hipotesis terhadap penelitian diterima yaitu terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) bermedia catch star terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B di TK Kartika IV-92 Wonokromo Surabaya.

PENUTUP

Simpulan

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) bermedia catch star berpengaruh terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B di TK Kartika IV-92 Wonokromo Surabaya. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya signifikansi pada kelompok eksperimen setelah diberi perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) bermedia catch star. Jumlah skor *posttest* kemampuan mengenal lambang bilangan pada kelompok eksperimen yaitu 113 dengan rata-rata 9.4 meningkat 3 poin dari skor *pretest* sejumlah 77 dengan rata-rata 6.41 sedangkan pada kelompok kontrol skor *posttest* yaitu 108 dengan rata-rata 9 meningkat 2 poin dari skor *pretest* sejumlah 89 dengan rata-rata 7.41.

Perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B ditunjukkan secara positif melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan menggunakan media yang menarik yaitu media catch star. Hal tersebut juga dibuktikan dengan perhitungan menggunakan t -test pada saat *posttest* yang menunjukkan bahwa U hitung $\leq U$ tabel yaitu $18 \leq 126$, maka diputuskan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) bermedia catch star berpengaruh terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B di TK Kartika IV-92 Wonokromo Surabaya.

Saran

Dari hasil penelitian yang dilakukan beberapa saran yang dapat diberikan untuk pendididk dan peneliti selanjutnya :

1. Bagi Guru

a. Dengan adanya bukti bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) bermedia catch star dapat mempengaruhi kemampuan mengenal lambang bilangan khususnya bagi kelompok B, maka diharapkan guru dapat menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan dan media yang menarik sebagai salah satu bentuk strategi pembelajaran untuk mengatasi masalah kemampuan lambang bilangan pada anak kelompok B.

b. Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) bermedia catch star memberikan hasil yang positif terhadap aspek kognitif mengenai kemampuan lambang bilangan pada anak, sebaiknya guru dapat mengembangkan dengan aspek kemampuan lain seperti motorik kasar.

2. Bagi Peneliti Lain

a. Dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) bermedia catch star sebagai referensi dalam melakukan penelitian untuk mengembangkan aspek perkembangan yang lainnya.

b. Melakukan penelitian mengenai kemampuan mengenal lambang bilangan tetapi dengan model pembelajaran selain model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournamnet (TGT) bermedia catch star.

DAFTAR PUSTAKA

- Fathurrohman, Muhammad. 2016. *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Penerbit Bintang Sutabaya Anggota IKAPI daerah Jawa Timur.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.