

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI METODE BERMAIN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT*

Izzatun Nisa

Prodi PIAUD, Institut Agama Islam Negeri Kudus
Email: nisaizzatun25@gmail.com

Pasiningsih

Prodi PIAUD, Institut Agama Islam Negeri Kudus
Email: pani23@gmail.com

Ihsan

Prodi PIAUD, Institut Agama Islam Negeri Kudus
Email: ihsan86@gmail.com

Abstract

The background of this research is the lack of activities that can stimulate children's cooperative abilities at the school. Increasing cooperation through cooperative play methods such as team tournament games is the right solution to stimulate children's cooperative abilities. A qualitative approach with the type of field research was used in this research. The data collection technique is observation, interviews and documentation. Meanwhile, data analysis techniques include data reduction or filtering, data presentation and conclusions. This research shows that it improves the cooperative abilities of children aged 5-6 years through cooperative play methods such as team games tournaments adapted to the RPPH theme using various games, namely: 1) floating and sinking object flows, 2) balloon relay, 3) hula hop jumping, 4) filling water in bottles, 5) blowing balls with straws, 6) puzzles, 7) clogs. In this research, there were also obstacles in improving children's cooperative abilities, namely that there were children who were individual, quiet, did not like group activities and chose friends when playing. In overcoming these obstacles, the solution used is to provide interesting group activities and the members are always replaced at each activity. Through the team games tournament activity, class B children are stimulated in their cooperative abilities so that children become more active, children do not choose friends, and children can complete group games well.

Keywords: *early childhood, cooperation skills, team games tournament*

Abstrak

Latar belakang dari penelitian ini ialah kurangnya kegiatan yang dapat menstimulasi kemampuan kerjasama anak di sekolah tersebut. Meningkatkan kerjasama melalui metode bermain kooperatif tipe team games tournament menjadi solusi yang tepat untuk menstimulasi kemampuan kerjasama anak. Pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian lapangan digunakan dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan datanya yaitu dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data berupa reduksi atau penyaringan data, penyajian data dan kesimpulan. Penelitian ini menunjukkan bahwa meningkatkan kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun melalui metode bermain kooperatif tipe team games tournament yang disesuaikan dengan tema RPPH menggunakan berbagai permainan yaitu: 1) aliran benda terapung dan tenggelam, 2) estafet balon, 3) lompat hula hop, 4) mengisi air dalam botol, 5) meniup bola dengan sedotan, 6) puzzle, 7) bakiak. Dalam penelitian ini juga terdapat hambatan dalam meningkatkan kemampuan kerjasama anak yaitu adanya anak yang bersifat individual, pendiam, kurang suka dengan kegiatan kelompok dan memilih teman saat bermain. Dalam mengatasi hambatan tersebut, solusi yang digunakan ialah dengan memberikan kegiatan kelompok yang menarik dan anggotanya selalu diganti pada setiap kegiatan. Melalui kegiatan team games tournament tersebut anak kelas B terstimulasi kemampuan kerjasamanya dengan baik sehingga anak menjadi lebih aktif, anak tidak memilih teman, dan anak dapat menyelesaikan permainan kelompok dengan baik.

Kata Kunci : anak usia dini, kemampuan kerjasama, *team games tournament*

A. PENDAHULUAN

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menjelaskan bahwa ada 6 aspek perkembangan pada anak usia dini yaitu aspek kognitif, bahasa, nilai agama dan moral, fisik motorik, sosial emosional, dan seni (Permendikbud RI Nomor 137 Tahun 2014 Standar Nasional Paud, n.d.). Perkembangan aspek sosial emosional merupakan perkembangan pada anak usia dini yang terlibat hubungan interaksi dengan orang lain. Aspek sosial emosional berpengaruh untuk kehidupan anak ke depannya terutama dalam kehidupan bermasyarakat. Apabila perkembangan aspek sosial emosional tidak dirangsang dengan baik maka sifat egosentris pada anak akan sulit hilang. Sifat egosentris itu sendiri akan merugikan bagi anak di masa

depan karena dengan adanya sifat tersebut anak cenderung tidak mau memahami orang lain (Putri, 2020).

Merangsang perkembangan aspek sosial emosional dan menghilangkan sifat egosentris anak dapat dilakukan berbagai cara misal menggunakan permainan, bermain kelompok, kerjasama dan lain lain. Dalam aspek sosial emosional yang harus dikembangkan pada anak usia 5 sampai 6 tahun adalah kemampuan bekerjasama. Karakteristik ini meliputi kemauan untuk bekerja dengan teman dalam hal-hal seperti disiplin, sikap berbagi, dan mematuhi peraturan di dalam kelas, mau bermain dengan teman lainnya, bertanggung jawab, lebih peka terhadap perasaan temannya, menghargai hak orang lain, menunjukkan sikap toleran terhadap lingkungan sekitar (Prabandari, 2019).

Putri (2020) mendefinisikan kerjasama pada anak adalah sebuah proses kegiatan untuk belajar sambil bermain untuk memecahkan masalah dan mewujudkan tujuan bersama. Kerjasama akan berjalan dengan baik apabila terdapat dua orang atau lebih dari itu dalam kegiatan kelompok serta melaksanakan kegiatan tersebut secara bersama-sama untuk menyelesaikan suatu pekerjaan dan mewujudkan tujuan kelompok. Pembelajaran kerjasama perlu distimulasi pada anak 5-6 tahun karena dengan belajar kerjasama anak juga akan belajar untuk bertanggung jawab akan tugasnya, belajar berbagi dengan temannya, belajar saling menolong untuk menajapai tujuan kerjasama. Pekerjaan dilakukan lebih cepat dan lebih efisien ketika orang bekerja sama menuju tujuan bersama, dan kolaborasi adalah cara orang melakukan ini (Qory Jumrotul Aqobah, Masnur Ali & Raharja, 2020). Kerjasama perlu stimulasi sejak usia dini agar anak mempunyai keterampilan sosial yang baik. Nilai sosial yang terkandung dalam kerjasama antarlain tanggung jawab, kepedulian, menghargai pendapat orang lain, kebersamaan dan saling membantu.

Untuk menstimulasi kemampuan kerjasama sejak awal atau sejak dini, perlu diterapkan metode dan strategi yang sesuai dalam penentuan bentuk serta tata cara pembelajaran buat anak berusia dini, misal salah satunya dengan cara permainan kooperatif. Tata cara permainan kooperatif ialah tata cara bermain yang membolehkan anak lebih aktif bertugas serta berkolaborasi saat pembelajaran berlangsung di dalam kelas (Yulitri et al., 2020). Dalam permainan kooperatif ada banyak tipe permainan salah satunya yaitu *Team Games Tournament*. *Team games tournament* merupakan tipe pembelajaran yang mengajarkan siswa untuk belajar secara berkelompok dan guru menyampaikan materi yang telah direncanakan atau disiapkan, setelah itu diadakan kompetisi atau lomba antar kelompok melalui permainan yang menarik, tidak membosankan dan menyenangkan untuk anak usia dini. Kegiatan dalam pembelajaran yang diciptakan menurut model pembelajaran ini menciptakan keadaan yang tenang, menyenangkan dan memerlukan kekompakan antar anggota kelompok untuk melakukan kegiatan yang saling bersaing secara sportif. Format kegiatan permainan dapat mempengaruhi keterampilan anak, termasuk kemampuan bekerja sama. Bermain dalam kelompok yang berkesinambungan dapat meningkatkan kemampuan anak untuk bekerjasama serta meningkatkan sosial emosional anak (Khasanah, 2016).

Team games tournament merupakan model pembelajaran yang mencakup kegiatan semua siswa tanpa memandang status, mengajarkan siswa untuk berdiskusi, dan memasukkan unsur permainan yang menciptakan sikap disiplin, kekompakan, tanggung jawab, kejujuran, kerjasama dan persaingan yang sehat (Baik Nilawati Astini, Ika Rachmayani, Nurhasanah, 2021). Model pembelajaran *team games tournament* memungkinkan anak lebih semangat dan aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut dikerenakan anak merasa terpacu untuk menjadi kelompok terbaik (Anita Rakhman, 2022). Sehingga kemampuan kerjasama anak akan berkembang dengan baik. Selain

itu model pembelajaran ini akan dapat menghilangkan sifat egostrisme anak dan akan lebih mudah bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini memengaruhi masa depan anak menjadi lebih baik lagi. Di masa depan anak akan lebih mudah berbaur dengan masyarakat dan lingkungannya.

B. METODOLOGI

Penelitian menggunakan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian lapangan. Penelitian kualitatif ini bertujuan untuk memahami bagaimana meningkatkan kemampuan kerjasama tim anak usia dini di suatu RA di wilayah Kudus dengan menggunakan teknik bermain kooperatif berjenis team games tournament. Subyek dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun kelompok B yang berjumlah 22 anak dan guru kelompok B yang berjumlah 2. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini berupa observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan pada bulan Maret hingga April 2023. Sedangkan teknik analisis data berupa reduksi atau penyaringan data, penyajian data dan kesimpulan (Sugiyono, 2017).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Meningkatkan kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun tentunya sangat penting untuk bekal kehidupan di masa depan. Mengajarkan tentang kerjasama, bersosialisasi, berinteraksi, tolong menolong untuk anak akan lebih mudah diterima saat anak masih berada dalam masa *golden age*. Kemampuan kerjasama dapat distimulasi salah satunya dengan metode permainan kooperatif tipe *team games tournament* (Hayati, 2017).

Pertama kali peneliti berkunjung ke sekolah untuk menyampaikan izin penelitian, peneliti melakukan perbincangan ringan dengan kepala RA untuk mencari informasi mengenai kegiatan belajar mengajar disana. Dari perbincangan tersebut peneliti mendapatkan informasi bahwa kegiatan belajar mengajar biasanya dimulai pukul 07.00 WIB dan berakhir pada pukul

10.00 WIB. Tetapi, selama bulan puasa ini, pembelajaran diakhiri pada pukul 09.30 WIB. Kemudian pada hari berikutnya peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas terkait pembelajaran yang dilakukan.

Team games tournament merupakan pembelajaran yang mengandung perlombaan atau pertandingan antar kelompok. Anak-anak anak dibagi menjadi beberapa kelompok untuk melakukan pertandingan akademik (Dai & Utina, 2020). Kelompok yang dapat menyelesaikan pertandingan dengan cepat dan sesuai kriteria akan menjadi pemenang. Pada observasi kali ini kegiatan *team games tournament* temanya disesuaikan dengan tema RPPH pada hari dilakukannya. Hal ini dilakukan untuk menstimulasi kemampuan kerjasama anak dan memudahkan anak untuk memahami materi yang diberikan oleh guru.

Berikut adalah daftar kegiatan *team games tournament* pada saat observasi yang disesuaikan dengan tema RPPH :

- 1) *Team games tournament* aliran benda terapung dan tenggelam
- 2) *Team games tournament* estafet balon
- 3) *Team games tournament* lompat hula hop
- 4) *Team games tournament* mengisi air dalam botol
- 5) *Team games tournament* meniup bola dengan sedotan
- 6) *Team games tournament* menyusun puzzle
- 7) *Team games tournament* bakiak

Tempat yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan *team games tournament* ada 2 tempat yakni di dalam ruang kelas B dan di halaman sekolah. Pemilihan 2 tempat ini disebabkan agar anak tidak merasa bosan saat melakukan kegiatan. Pemilihan 2 tempat ini juga disesuaikan dengan kegiatan yang dilakukan. Apabila kegiatan tidak membutuhkan ruang yang luas maka akan dilaksanakan di dalam ruang kelas. Sedangkan saat kegiatan membutuhkan ruang yang luas maka akan menggunakan halaman sekolah.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 (2014) tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menjelaskan bahwa salah satu tingkat pencapaian anak usia 5-6 tahun yaitu bersikap kooperatif dengan teman. Kemudian peneliti mengaitkan dengan indikator yang digunakan dalam melakukan penilaian pada saat observasi meningkatkan kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun melalui metode bermain kooperatif *tipe team games tournament* (Yulitri et al., 2020).

Berikut merupakan indikator kemampuan kerjasama, yaitu:

1. Anak selalu aktif pada saat kegiatan permainan
2. Anak mau bergabung dalam bermain kelompok
3. Anak mau terlibat dalam kegiatan bermain kelompok
4. Anak mau membantu teman yang sedang membutuhkan bantuan
5. Anak mampu menyelesaikan permainan
6. Anak dapat bersosialisasi dengan teman
7. Anak dapat beriteraksi dengan teman
8. Anak mau bermain tanpa memilih-milih temannya
9. Anak mau berbagi peralatan main yang digunakan saat bermain
10. Anak tidak merebut mainan ketika bermain
11. Anak mau membantu teman yang kesulitan menyelesaikan permainan
12. Anak tidak berkelompok dengan teman yang hanya ia sukai
13. Anak memiliki inisiatif mengajak temannya ikut bermain
14. Anak meminta maaf apabila mengganggu temannya
15. Anak merespon dengan baik pada saat ada yang menawarkan bantuan
16. Anak menerima bantuan dari temannya
17. Anak memberi maaf pada teman yang menggangukannya saat bermain



Gambar 1. Presentase Perbandingan Kemampuan Kerjasama melalui *Team Games Tournament* pada Observasi 1 dan 2

Gambar 1. diatas menjelaskan mengenai presentase dari perbandingan kemampuan kerjasama melalui *team games tournament* pada observasi 1 dan 2. Didapat 88% anak menunjukkan hasil belum berkembang + mulai berkembang, dan sebanyak 12% anak menunjukkan hasil berkembang sesuai harapan + berkembang sangat baik. Hal tersebut berarti masih banyak anak yang kemampuan kerjasamanya kurang, sehingga perlu dilakukan observasi selanjutnya. Menurut Azizah & Diana (2022) memang pada dasarnya dari sejak lahir anak belum mempunyai kemampuan apapun termasuk kemampuan kerjasama. Sehingga kemampuan seperti itu memang harus distimulasi dengan tepat. Menstimulasi kemampuan kerjasama anak yang tepat yaitu pada saat *golden age* seperti saat ini.

Setelah peneliti melakukan oservasi 1 dan 2 ini, ternyata menemukan hasil yang masih kurang memuaskan. Kemudian peneliti mengevaluasi observasi yang sudah dilakukan, sehingga diputuskan untuk melakukan observasi selanjutnya. Observasi selanjutnya dilakukan dengan kegiatan *team games tournament* yang lebih menarik untuk anak kelompok B.



Gambar 2. Presentase Perbandingan Kemampuan Kerjasama melalui *Team Games Tournament* pada Observasi 3 dan 4

Gambar 2. diatas menjelaskan mengenai presentase dari perbandingan kemampuan kerjasama anak melalui *team games tournament* pada observasi 3 dan 4. Didapat 45% anak menunjukkan hasil belum berkembang + mulai berkembang, dan 55% anak menunjukkan hasil berkembang sesuai harapan + berkembang sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa anak yang kemampuan kerjasamanya baik sudah ada peningkatan dari observasi 1 dan 2. Peningkatanya juga cukup banyak sekitar 43% dari sebelumnya. Pada penelitian 3 dan 4 ini memang diberikan tempat dan suasana baru agar anak-anak lebih bersemangat dalam melakukan kegiatan *team games tournament*.

Metode bermain kooperatif tipe *team games tournament* dikatakan layak untuk digunakan menstimulasi kemampuan kerjasama anak (Setianingrum & Azizah, 2022). Buktinya dari observasi sebelum dan observasi ini terdapat peningkatan yang cukup banyak. Sehingga penulis memutuskan untuk melanjutkan penelitian kembali guna mengetahui peningkatan kemampuan kerjasama anak kedepannya.



Gambar 3. Perbandingan Kemampuan Kerjasama melalui *Team Games Tournament* pada Observasi 5 dan 6

Gambar 3. diatas menjelaskan mengenai presentase dari perbandingan kemampuan kerjasama anak melalui *team games tournament* pada observasi 5 dan 6. Didapat 16% anak menunjukkan hasil belum berkembang + mulai berkembang, dan 84% anak menunjukkan hasil berkembang sesuai harapan + berkembang sangat baik. Peningkatan kemampuan kerjasama dari observasi sebelumnya dengan observasi 5 dan 6 ini ada sebanyak 29%. Hal ini membuktikan bahwa meningkatkan kemampuan kerjasama melalui metode bermain kooperati tipe *team games tournament* dapat dikatakan berhasil.

Pembelajaran secara kelompok bersama teman memang dapat meningkatkan rasa semangat pada diri anak. Apalagi pembelajarannya dilakukan secara pertandingan, maka menimbulkan rasa bersaing pada anak untuk memenangkan pertandingan tersebut. Hal tersebut yang menjadikan anak untuk bekerjasama dengan satu kelomponya dan berusaha menyelesaikan pertandingan dengan baik. sehingga dapat dikatakan *team games tournament* berhasil untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak (Sudana, 2022).



Gambar 4. Presentase Perbandingan Kemampuan Kerjasama melalui *Team Games Tournament* pada Observasi 7

Gambar 4. diatas menjelaskan mengenai presentase dari perbandingan kemampuan kerjasama anak melalui *team games tournament* pada observasi 3 dan 4. Didapat 6% anak menunjukkan hasil belum berkembang + mulai berkembang, dan 94% anak menunjukkan hasil berkembang sesuai harapan + berkembang sangat baik. Terjadi peningkatan dari observasi sebelumnya dengan observasi 7 ini sebanyak 10%. Sedangkan jika dilihat peningkatan dari observasi 1 dengan observasi 7 terjadi peningkatan sebanyak 82%. Jadi

perbandingan dari evaluasi penilaian kemampuan kerjasama melalui *team games tournament* dari observasi 1 sampai observasi 7 mengalami peningkatan yang cukup banyak. Apabila anak yang berada pada hasil berkembang sesuai harapan + berkembang sangat baik lebih dari 80% maka dapat dikatakan kemampuan kerjasamanya sudah meningkat dengan sangat baik (Baik Nilawati Astini, Ika Rachmayani, Nurhasanah, 2021).

Meskipun mengalami peningkatan, dalam penerapan metode bermain kooperatif tipe *team games tournament* pada kelompok B ada beberapa problem atau permasalahan yang dihadapi. Berdasarkan analisis dari peneliti, problem yang terjadi pada saat meningkatkan kemampuan kerjasama melalui metode bermain kooperatif tipe *team games tournament* beserta solusi yang digunakan untuk mengatasi problem tersebut yaitu, sebagai berikut :

- a. Problem anak yang cenderung mempunyai sifat pendiam dan kurang minat bermain secara kelompok, solusi yang digunakan untuk mengatasi hal tersebut dari para pendidik yaitu dengan cara guru memberikan perhatian khusus pada anak tersebut. Misalnya dengan memberikan suatu kegiatan yang bisa menarik perhatian anak, sehingga anak merasa diperhatikan. Dengan begitu akan menimbulkan keinginan anak untuk bisa melakukan kegiatan bersama teman-temannya. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Indah Rinukti Prambadani dan Fidesrinur juga mengalami problem yang sama yaitu anak yang bersifat pendiam dan kurang minat bermain secara kelompok. Solusi yang dikemukakan oleh Indah dan Fidesriur ialah melalui bermain kooperatif sebab dengan bermain kooperatif akan lebih menarik dan menyenangkan bagi anak (Prabandari, 2019).
- b. Problem anak yang individual atau egonya tinggi, mau menang sendiri, merasa tidak cocok dengan teman yang lain, solusi yang digunakan untuk mengatasi hal tersebut dari para pendidik yaitu menerapkan kegiatan kelompok yang teman kelompoknya itu diganti-ganti agar anak bisa lebih bersosialisasi dengan semua teman. Selain itu juga harus diberikan kegiatan kelompok yang menarik untuk anak sehingga anak menjadi lebih semangat dan mau bergabung dan terlibat dalam permainan kelompok. Dengan permainan kelompok yang menarik akan dapat mengatasi problem tersebut. Dengan permainan kelompok yang menarik akan dapat mengatasi problem tersebut. Dalam penelitian yang dilakukan Ika Rochmawati juga mengalami problem yang sama yaitu anak individual dan sulit berinteraksi dengan teman.

Solusi yang dikemukakan oleh Ika Rochmawati ialah menerapkan pembelajaran kooperatif yang menarik, menyenangkan dan diminati oleh anak-anak (Rochmawati et al., 2017).

D. KESIMPULAN

Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun melalui Metode Bermain Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* disesuaikan dengan tema RPPH. Hal tersebut bertujuan selain menstimulasi kemampuan kerjasama anak juga akan memudahkan anak dalam memahami materi pembelajaran. Dengan kegiatan *team games tournament* anak-anak dilatih untuk aktif dalam permainan kelompok, tidak memilih teman bermain, tidak berebut mainan, bertanggung jawab menyelesaikan tugas, saling menghargai, mau meminta maaf dan memberi maaf dan saling tolong menolong. Dengan kegiatan *team games tournament* yang menarik dan menyenangkan menjadikan anak semakin antusias dalam melakukan setiap kegiatan permainan kelompok.

Problem yang dihadapi dalam melaksanakan kegiatan *team games tournament* untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun di RA tersebut, yaitu: pertama, adanya anak pendiam dan kurang suka dengan kegiatan kelompok, hal itu merupakan hal yang wajar karena satu kelas memang ada berbagai macam karakter pada anak. Solusi yang digunakan untuk menyelesaikan pobleem tersebut ialah dengan memberikan kegiatan kelompok yang menarik bagi anak sehingga anak antusias untuk mengikuti setiap kegiatan. Kedua, adanya anak yang individual dan memilih-milih teman bermain. Solusi yang digunakan dalam mengatasi problem tersebut ialah menerapkan kegiatan kelompok yang anggotanya selalu diganti pada setiap kegiatan. Hal ini bertujuan agar anak terbiasa melakukan kegiatan kelompok dengan teman-teman yang berbeda. Sehingga anak mudah beradaptasi dengan teman-teman lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Rakhman, S. K. A. (2022). Metode Bermain Kooperatif Dalam Meningkatkan Antusias Belajar Anak Usia Dini Pada Masa Covid-19. *Abdimas Siliwangi*, 5(1), 54–61.
- Azizah, S. N., & Diana, R. R. (2022). Penerapan pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament untuk meningkatkan perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun di RA Bustanul'Ulum. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(2), 121–129. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/50075>
- Baik Nilawati Astini, Ika Rachmayani, Nurhasanah, M. A. (2021). Penerapan Metode Tegatour (Teams- Games- Tournament) Untuk Meningkatkan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 2(2), 265–271.
- Dai, K. A., & Utina, S. S. (2020). Meningkatkan Kerja Sama Anak Usia Dini melalui Metode Bermain Koperatif di Kelompok B TK Mekar Sari Desa Potanga Kecamatan Boliohuto Kabupaten Gorontalo. *ECIE Journal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 01(02), 153–165.
- Hayati, S. (2017). Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning. In *Magelang: Graha Cendekia*.
- Khasanah, F. U. (2016). Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Team Games Tournament Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4, 357–364.
- Prabandari, I. R. dan F. (2019). Meningkatkan kemampuan bekerjasama anak usia 5-6 tahun melalui metode bermain kooperatif. *Jurnal AUDHI*, 1(2), 96–105.
- Putri, C. F. dan Z. (2020). Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4, 3038–3044.
- Qory Jumrotul Aqobah, Masnur Ali, G. D., & Raharja, A. T. (2020). Penanaman Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Untirta*, 5 (2)(2), 134–142.
- Rochmawati, I., Sutarto, J., & Anni, C. T. (2017). Pengembangan Model Cooperative Learning Melalui Chained Games untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Abstrak. *Journal of Primary Education*, 6(2), 147–158.
- Setianingrum, I., & Azizah, N. (2022). Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 315–327. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1268>
- Sudana, I. K. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Agama Hindu pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 6(4), 460–465. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i4.52111>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif,*

kualitatif, dan R&D). Penerbit Alfabeta.

Yulitri, R., Putri, W. O., Trisoni, R., & Hardi, E. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Melalui Kegiatan Outbound Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama. *Ristekdik : Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(1), 33–40.