STIMULUS
Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
Volume 1 No 2 Tahun 2021
http://jurnal.umnu.ac.id/index.php/sti/index

Stimulasi Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan *Puzzle* Berkelompok

Anti Isnaningsih[1], Jamangatun Umi Khasanah[2]
Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen[1], Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen[2]
antiisnaningsih@gmail.com[1], jamangatunumikhasanah@gmail.com[2]

Abstract: *The lack of media variety in stimulating cooperation skills is one of the triggers for children's problems in working together. This study aims to improve cooperation skills in 12 children aged 4-5 years through group puzzle games. The type of research used is classroom action research through two cycles with four stages in each cycle, namely planning, implementation, observation, and reflection. Collecting data using observation which is then analyzed descriptively quantitatively. The results showed an increase in the ability to cooperate through group puzzle games, which increased 16% in the first cycle and increased 59% in the second cycle.*

Keywords: *cooperation, puzzle games, early childhood*

Abstrak: Kurangnya variasi media dalam stimulasi kemampuan kerjasama menjadi salah satu pemicu permasalahan anak dalam bekerjasama**.** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama pada 12 anak usia 4-5 tahun melalui permainan *puzzle* berkelompok. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas melalui dua siklus dengan empat tahap setiap siklusnya, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pengumpulan data menggunakan observasi yang kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukan adanya peningkatan kemampuan kerjasama melalui permainan *puzzle* berkelompok yakni meningkat 16% pada siklus I dan meningkat 59% pada siklus II.

Kata kunci: kerjasama, permainan *puzzle*, anak usia dini

A. PENDAHULUAN

Perkembangan sosial sebagai tahap pencapaian kematangan dalam hubungan social seperti proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral dan tradisi. Keterampilan sosial memungkinkan individu dapat berinteraksi, memperoleh respon positif atau negative (Maryani, 2011). Salah satu ketrampilan dalam perilaku social social adalah kemampuan bekerjasama (Hurlock, 1978).

Kerjasama adalah salah satu kebutuhan mahluk hidup sebagai mahluk social untuk menyelesaikan berbagai pekerjaan dengan tujuan Bersama (Triyanti, 2016)(Dewi et al., 2018). Penting untuk distimulasikan sejak dini karena pada proses bekerjasama

anak dapat mengembangkan kemampuan aspek emosional seperti bagaimana saling membantu, berinteraksi dengan teman yang lain, dan menyelesaiakan tugas secara bersama-sama. Kemampuan kerjasama pada anak usia dini ternyata masih belum terstimulasi secacra optimal. Dilihat dari kegiatan pembelajaran anak usia 5-6 tahun tidak sepenuhnya menyimak apa yang disampaikan oleh guru (Sisca, 2012). Pembelajaran dalam bentuk kelompok jarang diberikan karena keraguan guru pada kemampuan anak untuk berinteraksi secara berkelompok (Rekyiksa, 2015). Pembelajaran secara individualis seperti memberi lembar kerja (LKA), menembak *flash card* secara bergantian, dan tanya jawab sehingga tidak sedikit anak yang tidak menyelesaikan LKA karena merasa bosan dan mencari kegiatan lain (Dewi et al., 2018). Permasalahan tersebut dapat diselesaikan dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis projek dan kerja kelompok (Dewi et al., 2018) (Rekyiksa, 2015).

Pemilihan metode pembelajaran dapat menentukan keberhasilan siswa (Kristin, 2016) termasuk pada keberhasilan kemampuan kerjaama pada anak usia dini. Lain halnya dengan penelitian ini yang akan memberikan pemaparan stimulasi kerjasama anak dengan kegiatan bermain. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat dengan tujuan memberi kesenangan dan imajinasi anak (Masnipal, 2004). Sesuai prinsipnya, dunia anak adalah dunia bermain. Melalui bermain anak akan memperoleh suatu pembelajaran bagi anak (Zaini, 2015). Salah satu jenis permainan kerjasama adalah bermain *puzzle* (Ismail, 2006). Bermain *puzzle* adalah kegiatan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian atau bongkar pasang. Kegiatan bermain ini dapat dimainkan secara berkelompok. Pada saat bermain anak akan merasakan berbagai pengalaman emosi, beinteraksi, berdiskusi, dan tidak terlepas juga menghargai perbedaan pendapat orang lain yang dapat mengikis sifak egosentris anak (Rekyiksa, 2015).

B. METODE

Penelitian yang dilaksanakan pada bulan januari-juni 2020 menggunakan penelitian tindakan kelas, yaitu suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Arikunto, 2008). Penelitian ini melalui dua siklus dengan empat tahap setiap siklusnya, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Subjek penelitian sebanyak 12 anak dari POS PAUD Menur Kalisari kecamatan Rowokele kabupaten Kebumen dengan rentang usia 4-5 tahun. Adapun pengumpulan data yang dipilih adalah observasi mengamati langsung perilaku anak setelah diberi Tindakan. Analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif, data yang diperoleh berupa angka yang kemudian dipresentasekan untuk mengetahui seberapa besar peningkatanya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pra Tindakan

Pemilihan Permainan *puzzle* berkelompok berdasarkan analisis kebutuhan melalui observasi sebagian besar anak masih kurang mampu melakukan kerjasama dan cenderung masih memilih bermain sendiri- sendiri dibandingkan bermain dengan teman yang lain, masih banyakanak yang kurang mampu berbagi mainan dengan teman yang lain. Dalam hal ini anak masih memerlukan bimbingan dan latihan dalam mengembangkan kemampuan sosialnya dalam hal bekerjasama dengan teman.

Tabel 1. Perkembangan Kemampuan Kerjasama Pra Tindakan

Kriteria Perkembangan	Jumlah	Presentase
BB	8	67%
MB	2	16%
BSH	2	16%
BSB	0	0
Jumlah	**12**	**100%**

Proses pembelajaran yang ada di POS PAUD Menur Kalisari berdasarkan pengamatan yang dilakukan sebenarnya sudah baik, namun pengembangan kemampuan kerjasama yang masih kurang dikembangkan secara optimal dan kurang bervariasi, penggunaan media pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan kerjasama juga masih jarang digunakan. Dalam rangka untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak, maka peneliti menggunakan media *puzzle* yang sering dijumpai anak setiap hari, sehingga sudah dikenal dan dekat dengan anak. Selain dapat mengembangkan kemampuan kerjasama dalam diri anak, bermain puzzle juga disukai anak. Anak dapat belajar mengenal bentuk, warna, dan ketepatan dalam memasangkan kepingan-kepingan puzzle menjadi bentuk yang utuh.

Siklus I

Tahap Perencanaan siklus I

Langkah awal yang peneliti lakukan adalah membuat perencanaan bersama dengan guru kelas sebagai berikut:

1. Menentukan tema pembelajaran.
2. Tema pembelajaran yang digunakan pada penelitian siklus I adalah tema Binatang yang terdiri dari beberapa sub tema.
3. Merencanakan kegiatan pembelajaran dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran harian (RPPH).
4. Mempersiapkan instrumen penelitian
5. Menyiapkan peralatan dan media yang akan digunakan
6. Mempersiapkan alat untuk mendokumentasi pelaksanaan penelitian dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan yaitu berupa HP (HandPhone) Android

Tahap Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama pada hari Senin tanggal 08 Juni 2020, pertemuan kedua pada hari selasa tanggal 09 Juni 2020, serta pertemuan ketiga pada hari Rabu tanggal 10 Juni 2020. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dimulai dari pukul 07.30 WIB sampai 10.00 WIB, yang dibagi dalam 4 kegiatan, yaitu kegiatan pembukaan atau kegiatan awal ± 30 menit, kegiatan inti ± 60 menit, istirahat ± 30 menit, dan kegiatan akhir ± 30 menit.

Tahap Observasi Siklus I

Observasi pada siklus I dilakukan secara kolaborasi yang dilakukan peneliti dibantu oleh guru. Kegiatan yang diamati meliputi seluruh aspek yang ada pada instrumen penelitian yaitu semua perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, terutama pada saat kegiatan permainan menyusun puzzle berkelompok. Pengamatan dilakukan bersamaan dengan pendampingan saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Dari hasil observasi yang dilakukan pada kemampuan kerjasama sebelum penelitian dan setelah dilakukan penelitian siklus I didapat hasil yang meningkat. Hasil rata-rata kelas yang diperoleh pada siklus I sudah berada pada kriteria mampu. Adapun data hasil observasi kemampuan kerjasama anak sebelum dilakukan penelitian dan setelah dilakukan penelitian siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Perkembangan Kemampuan Kerjasama Siklus I

Kriteria Perkembangan	Pra Tindakan		Siklus I	
	Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase
BB	8	67%	3	25%
MB	2	16%	5	42%
BSH	2	16%	3	25%
BSB	0	0	1	8%
Jumlah	**12**	**100%**	**12**	**100%**

Berdasarkan tabel observasi di atas dapat dilihat perbandingan persentase tiap-tiap kriteria kemampuan kerjasama. Dari hasil tersebut dapat terlihat jelas bahwa kemampuan kerjasama anak mengalami peningkatan dari sebelum dilakukan tindakan dan setelah siklus I. Meskipun kemampuan kerjasama rata-rata kelas sudah berada pada kriteria berkembang, namun masih banyak anak yang berada pada kriteria mulai berkembang dan ada beberapa siswa yang belum berkembang . Hal ini dibuktikan dari 12 anak terdapat 2 anak yang belum berkembang dan 6 anak yang mulai berkembang.

Tahap Refleksi Siklus I

Setelah dilakukan pertemuan tiga kali pada siklus I ternyata belum berhasil. Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan tindakan siklus I sudah menunjukkan adanya peningkatan, akan tetapi peningkatan yang diperoleh hanya sebesar 33% dan belum mencapai indikator keberhasilan. Untuk itu peneliti perlu melakukan tindakan pada

siklus II agar dapat meningkatkan kemampuan kerjasama pada kriteria mampu bekerjasama sesuai indikator keberhasilan.

Hambatan yang peneliti hadapi pada siklus I ini adalah pemahaman anak dalam menjalankan instruksi atau aturan permainan yang masih kurang, seperti anak susah untuk dikondisikan agar bergantian dalam menyusun puzzle. Anak justru tidak sabar untuk bergantian dalam menyusun puzzle sehingga permainan harus diulangi beberapa kali sampai anak lebih mengerti. Masih ada anak yang tidak berperan aktif karena tidak mengerti tugasnya dan malu sehingga saat gilirannya untuk menyusun puzzle justru hanya diam saja.

Karena hasil yang diperoleh pada siklus I masih jauh dari kriteria indikator keberhasilan yang diinginkan dan pelaksanaan yang belum berhasil secara maksimal, maka pada siklus II peneliti mengubah metode permainan kelompok menyusun puzzle. Jika pada siklus I anak-anak bergantian dalam menyusun puzzle, pada siklus II ini metode permainannya diubah menjadi anak bersama-sama menyusun puzzle dengan teman sekelompoknya. Puzzle yang dirangkaipun tidak hanya satu tetapi dua atau lebih.

Siklus II

Tahap Perencanaan Siklus II

Perencanaan tindakan pada Siklus II ini pada dasarnya sama dengan perencanaan tindakan pada Siklus I. Namun ada tindakan tambahan pada siklus II ini, yakni memberikan solusi terhadap siswa yang hasil belajarnya masih kurang baik atau cukup baik agar meningkat kriterianya menjadi baik atau sangat baik. Langkah awal yang peneliti lakukan adalah membuat perencanaan bersama dengan guru kelas. Adapun perencanaan pada siklus II adalah sebagai berikut:

1. Menentukan tema pembelajaran.
2. Merencanakan kegiatan pembelajaran dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran harian (RPPH).
3. Mempersiapkan instrumen penelitian
4. Menyiapkan peralatan dan media yang akan digunakan
5. Mempersiapkan alat untuk mendokumentasi pelaksanaan penelitian dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan yaitu berupa HandPhone Android.

Tahap Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama pada hari Senintanggal 15 Juni 2020, pertemuan kedua pada selasa tanggal 16 Juni 2020, serta pertemuan ketiga pada hari Rabu tanggal 17 Juni 2020. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dimulai dari pukul 07.30 WIB sampai 10.00 WIB, yang dibagi dalam 4 kegiatan, yaitu kegiatan pembukaan atau kegiatan awal ± 30 menit, kegiatan inti ± 60 menit, istirahat ± 30 menit, dan kegiatan akhir ± 30 menit. Tema yang digunakan pada siklus II adalah tanaman.

Tahap Observasi Siklus II

Tahap observasi siklus II dilaksanakan sama seperti pada siklus I, yaitu dilakukan secara kolaborasi yang dilakukan peneliti dibantu oleh guru. Kegiatan yang diamati meliputi seluruh aspek yang ada pada instrumen penelitian yaitu semua perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, terutama pada saat kegiatan permainan menyusun puzzle berkelompok.

Dalam pelaksanaan penelitian pada siklus II meskipun harus menjelaskan kembali peraturan permainan yang sudah diganti namun hal tersebut tidak membutuhkan waktu yang lama karena anak dapat dengan mudah memahaminya, meskipun ada beberapa anak yang kurang memperhatikan. Selama proses pembelajaran pada siklus II berjalan dengan lancar. Pada permainan kelompok menyusun puzzle anak terlihat lebih aktif dan antusias. hal ini mungkin karena adanya rasa kompetisi yang lebih kuat antar kelompok. Dengan demikian secara tidak sadar kemampuan kerjasama anak juga meningkat.

Dari hasil observasi kemampuan kerjasama yang dilakukan pada penelitian siklus II ini didapat hasil yang meningkat pesat. Pada akhir siklus II rata-rata kelas yang diperoleh menunjukkan pada kriteria berkembang. Adapun data peningkatan hasil observasi kemampuan kerjasama anak sebelum dilakukan penelitian dan setelah dilakukan penelitian siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Perkembangan Kemampuan Kerjasama Siklus II

Kriteria Perkembangan	Pra Tindakan		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase
BB	8	67%	3	25%	0	0%
MB	2	16%	5	42%	1	8%
BSH	2	16%	3	25%	7	59%
BSB	0	0	1	8%	4	33%
Jumlah	**12**	**100%**	**12**	**100%**	**12**	**100%**

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat perbandingan persentase tiap-tiap kriteria kemampuan kerjasama. Dari hasil tersebut dapat terlihat jelas bahwa kemampuan kerjasama anak mengalami peningkatan dari sebelum dilakukan tindakan, setelah siklus I, dan dari siklus II.

Dari hasil pelaksanaan siklus II di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan rata-rata kelas anak berada pada kriteria berkembang. Hal ini dibuktikan dari 12 anak sudah tidak ada lagi anak yang kemampuan kerjasamanya belum berkembang, dan ada 1 anak yang kemampuan kerjasamanya mulai berkembang, ada 7 anak yang kemampuan kerjasamanya berkembang sesuai harapan serta ada 4 anak yang kemampuan kerjasamanya sudah berkembang sangat baik.

Tahap Refleksi Akhir

Pelaksanaan penelitian siklus II berjalan dengan lancar. Terjadi jelas peningkatan kemampuan kerjasama dari siklus I ke siklus II. Hasil rata-rata kelas yang diperoleh setelah pelaksanaan siklus II sudah 92% mencapai batas indikator

keberhasilan, yaitu 92% atau 11 dari 12 anak mampu bekerjasama. Meskipun hasil yang diperoleh pada siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan, akan tetapi pelaksanaan pada siklus II masih mengalami beberapa hambatan seperti pada kelompok yang belum mampu bekerjasama, anak masih ada yang berebut dan mau menguasai puzzle sendiri, sehingga ada anak yang marah, menangis, sehingga kelompok tersebut selalu mengalami kekalahan. Tercapainya indikator keberhasilan pada siklus II maka kami memutuskan untuk menghentikan penelitian ini pada siklus II.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil observasi sebelum tindakan, siklus I, dan siklus II melalui kegiatan permainan menyusun puzzle berkelompok dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak di POS PAUD Menur Kalisari Kecamatan Rowokele Kabupaten Kebumen. Hal itu dibuktikan dengan data yang diperoleh pada siklus I, dan siklus II. Dengan demikian hasil penelitian ini telah sesuai dengan hipotesis yang diajukan.

Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian yang telah dilaksanakan merupakan penelitian tindakan kelas terdiri dari dua siklus sebagaimana dijelaskan pada desain penelitian menurut (Arikunto, 2008) bahwa siklus 1 meliputi : permasalahan, perencanaan tindakan 1, pelaksanaan tindakan 1, pengamatan atau pengumpulan data1, refleksi 1 dan permasalahan baru hasil refleksi. Siklus 2 meliputi : perencanaan tindakan 2, pelaksanaan tindakan 2, pengamatan atau pengumpulan data 2, dan refleksi 2. Setiap siklus dilakukan tiga kali tatap muka dan setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, serta refleksi. Data hasil pengamatan pada tiap-tiap siklus dan pertemuan diperoleh dari data pada lembar observasi yang diisi ketika pelaksanaan tindakan. Melalui data tersebut dapat kita ketahui ada tidaknya peningkatan kemampuan kerjasama pada anak.

Pengamatan atau observasi mengenai kemampuan kerjasama dilakukan pada saat penelitian berlangsung serta pada waktu istirahat, kejadian-kejadian ketika proses pembelajaran dalam satu hari juga dapat dijadikan sebagai bahan observasi. Seperti yang dikatakan Kostelnik, dkk (Suyanto, 2005) bahwa perkembangan sosial anak meliputi 2 aspek, yaitu: (1) Kompetensi sosial yang mengambarkan kemampuan anak untuk beradaptasi dengan lingkungan sosialnya secara efektif, seperti mau bergantian mainan;(2) Tanggung jawab sosial antara lain ditunjukkan dengan komitmen anak terhadap tugas-tugasnya, menghargai pendapat individual, memperhatikan lingkungannya, serta mampu menjalankan fungsinya sebagai warga negara yang baik. Hal ini belum sesuai dengan (Pendidikan et al., 2014) bahwa salah satu perilaku social usia 4-5 tahun diantaranya memahami peraturan dan disiplin, mau berbagi menolong dan membentu teman, menaati aturan yang berlaku.

Upaya untuk meningkatkan kerjasama anak yang dilakukan oleh peneliti menggunakan kegiatan bermain puzzle secara berkelompok disalah satu kegiatan pembelajaran. Harapanya dengan bermain secara berkelompok akan menumbuhkan kemampuan kerjasama anak. Hal ini sesuai dengan prinsip belajar annak adalah belajar sambil bermain atau menyenangkan (Agustina, 2013).

Pada pertemuan pertama siklus I anak-anak masih banyak yang bingung dalam menafsirkan perintah serta aturan permainan yang akan anak lakukan, terutama saat anak harus bergantian menyusun kepingan puzzle, anak yang tidak sabar ingin cepat-cepat menyelesaikan sedangkan anak yang lain justru tidak mengerti apa yang harus dilakukannya. Memerlukan waktu yang sedikit lama untuk menjelaskan maksud dari aturan-aturan permainan kelompok menyusun puzzle tersebut. Pada siklus I didapat hasil yang meningkat sebesar 33% dibandingkan dengan sebelum adanya tindakan, yaitu 17%. Pada siklus I kemampuan rata-rata kerjasama anak sudah berada pada kriteria berkembang. Hasil peningkatan yang diperoleh belum mencapai indikator keberhasilan yaitu sebesar 81%, sedangkan hasil pada siklus I masih 33%.

Kemampuan kerjasama anak pada siklus II meningkat sebesar 59% dari siklus I, dimana pada siklus II menjadi 92%. Selain mengalami peningkatan, hasil observasi yang diperoleh pada siklus II sudah lebih besar dari indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu sebesar 81%. Untuk itu penelitian ini dihentikan sampai pada siklus II. Sudah mulai ada interaksi antar teman untuk saling membantu, berani berpendapat untuk mengajukan usulan permainan, menunggu giliran saat bermain, hal ini sesuai dengan pendapat (Santrock, 2007) yang menyatakan bahwa tahapan bermain *cooperative play* bermain kelompok secara bekerja sama sudah dapat dilakukan di usia prasekolah. kemampuan kerjasama juga terlihat ketika ibu guru meminta bantuan banyak anak yang membantu, begitu juga ketika ada anak memerlukan bantuan, banyak anak yang menawarkan bantuan. Hal itu sesuai fungsi permainan kelompok menurut (Suyanto, 2005) bahwa bermain sebagai alat untnuk bersosialisasi.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kegiatan permainan puzzle berkelompok dapat melatih kerjasama anak usia 4-5 tahun seperti saling membantu, bergantian menunggu giliran bermain, mengungkapkan pendapat, dan bertanggung jawab menyelesaikan tugas.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan kerjasama anak pada pos paud menur kalisari dapat ditingkatkan menggunkan permainan puzzle berkelompok. Penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak dengan teman satu kelompoknya untuk menyelesaikan tugas Bersama, menunggu giliran bermain, berani mengungkap pendapat dalam kelompoknya, menghargai pendapat teman dalam kelompoknya, dan saling membantu antar teman yang mengalami kendala.

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, A. (2013). Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran Program Pendidikan Anak Usia Dini (PUAD) di Kecamatan Trucuk Kabupaten Klaten. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, *1*(2). http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/jep/article/view/61/0

Arikunto, S. (2008). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Karya.

Dewi, E. P., Gading, I. K., & Antara, P. A. (2018). Pengaruh Metode Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kemampuan Kerjasama Pada Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *6*(3). https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/paud.v6i1.15184

Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 2*. Erlangga.

Ismail, A. (2006). *Education Games*. Pilar Media.

Kristin, F. (2016). Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Penddikan Dasar PerKhasa*, *2*(1). http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/article/view/25/21

Maryani, E. (2011). *Pengembangan Program Pembeajaran IPS untuk Peningkatan Keterampilan Sosial*. Alfabeta.

Masnipal. (2004). *Karateristik Guru Pendidikan Siswa Berbakat Study Deskriprif Terhadap Pendapat Siswa dan Guru Program Percepatan Belajar Pada Jenjang Pendidikan SMA*. Kompas Gramedia.

Pendidikan, M., Kebudayaan, D. A. N., & Indonesia, R. (2014). *Peraturan mentri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia*.

Rekyiksa, N. S. (2015). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Melalui Kegiatan Kerja Kelompok Di Kelompok A Tk Negeri Trukan Siwates Kaligintung Temon Kulon Progo*. Universitas Negeri Yogyakarta.

Santrock, J. . (2007). *Perkembangan Anak*. Erlangga.

Sisca, M. (2012). *Aneka Permainan Outbond untuk Kecerdasan dan Kebugaran*. Bintang Cemerlang.

Suyanto, S. (2005). *Konsep dasar perkembangan anak*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.

Triyanti, E. (2016). Meningkatkan Kemapuan Kerjasama Melelui Bermain Simbolik. *Ilmiah Potensia*, *1*(1), 28–35. https://www.google.com/search?client=safari&rls=en&sxsrf=ALeKk02NvZqgnhcaIb19uEP-Ok-RrefyQw:1626975660915&q=Triyanti,+E.+(2016).+Meningkatkan+Kemampuan+Kerjasama+Melalui+Bermain+Simbolik.+Ilmiah+Potensia,+1(1),+28–35.&spell=1&sa=X&ved=2ahUKEwi6t87SnPfxAhVGb30KHTNrC7MQkeECKAB6BAgBEDU

Zaini, A. (2015). Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal ATARBIYAH STAIN KUDUSTARBIYAH STAIN KUDUS*, *3*(1). https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/thufula/article/view/4656