

## **PENERAPAN PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *MAKE A MATCH* DALAM MENSTIMULASI *LOGIC* MATEMATIKA ANAK USIA DINI**

**Agus Sriyanto\***

STIT Muhammadiyah Tempurejo Ngawi  
agusver123@gmail.com

**Maragustam Siregar**

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
maragustam@gmail.com

**Siti Fatonah**

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
siti.fatonah1@uin-suka.ac.id

\*Penulis Koresponden

---

**Abstrak:** Penerapan paradigma pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* untuk menstimulasi *logic* matematika anak usia dini merupakan bahasan utama di penelitian ini. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* dalam menstimulasi *logic* matematika anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pengambilan sampel menggunakan teknik purposive. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Suasana belajar pengenalan matematika melalui model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* berjalan dengan baik. 2) Selain mendapat ilmu matematika dasar, kemampuan sosial anak juga meningkat. Anak-anak mampu belajar dan bekerjasama dengan kelompok. 3) Kecerdasan logis yang dapat ditingkatkan meliputi; Penalaran logis dan penalaran matematika, pengertian bilangan dan pemecahan masalah, 4) Beberapa faktor pendukung dalam pembelajaran matematika untuk anak usia dini adalah; 1) Perkembangan kognitif, 2) Pengalaman dan lingkungan belajar, 3) Motivasi dan minat anak, 4) Kesempatan praktik.

**Kata kunci:** *Cooperative learning* tipe *make a match*, *logic* matematika, dan anak usia dini

## **APPLICATION OF *COOPERATIVE LEARNING MAKE A MATCH* IN STIMULATING EARLY CHILDHOOD MATH LOGIC**

**Abstract:** The application of *make a match cooperative learning* paradigm to stimulate early childhood math logic is the main discussion in this research. The purpose of this study was to determine the application of *make a match cooperative learning* in stimulating early childhood math logic. The research method used is descriptive qualitative with sampling using purposive technique. The results showed: 1) The learning atmosphere of math introduction through *cooperative learning* model runs well. 2) In addition to gaining basic math knowledge, children's social skills also improved. Children are able to learn and cooperate with the group. 3) Logical intelligence that can be improved includes; Logical reasoning and mathematical reasoning, number sense and problem solving, 4) Some supporting factors in learning mathematics for early childhood are; 1) Cognitive development, 2) Experience and learning environment, 3) Motivation and interest of children, 4) Practice opportunities.

**Keywords:** Cooperative learning, *make a match*, math logic, early childhood.

---

## Pendahuluan

Pembelajaran matematika anak usia dini harus bersifat bertahap, mulai dari yang konkret hingga abstrak, dari yang sederhana hingga yang kompleks (Riana & Karyawati, 2019; Widyaningtyas et al., 2021). Guru harus memberikan kegiatan yang berulang-ulang namun menarik bagi anak didiknya sehingga mereka dapat sepenuhnya memahami sebuah konsep. Sesuatu yang baru akan menarik perhatian anak, dan ketika anak berhasil menyelesaikannya, anak akan cenderung mengulangi (Suyadi dan Maulida, 2012).

Anak-anak dapat mempelajari keterampilan melalui kegiatan yang berulang-ulang, sebagaimana menggunakan konsep-konsep matematika dalam dunia nyata (Musaropah et al., 2022). Karena kegiatannya dilakukan dengan cara yang alami, anak-anak dapat dengan mudah menerima pembelajaran tanpa merusak kemampuan berpikir mereka. Ketika mengajarkan berhitung kepada anak, guru tidak perlu menggunakan pemaksaan atau menetapkan batasan. Untuk mencegah bahaya bagi perkembangan logika-matematika anak di masa depan, pembelajaran matematika harus disesuaikan dengan kebutuhan anak. Jika pertumbuhan logis-matematis anak tidak distimulasi, hal ini akan berdampak pada perkembangannya di kemudian hari. Guru harus selalu berinovasi di dalam kelas, khususnya dalam hal pengajaran berhitung. Untuk mencapai tingkat pemahaman matematika tertinggi, seseorang harus memiliki dasar yang kuat dalam berhitung (Umayah et al., 2021).

Permasalahan ini bermula dari fakta bahwa pembelajaran matematika di sekolah-sekolah tradisional masih berfokus pada guru dan mengabaikan karakteristik perkembangan anak. Pembelajaran matematika di sekolah konvensional pada umumnya hanya disampaikan secara tidak langsung, tanpa menggunakan benda konkret, sehingga memaksa anak didik untuk berpikir abstrak. Hal ini menjadi masalah karena tidak sesuai dengan bagaimana anak-anak berkembang pada masanya, karena anak belajar dari lingkungan yang nyata. Penelitian Destita Sari Dkk menunjukkan bahwa kemampuan kognitif mengenal bentuk geometri dapat ditingkatkan melalui media bahan alam batu pelangi (Widyaningtyas et al., 2021).

Di TK 'Aisyiyah Al-Amin Kebonwaru Ngawi, berhitung diajarkan dengan cara yang unik dan inovatif dengan menggunakan benda-benda yang sebenarnya, bukan dengan metode tradisional di dalam kelas seperti yang telah disebutkan di atas. Hal ini sebagaimana pernyataan bapak Purnomo Kepala Sekolah TK 'Aisyiyah Al-Amin, "Matematika adalah bentuk abstrak, sedangkan perkembangan anak bersifat konkret maka pengajaran matematika harus semudah melihat buku dan pensil."

Mendasar pernyataan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa lembaga pendidikan tersebut sangat memperhatikan perkembangan anak. Anak memiliki berbagai potensi yang berbeda dengan orang lain yang masih perlu dikembangkan dan direalisasikan sejak lahir (Suswoyo, 2007). Anak-anak harus memiliki

kemampuan untuk mengenali konsep-konsep matematika, yang dapat mereka peroleh melalui kegiatan bermain. Tujuannya adalah untuk mendorong perkembangan kemampuan berpikir anak sehingga mereka dapat memproses keberhasilan belajar mereka, menghasilkan solusi kreatif untuk menyelesaikan masalah, dan memajukan pemahaman mereka tentang ruang dan waktu, logika matematika, dan keterampilan berorganisasi dalam rangka mendorong pertumbuhan kemampuan berpikir yang teliti (Imroatun et al., 2021; Yulianti, 2010).

Melalui kegiatan bermain (Imroatun, 2016), yang membangkitkan rasa ingin tahu dan menginspirasi mereka untuk berpikir kritis dan mempelajari hal-hal baru, pembelajaran yang kreatif dan inventif dapat dicapai dengan baik. Ketika anak-anak dituntut untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar, sedangkan peran guru dan orang tua sebagai pendidik hanya memfasilitasi. Hal ini bertujuan untuk mendorong pertumbuhan dan eksplorasi kemandirian anak demi menjaga ciri khas mereka. Pada dasarnya, sangat penting untuk memahami bagaimana setiap tahap perkembangan anak mencapai kematangan sehingga anak siap untuk masuk pada jenjang berikutnya (Islami et al., 2023).

*Cooperative learning tipe make a match* adalah sebuah model pembelajaran yang dikembangkan oleh Lorna Curran tahun 1994. Keunggulan model pembelajaran ini adalah siswa dapat mencari pasangan sambil belajar mengenai konsep atau topik dalam suasana bermain yang menyenangkan (Sarinem & Putri, 2020; Sirait & Noer, 2013). *Cooperative learning tipe make a match* menawarkan kegiatan pembelajaran yang atraktif dan mewajibkan anak untuk berpartisipasi aktif dalam sebuah kelompok kecil. Model pembelajaran kooperatif sangat fleksibel digunakan untuk semua jenis pembelajaran dan aspek pengembangan anak (Putri, 2020). Penelitian Suprpta menunjukkan bahwa *cooperative learning make a match* dapat meningkatkan 20 % prestasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris (Suprpta, 2020). Istarani dalam Makmur Sirait dalam putri menjelaskan bahwa beberapa kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah; 1) Siswa terlibat langsung mencari jawaban, 2) Meningkatkan kreativitas, 3) Meminimalisir kejenuhan siswa, 4) Suasana belajar lebih menyenangkan (Sirait & Noer, 2013).

Pertanyaan dalam penelitian ini adalah Penerapan Pembelajaran *Cooperative learning tipe Make a match* Dalam Menstimulasi *Logic* Matematika Anak Usia Dini?. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran *cooperative learning tipe make a match* di TK 'Aisyiyah Kebonwaru dalam menstimulasi *logic* matematika anak. Manfaat penelitian ini adalah 1) secara teoritis penelitian dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian dengan fokus kajian yang serupa, 2) secara praktis penelitian ini dapat dijadikan acuan guru dikemudian hari terkait penerapan model pembelajaran *cooperative learning tipe make a match*.

## Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian lapangan yaitu metode kualitatif deskriptif studi kasus. Teknik pengambilan sampel dengan cara *purposive sampling*, teknik pengambilan data yaitu; wawancara, observasi partisipatif dan dokumentasi. Informan yang diwawancarai dalam penelitian ini adalah 2 guru kelas, 3 wali murid dan 1 kepala sekolah. Observasi partisipatif dalam penelitian ini adalah peneliti dalam pengisian instrumen observasi terlibat langsung dalam kegiatan dengan tanpa mengakibatkan perubahan pada kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Uji keabsahan data pada penelitian ini yaitu; perpanjangan pengamatan, triangulasi teknik, dan triangulasi sumber. Penelitian dilaksanakan di TK 'Aisyiyah Al-Amin Kebonwaru pada kelompok B yang berjumlah 6 anak. Teknik analisis data; pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, verifikasi dan penarikan kesimpulan.

## Hasil

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh gambaran tahapan pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* yang dilaksanakan di TK 'Aisyiyah Al-Amin Kebonwaru. Kegiatan persiapan; Guru menyiapkan 23 kelereng dan 3 gambar angka bertuliskan 6, 8, dan 9. Kegiatan pendahuluan; Guru memberi salam, mengajak berdoa, menanyakan kabar dan memeriksa kehadiran, dan menciptakan suasana menyenangkan dengan mengajak anak untuk bernyanyi.

Kegiatan inti; 1) Membagi kelompok, Anak-anak dibagi menjadi kelompok kecil yang terdiri dari 3 orang dan terbagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok "ahmad dahlan" dan kelompok "siti walidah". Kelompok "ahmad dahlan" membawa tulisan huruf angka yang terdiri dari tulisan angka 6, 8, dan 9 dibagi acak dalam satu kelompok. Kelompok "siti walidah" membawa kelereng dengan masing-masing anggota dibagi berbeda yaitu ada yang dapat 6 kelereng, 8 kelereng, dan 9 kelereng. 2) Penjelasan tujuan dan peran, Guru menjelaskan kepada anak bahwa setelah ada aba-aba setiap anggota kelompok harus mencari pasangan yang sesuai antara jumlah kelereng yang dibawa anggota kelompok "siti walidah" dan huruf angka yang dibawa kelompok "ahmad dahlan". Permainan ini akan dilaksanakan sebanyak 3 kali putaran.

Kegiatan inti; 3) Diskusi kelompok, Guru mendorong anak untuk selalu mendiskusikan hasil dari menyesuaikan antara kelompok "siti walidah" dan kelompok "ahmad dahlan". Guru memberikan waktu kepada masing-masing kelompok untuk berdiskusi. Pada tahap ini anak-anak diharapkan untuk saling mendukung pada anggota kelompok yang masih salah mencari pasangan. 4) Kolaborasi dan kerja sama, Setiap anggota kelompok dipersilahkan untuk saling membantu, baik antar kelompok yang berbeda maupun dalam satu kelompok yang sama. 5) Presentasi hasil, Menjelang akhir pembelajaran setiap anak dipersilahkan untuk berbicara terkait berapa kali salah pasangan dan berapa kali benar memilih pasangan. 6) Pemberian penghargaan. Pemberian penghargaan yang dilakukan guru

adalah dengan memberikan kelereng yang tadi digunakan sebagai media pembelajaran secara merata.

Kegiatan penutup: Guru menyimpulkan hasil belajar, memberikan motivasi, mengajak bernyanyi kemudian berdoa sebelum pulang. Penting untuk memperhatikan minat, perkembangan, dan gaya belajar individu anak ketika memperkenalkan konsep matematika pada mereka. Menggunakan pendekatan yang menyenangkan, interaktif, dan konkret akan membantu anak usia dini memahami dan menyerap konsep matematika dengan lebih baik. Pengenalan konsep matematika pada anak usia dini diharapkan membuat anak suka dan senang melakukannya sesuai dengan tujuan mereka yaitu belajar sambil bermain (Umar & Lubis, 2022).

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa; Pertama, suasana belajar pengenalan matematika melalui model pembelajaran kooperatif berjalan dengan baik. Selain mendapat ilmu matematika dasar, kemampuan sosial anak juga meningkat. Anak-anak mampu belajar dan bekerjasama dengan kelompok. Penelitian Rahman & Kencana (2020) menunjukkan pembiasaan anak belajar dalam kelompok yang berbeda dapat meningkatkan kemampuan sosial. Mereka belajar saling mendengarkan, menghargai pendapat orang lain, menghormati perbedaan, dan membangun hubungan sosial yang positif.

*Cooperative learning* dan kemampuan matematika dasar memiliki hubungan yang erat. Sudestia mengemukakan bahwa pembelajaran *cooperative learning* dapat meningkatkan kemampuan kognitif pemecahan masalah (Ningsih et al., 2016). Kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu manfaat belajar matematika. Kedua, Tipe model pembelajaran kooperatif yang digunakan adalah *make a match*. Model ini dipilih karena penerapan yang mudah dan bisa menghidupkan suasana dengan baik. Kegiatan anak mencari pasangan antara kelereng yang dibawa dengan kartu angka yang dibawa kelompok lain memberikan kesempatan seluas-luasnya untuk berinteraksi. Anak-anak merasa tertantang untuk mencari pasangan yang sesuai dengan kelereng yang dibawa. Model *make a match* sangat fleksibel digunakan untuk pengembangan semua aspek pembelajaran (Yani, 2020).

*Ketiga*, berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi menunjukkan bahwa; 1) Guru selalu memberi motivasi kepada anak selama kegiatan inti berlangsung, 2) Anak terlihat gembira dan tidak menunjukkan tanda-tanda kebosanan dalam belajar, 3) Menurut kepala sekolah model pembelajaran kooperatif *make a match* mudah diterapkan dan sangat fleksibel disemua kondisi. Penelitian Kentut Pudjawan menunjukkan bahwa kooperatif *make a match* berpengaruh positif signifikan pada kemampuan berhitung anak (Pudjawan et al., 2019).

Komponen kecerdasan logis matematika yang telah berhasil dikembangkan melalui model pembelajaran *cooperative learning type make a match* adalah sebagai berikut: 1) Penalaran, Penting untuk memberikan kesempatan kepada anak-anak usia dini untuk mengembangkan penalaran mereka melalui berbagai kegiatan yang merangsang pemikiran logis, kreativitas, dan sosial. Dukungan dan bimbingan yang tepat akan membantu anak-anak dalam mengembangkan kemampuan penalaran mereka secara optimal. Dalam hal ini penalaran akan difokuskan pada penalaran logis dan penalaran matematika (Hermawan, 2016).

Penalaran logis terkait mengembangkan dasar-dasar logika dan pemahaman tentang hubungan sebab-akibat. Melalui permainan pencocokan jumlah kelereng yang dibawa dengan kartu angka huruf yang dibawa kelompok lain anak akan terdorong untuk mengembangkan konsep penalaran sebab akibat. Mereka akan berlari menuju anak yang kartu angka hurufnya bernilai sama dengan jumlah kelereng yang dibawa. Konsep ini akan dibawa dalam kehidupan anak karena pengalaman yang berkesan akan lebih mudah diterapkan anak (Fitriyani et al., 2023; Nuraeni, 2022; Yulis, 2023).

Berikutnya adalah penalaran matematika dalam hal ini anak diarahkan untuk meningkatkan penalaran matematika melalui bermain permainan matematika. Permainan matematika yang dimaksud adalah kegiatan *make a match* yang mereka alami dalam pembelajaran inti. Konsep pembelajaran matematika yang menarik tidak akan membuat anak menjadi takut dan tertekan. Sebaliknya anak akan merasa nyaman dan senang, hal ini tentu sangat dibutuhkan untuk mempersiapkan belajar anak dijenjang berikutnya (Chodijah, 2021; Idris et al., 2023). 2) Meningkatkan pengertian bilangan, Pembelajaran pengertian bilangan yang dapat diperoleh dari permainan pencocokan jumlah kelereng dan kartu angka adalah anak mampu mengerti konsep dasar bilangan yaitu menghitung. Benda konkret seperti kelereng akan mempermudah anak untuk menghubungkan antara jumlah wujud konkret dengan tulisan yang bersifat abstrak (Roliana, 2018). 3) Keterampilan pemecahan masalah, Keterampilan pemecahan masalah merupakan aspek penting dalam perkembangan anak usia dini. Melalui pengembangan kemampuan ini, anak-anak belajar untuk menghadapi tantangan, mengatasi hambatan, dan mencari solusi yang kreatif. Masalah yang diajukan guru melalui permainan ini adalah bagaimana anak bisa mencocokkan jumlah kelereng dengan kartu angka yang dibawa kelompok lain.

Perkembangan matematika anak bergantung pada beberapa faktor

Faktor perkembangan kognitif: Kemampuan matematika anak dipengaruhi oleh perkembangan kognitif mereka. Misalnya, pada usia dini, anak-anak mulai mengembangkan kemampuan untuk mengenali angka, menghitung, dan memahami konsep dasar matematika. Kemampuan ini berkembang seiring dengan perkembangan kognitif mereka, termasuk kemampuan memahami simbol dan mengoperasikan informasi. Kemampuan kognitif anak memiliki hubungan

signifikan positif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika (Ulya, 2015).

Pengalaman dan lingkungan belajar. termasuk keluarga dan sekolah (Nadjih & Ari Bowo, 2021; Nuryati et al., 2021; Santoso, 2020), memiliki pengaruh signifikan pada perkembangan matematika mereka. Anak-anak yang terpapar dengan berbagai pengalaman matematika dalam kehidupan sehari-hari, didukung oleh permainan matematika, mainan matematika, atau kegiatan belajar yang melibatkan matematika, cenderung memiliki perkembangan matematika yang lebih baik. Literasi matematika pada lingkungan keluarga memiliki hubungan yang signifikan pada kemampuan dasar matematika anak (Alqusyairi, 2021).

Tingkat motivasi dan minat anak. Minat dan motivasi anak terhadap matematika juga memainkan peran penting dalam perkembangan matematika mereka (Hidayanti, 2018; Riana & Karyawati, 2019). Anak-anak yang memiliki minat dan motivasi tinggi cenderung lebih aktif dalam belajar matematika, mencari peluang untuk mengembangkan keterampilan matematika mereka, dan lebih siap untuk mengatasi tantangan yang muncul.

Kesempatan praktek. Penting bagi anak-anak untuk memiliki kesempatan praktik dalam menggunakan dan menerapkan konsep matematika dalam situasi nyata. Melalui praktik yang berulang-ulang, anak-anak dapat memperkuat pemahaman mereka, meningkatkan keterampilan berhitung, dan memperluas kemampuan matematika mereka secara keseluruhan. Perkembangan matematika anak adalah proses yang kompleks dan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berinteraksi. Penting untuk memberikan dukungan yang tepat, memotivasi anak, dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif untuk memfasilitasi perkembangan matematika yang optimal.

## Simpulan

Suasana belajar pengenalan matematika melalui model pembelajaran kooperatif berjalan dengan baik. Selain mendapat ilmu matematika dasar, kemampuan sosial anak juga meningkat. Anak-anak mampu belajar dan bekerjasama dengan kelompok. Kecerdasan logis yang dapat ditingkatkan meliputi; Penalaran logis dan penalaran matematika, pengertian bilangan dan pemecahan masalah. Pembelajaran kooperatif *make a match* selain mudah diterapkan juga efektif menghidupkan suasana kelas. Kegiatan anak mencari pasangan memberikan kesempatan seluas-luasnya untuk berinteraksi. Anak-anak merasa tertantang untuk mencari pasangan yang sesuai dengan kelereng yang dibawa. Beberapa faktor pendukung dalam pembelajaran matematika untuk anak usia dini adalah; 1) Perkembangan kognitif, 2) Pengalaman dan lingkungan belajar, 3) Motivasi dan minat anak, 4) Kesempatan praktik.

Guru kemudian disarankan untuk mengembangkan suasana belajar yang menyenangkan dalam kelas. Penelitian ini supaya dapat dilanjutkan dengan jumlah subjek yang lebih banyak atau lebih dari 12 anak seperti keadaan jumlah siswa TK

pada umumnya. Ada banyak tipe pembelajaran *cooperative learning*, peneliti berharap penelitian ini bisa menjadi dasar/referensi penelitian berikutnya dengan tipe *cooperative learning* yang berbeda.

### Daftar Pustaka

- Alqusyairi, M. S. A. (2021). Matematis Terhadap Kemampuan Computer Self. *Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 2(2), 153–165. [https://doi.org/DOI Issue : 10.46306/lb.v2i2](https://doi.org/DOI%20Issue%2010.46306/lb.v2i2)
- Chodijah, S. (2021). Penggunaan Media Bahan Alam untuk Meningkatkan Penalaran Matematis Anak Usia 5-6 Tahun. *Action Research Journal*, 1(2), 200–206.
- Fitriyani, F., Houtman, H., Suroyo, S., & Saabighoot, Y. A. (2023). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Nuansa Akademik: Jurnal Pembangunan Masyarakat*, 8(1), 13–24. <https://doi.org/10.47200/JNAJPM.V8I1.1349>
- Hermawan, T. (2016). Pengaruh Kemampuan Bertanya Terhadap Hasil Belajar. *Intersections*, 1(1).
- Hidayanti, M. (2018). Pengaruh Motivasi Guru Terhadap Efektifitas Pembelajaran Matematika Pada Anak Usia Dini Penelitian Kuantitatif Di Tk Jati Mulya Desa Kertajati Kecamatan Kertajati Kabupaten Majalengka Tahun 2018. *Jurnal Unma*, 1–8.
- Idris, M., Suroyo, S., Saabighoot, Y. A., & Houtman, H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Berbantuan Multimedia Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Nuansa Akademik: Jurnal Pembangunan Masyarakat*, 8(1), 35–44. <https://doi.org/10.47200/JNAJPM.V8I1.1351>
- Imroatun, I. (2016). Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Utama Anak Raudhatul Athfal. *aş-şibyān: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 40–48.
- Imroatun, I., Adilatunnisa, A., Hasanah, N., & Rahayu, S. H. (2021). Implementasi Bermain Lego Sebagai Pembelajaran Harian Untuk Pengembangan Kreatifitas Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 3(2), 55–67. <https://doi.org/10.35473/IJEC.V3I2.1005>
- Islami, A., Rahayu, S. H., Rukhiyah, Y., Umayah, U., Fauzia, W., & Rahmalia, T. D. (2023). Posyandu Sebagai Sentra Pendidikan Masyarakat Bagi Anak Usia Dini. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 13–22. <https://doi.org/10.32678/ASSIBYAN.V8I1.7197>
- Musaropah, U., Ayu Zita Sari, N., Hermawan, T., & Nasruddin, M. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Permainan Congklak Pada Pembelajaran Operasi Hitung Bagi Siswa Kelas Awal Sekolah Dasar. *Intersections*, 7(1), 11–19. <https://doi.org/10.47200/INTERSECTIONS.V7I1.973>
- Nadjih, D., & Ari Bowo, A. N. (2021). Hypno Family Melalui Metode

- Psychodrama Untuk Mengoptimalkan Potensi Dalam Menjalankan Peran Sebagai Anggota Keluarga. *Nuansa Akademik: Jurnal Pembangunan Masyarakat*, 6(1), 49–62. <https://doi.org/10.47200/jnajpm.v6i1.692>
- Ningsih, S., Kurniah, N., & D, D. (2016). Penerapan Metode Cooperative Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1(2), 165–175. <https://doi.org/10.33369/jip.1.2.100-106>
- Nuraeni, F. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Kepada Anak Usia 4-6 Tahun Di Paud Nurul Hikmah. *Pelangi*, 4(2), 325–339. <https://doi.org/https://doi.org/10.52266/pelangi.v4i2.867>
- Nuryati, N., Muthmainnah, M., Lubis, H. Z., Talango, S. R., Ibrohim, B., & Nadjih, D. (2021). Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Motivasi Berprestasi Anak Usia Dini Selama Masa Learning From Home. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 139–148. <https://doi.org/10.32678/AS-SIBYAN.V6I2.4649>
- Pudjawan, K., Ujianti, P. R., & Resmini, N. K. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(2), 201–211.
- Putri, P. O. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Math untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Intersections*, 5(2), 1–8. <https://doi.org/10.47200/intersections.v5i2.550>
- Rahman, M. H., & Kencana, R. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Musamus Journal of Primary Education*, 2(2), 67–75. <https://doi.org/10.35724/musjpe.v2i2.2177>
- Riana, N., & Karyawati, L. (2019). Intervensi Pada Anak Retardasi Mental Usia 7 – 8 Tahun Dalam Perkembangan Kognitif. *As-Sibyan : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 143–152.
- Roliana, E. (2018). Urgensi Pengenalan Konsep Bilangan Pada Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Dan Diskusi Pendidikan Dasar*, 2015, 417–420.
- Santoso, F. S. (2020). Lingkungan Keluarga Sebagai Awal Pengembangan Kewirausahaan Islam. *Nuansa Akademik: Jurnal Pembangunan Masyarakat*, 5(1), 13–22. <https://doi.org/10.47200/jnajpm.v5i1.418>
- Sarinem, & Putri, P. O. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Make A Math Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika. *Intersections*, 5(1), 15–20. <https://doi.org/10.47200/INTERSECTIONS.V5I1.511>
- Sirait, M., & Noer, P. A. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal INPAFI*, 1(3), 252–259.
- Suprpta, D. N. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Make a Match Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa. *Journal of Education Action Research*, 4(3), 240–246.

- Ulya, H. (2015). Hubungan Gaya Kognitif dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika pada Siswa. *GUSJIGANGKonseling*, 1(2), 60–72. <https://doi.org/https://doi.org/10.24176/jkg.v1i2.410>
- Umar, A., & Lubis, N. A. (2022). Pengenalan Konsep Matematika pada Anak Usia Dini. *SEULANGA: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 53–62. <https://doi.org/10.47766/seulanga.v3i1.429>
- Umayah, U., Juhri, J., Muqdamien, B., Fauzia, W., & Maulida Qolbiyah, S. M. (2021). Penggunaan Balok Cuiseniare Untuk Media Pengenalan Bilangan Bagi Anak Usia Dini. *Intersections*, 6(1), 34–42. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.590>
- Widyaningtyas, W., Shari, D., Saleh, N. R., & Asmara, B. (2021). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal Bentuk Geometri Melalui Media Bahan Alam Batu Pelangi. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 41–52. <https://doi.org/10.32678/AS-SIBYAN.V6I1.2940>
- Yani, N. A. (2020). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Make A Match (Mencari Pasangan) Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak (Studi Di Rhaudhatul Athfal Syakirah ). *An-Nizom*, 5(1), 38–42.
- Yulianti, D. (2010). *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-kanak*. Indeks.
- Yulis, R. (2023). Peningkatan Kemandirian Belajar Matematika Materi Konsep Segi Empat Dan Segitiga Dengan Metode RBL Pada Siswa SMPN 91. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman*, 13(1), 31–40. <https://doi.org/10.47200/ULUMUDDIN.V13I1.1418>