



Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Menyusun *Puzzle* Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kenanga Raya

¹ Niken Farida, ² Sakinah Siregar, ³ Sardiama Tamba

^{1,3} Universitas Sari Mutiara, Medan, Sumatera Utara, Indonesia

² Institusi Agama Islam Padangsidempuan, Padangsidempuan, Sumatera Utara, Indonesia

INFORMASI ARTIKEL

Artikel Histori:

Diterima :

14/02/2022

Direvisi :

25/06/2022

Diterbitkan:

23/07/2022

Keywords:

*Early Childhood,
Cooperation
ability,
Puzzle Play*

Kata Kunci:

*Anak Usia Dini,
Kemampuan
Kerjasama,
Permainan
Puzzle*

DOI:

<https://doi.org/10.46963/mas.h.v5i02.486>

Korespondensi

Penulis:

Niken Farida

nikenfarida94@gmail.com

ABSTRACT: Cooperation is the ability to work together to complete a task with others. The process of working together children are trained to be able to suppress individual personalities and prioritize group interests. Children's learning activities at Kenanga Raya Kindergarten on the ability to cooperate are still not developed. Based on my observations, it shows that children still like to play alone and do not want to play with other friends. This study aims to improve children's cooperation skills through puzzle games at Kenanga Raya Kindergarten Medan. The subjects used in this study were group B children aged 5-6 years, totaling 9 children. Data collection is done by direct observation, performance, and documentation. Based on the results of the study, it was found that the improvement of children's cooperative skills through group B puzzle games at Kenanga Raya Kindergarten Medan in the 2020/2021 academic year. This can be proven by the pre-cycle results of 25%, 52,2% in the first cycle and increased to 86% in the second cycle. So it can be concluded that puzzle games improve the cooperative ability of group B children in Kenanga Raya Kindergarten Medan.

ABSTRAK: Kerjasama merupakan kemampuan bekerja bersama menyelesaikan suatu tugas dengan orang lain. Dalam bekerjasama, anak dilatih untuk dapat mengutamakan kepentingan kelompok dari pada kepentingan individu. Kemampuan bekerjasama anak TK Kenanga Raya, Medan belum berkembang. Hal ini ditunjukkan dengan fakta bahwa anak-anak masih suka bermain sendiri dan tidak mau bermain dengan temannya. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak melalui permainan menyusun *puzzle* di TK Kenanga Raya Medan. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak kelompok B usia 5-6 tahun yang berjumlah 9 anak. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi langsung, unjuk kerja, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa kemampuan kerjasama anak kelompok B TK Kenanga Raya, Medan Tahun Pelajaran 2020/2021 meningkat melalui permainan menyusun *puzzle* kelompok B di. Hal ini dibuktikan dengan hasil pra siklus sebesar 25%, siklus I sebesar 52,2% dan 86% pada siklus II. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan menyusun *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak kelompok B TK Kenanga Raya, Medan.

Cara mensitasi artikel:

Farida, N., Siregar, S., & Tamba, S. (2022). Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Menyusun *Puzzle* Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kenanga Raya. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 61-72. <https://doi.org/10.46963/mash.v502.486>

PENDAHULUAN

Setiap anak memiliki potensi untuk masing-masing aspek perkembangan. Salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan adalah sosial emosional. Kemampuan sosial merupakan kemampuan anak dalam bergaul atau berhubungan baik dengan lingkungannya, sehingga anak dapat diterima dalam lingkungannya/kelompoknya sesuai aturan yang terdapat di dalamnya. Kemampuan sosial pada anak tidak dapat muncul dengan begitu saja. Untuk itu guru dan orang tua berperan penting dalam mengembangkan kemampuan sosial anak. Sejak dini anak perlu dibiasakan untuk bersosialisasi dengan lingkungannya, seperti pengendalian diri, komunikasi, simpati, empati, berbagi, serta dalam hal bekerjasama. Seseorang, terlebih anak, memerlukan keterampilan khusus, yaitu kerjasama agar ia dapat hidup dalam suatu kelompok/ lingkungan dengan baik.

Kerjasama ialah sesuatu proses melaksanakan sesuatu secara bersama-sama, baik itu belajar ataupun bermain untuk membongkar suatu permasalahan secara bersama-sama dengan tujuan yang sama pula (Putri & Zulminiati, 2020). Sementara itu, kerjasama atau bekerjasama menurut Yusuf dalam (Prabandari & Fidesrinur, 2019) adalah kemampuan untuk mau bekerjasama dengan kelompok. Kemampuan mau bekerjasama artinya dapat diajak dalam menyelesaikan sesuatu (kegiatan) secara bersama dalam suatu kelompok. Dalam bekerjasama, anak dilatih untuk dapat menekan ego pribadi dan lebih mengutamakan kepentingan atau tujuan kelompok.

Permendiknas No. 146 tahun 2014 menegaskan bahwa pencapaian perkembangan sosial emosional anak ditandai dengan anak sudah dapat bersikap kooperatif dengan teman, menunjukkan sikap toleran, menunjukkan rasa empati, mampu berbagi dan membantu teman, menghargai keunggulan orang lain (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, 2015). Senada dengan itu, Sears, *et al.* dalam (Prabandari & Fidesrinur, 2019) menjelaskan ciri-ciri anak mampu bekerjasama adalah ketika anak tersebut dapat bergabung dalam permainan kelompok, terlibat aktif dalam permainan kelompok, bersedia berbagi dengan teman-temannya,

mendorong anak lain untuk membantu orang lain, dan merespon dengan baik bila ada yang menawarkan bantuan. Selain itu, ia juga senang bermain dengan temannya, senang menolong dan membantu temannya, dapat melaksanakan tugas kelompok, dan dapat memuji teman atau orang lain.

Namun pada kenyataannya, kemampuan bekerjasama anak di TK Kenanga Raya yang tertuang dalam kegiatan pembelajaran masih belum berkembang. Hal ini ditunjukkan dari hasil observasi pendahuluan bahwa anak-anak masih suka bermain sendiri dan tidak mau bermain dengan temannya yang lain. Mereka juga masih suka berebut mainan dengan temannya tanpa memberikan kesempatan kepada teman yang lain untuk bergantian. Selain itu anak masih ingin menguasai mainan dalam kelas dan tidak mau berbagi dengan teman yang lain.

Disamping kemampuan bekerjasama anak yang belum berkembang, minimnya ketersediaan alat dan/atau media pembelajaran yang mendukung untuk perkembangan social dan emosional anak. Alat dan/atau media pembelajaran yang tersedia lebih mengutamakan kepada permainan individu anak dari pada permainan yang dilakukan secara bersama-sama, seperti alat media meronce, menjahit, ataupun media kolase. Selain itu, metode pengajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi. Guru lebih memilih metode yang mudah dan tidak memerlukan banyak persiapan seperti melalui kegiatan percakapan, tanya-jawab, penugasan, ataupun cerita dibandingkan dengan kegiatan praktek langsung yang dapat membangun kerjasama anak.

Metode, pendekatan, dan/ atau strategi yang digunakan oleh guru memiliki peranan yang sangat penting bagi keberhasilan anak, termasuk kemampuan kerjasama. Salah satu upaya untuk mengembangkan kemampuan kerjasama anak adalah dengan bermain, karena dunia anak adalah dunia bermain (Widjanarko, 2017; Aisyah, 2017). Permainan dan bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan, menggembirakan, dan menimbulkan kenikmatan, disamping memiliki arti dan makna tersendiri bagi anak. Melalui permainan, seluruh aspek perkembangan anak dapat berkembang. Mutiah dalam (Aisyah, 2017) berpendapat, permainan mempunyai arti sebagai sarana mensosialisasikan diri (anak), artinya permainan digunakan sebagai sarana membawa anak ke dalam masyarakat. Permainan juga dapat dimaknai sebagai sarana untuk mengukur kemampuan dan potensi diri anak.

Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kerjasama anak adalah permainan menyusun *puzzle*. Permainan *puzzle* dianggap mampu dan efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak (Permata, 2020). Selain itu, ia juga memiliki pengaruh terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah bagi anak PAUD (Mu'min & Yultas, 2019). Permainan *puzzle* merupakan aktivitas membongkar dan menata kembali kepingan-kepingan tipis yang terbuat dari kayu atau lempengan karton dengan warna gambar yang jelas dan bentuk serta ukuran papan sederhana menjadi bentuk yang utuh (Depdiknas, 2006; Mu'min & Yultas, 2019).

Sementara itu, Saputra dan Rudyanto (2005) menegaskan, media *puzzle* merupakan alat bermain edukatif menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian yang terbuat dari bahan karton/kardus, kayu, plastik, maupun spon, yang dapat merangsang berbagai kemampuan anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya. Sehingga, permainan ini membutuhkan kesabaran dan ketekunan dalam merangkainya (Julianti dalam (Mu'min & Yultas, 2019)). Meski demikian, melalui permainan *puzzle* ini anak akan merasa senang dan gembira karena anak dapat berinteraksi dengan temannya yang lain tanpa merasa dipaksa atau tidak senang.

Manfaat dari permainan *puzzle* ini bagi perkembangan anak yaitu untuk melatih koordinasi mata dan tangan, keterampilan memecahkan masalah, melatih kerjasama dalam kelompok, melatih mau/senang bermain dengan teman/orang lain, melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran. Adapun keunggulan dari media *puzzle* ini yaitu media menarik dan efektif digunakan untuk satu kelompok, warna gambar yang menarik, berbentuk tiga dimensi, kejelasan gambar yang sesuai dengan bentuk aslinya.

Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan Astuti (2020) bahwa permainan menyusun *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan kerja sama pada anak kelompok A. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil kemampuan kerja sama pra-tindakan sebesar 18% menjadi 53% pada siklus I (meningkat 35%), dan 88% pada siklus II (meningkat 35%). Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Purwati (2015) bahwa permainan *puzzle* lantai dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak dalam bekerjasama. Hal ini ditunjukkan dengan ketuntasan belajar anak mencapai 96% pada siklus III.

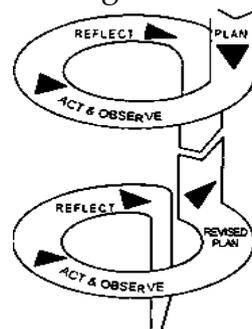
METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) yang mengacu kepada model PTK yang dikembangkan oleh Kemmis & Mc.Taggart, yang dalam kegiatannya menggunakan siklus sistem spiral refleksi diri. Masing-masing siklus terdiri dari empat komponen pokok yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini menggunakan 9 anak Kelompok B TK Kenanga Raya, Tanjung Sari, Medan sebagai subjek.

Dalam pelaksanaannya, penelitian ini terdiri dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Tindakan yang dilakukan pada pra siklus adalah meminta anak untuk menyusun balok. Kemudian pada siklus I, anak diminta untuk *puzzle*, dimana anak terbagi menjadi tiga kelompok. Sebelumnya, guru menjelaskan cara bermain dalam kegiatan menyusun *puzzle*. Jika kemampuan kerjasama anak pada siklus I belum memenuhi standar ketuntasan penelitian, maka tindakan dilanjutkan pada siklus ke II dengan prosedur yang sama.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui observasi, unjuk kerja, dan dokumentasi. Obsevasi dilakukan saat kegiatan/ tindakan sedang berlangsung bersama kolaborator. Pada unjuk kerja, anak diberikan kesempatan untuk menyusun *puzzle* bersama kelompok. Unjuk kerja dilakukan untuk mengetahui kemampuan kerjasama anak pasca mendapatkan tindakan melalui permainan menyusun *puzzle*. Selanjutnya, dokumentasi yang dimaksud adalah foto anak yang selama mengikuti proses pembelajaran. Foto tersebut sebagai gambar nyata kegiatan penting di dalam kelas dan menggambarkan partisipasi anak ketika proses pembelajaran berlangsung serta hasil kerja anak.

Data-data tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis kuantitatif. Data yang dianalisis yaitu hasil yang diperoleh pada kegiatan menyusun *puzzle* pada tiap siklus. Peneliti membuat perbandingan persentase kelas sebelum dan sesudah tindakan dengan kegiatan menyusun *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama.



Gambar 1. Desain PTK Model Kemmis & Mc.Taggart

HASIL DAN PEMBAHASAN

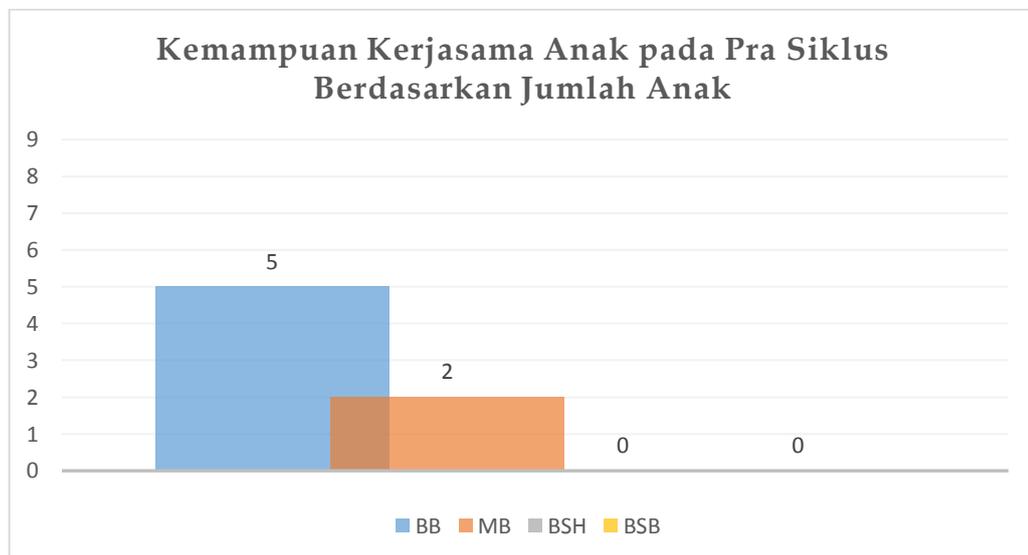
Penelitian ini diawali dengan kegiatan pratindakan/ prasiklus. Pada prasiklus ini, kegiatan yang diberikan adalah menyusun balok secara berkelompok. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan kerjasama anak dalam kegiatan berkelompok. Pengelompokan ditentukan oleh guru, yakni dengan teman sebangku atau sebelahnya. Kemudian, guru menjelaskan tata cara kegiatan menyusun balok secara kelompok. Kegiatan prasiklus ini dibuat sesederhana mungkin untuk mengetahui apakah anak mampu mengerjakan tugas kelompok sederhana tersebut atau masih perlu bimbingan.

Berdasarkan hasil observasi pada kegiatan prasiklus diketahui bahwa pada aspek kemampuan bergabung bersama kelompoknya terdapat 7 anak memperoleh skor 1, 2 anak memperoleh skor 2, tidak ada anak memperoleh skor 3, dan tidak ada anak memperoleh skor 4. Sedangkan pada aspek kemampuan bekerjasama dengan temannya terdapat 8 anak memperoleh skor 1, 1 anak memperoleh skor 2, tidak ada anak memperoleh skor 3, dan tidak ada anak yang memperoleh skor 4. Pada kemampuan senang menolong dan membantu temannya terdapat 7 anak memperoleh skor 1, 2 anak memperoleh skor 2, tidak ada anak memperoleh skor 3 dan tidak ada anak yang memperoleh skor 4. Pada kemampuan senang memberi dukungan pada temannya terdapat 7 anak memperoleh skor 1, 2 anak memperoleh skor 2, tidak ada anak memperoleh skor 3 dan tidak ada anak yang memperoleh skor 4.

Selanjutnya, pada kemampuan menyelesaikan tugas tepat waktu terdapat 8 anak memperoleh skor 1, 1 anak memperoleh skor 2, tidak ada anak memperoleh skor 3 dan tidak ada anak yang memperoleh skor 4. Dengan demikian rata-rata kemampuan kerjasama anak secara keseluruhan adalah sebesar 25% dengan kategori Belum Berkembang (BB) (tabel 1), dan angka ini masih jauh dari skor keberhasilan yang ditentukan peneliti, yaitu 80%. Sehingga, sebagian besar anak (gambar 1) masih memerlukan bimbingan untuk mengoptimalkan kemampuan kerjasamanya baik dalam kemampuan interaksi, bergabung bersama teman, saling membantu maupun tanggung jawab terhadap tugas kelompok, dan memberi dukungan pada teman kelompok.

Tabel 1. Data Kemampuan Kerjasama Anak pada Pra Siklus

No	Nama Anak	Observasi		
		Jumlah Skor	Nilai (%)	Kategori
1	DA	5	25	BB
2	GA	5	25	BB
3	AH	5	25	BB
4	NA	5	25	BB
5	AM	5	25	BB
6	KE	6	30	MB
7	AY	6	30	MB
8	ER	5	25	BB
9	DH	5	25	BB



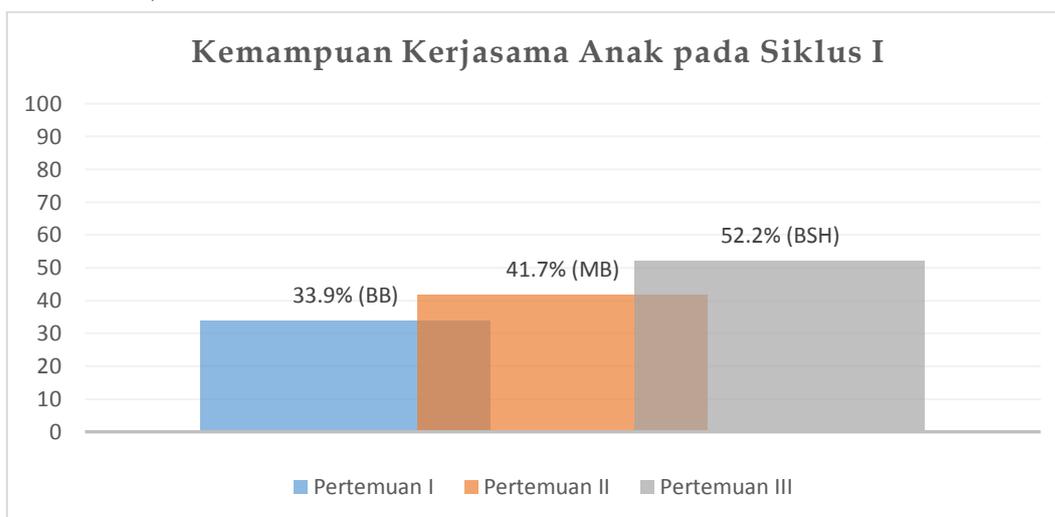
Gambar 2. Kemampuan Kerjasama Anak pada Pra Siklus berdasarkan Jumlah

Kondisi ini bertentangan dengan Permendiknas Nomor 58 yang menegaskan bahwa salah satu perkembangan sosial emosional kelompok B yaitu dapat bekerjasama dalam menyelesaikan tugas dan saling membantu sesama teman. Kondisi ini disebabkan oleh pembelajaran yang lebih sering mengedepankan kegiatan individu dan tidak melibatkan teman lain dalam tugasnya. Kondisi inilah yang memicu peneliti untuk melakukan tindakan sebagai upaya meningkatkan kemampuan kerjasama.

Sejalan dengan itu, peneliti menyusun rencana solusi untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak pada Siklus I. Siklus ini dimulai pada tanggal 16 Juni 2021 sampai 25 Juni 2021. Penelitian pada siklus I dilakukan dalam 3 kali pertemuan dengan tema Negeraku. Berdasarkan kesepakatan antara guru dan peneliti, penelitian dilakukan sesuai dengan RPPH yang telah dibuat sehingga pembelajaran dapat

berjalan efektif. Pada siklus ini pula, guru yang bertugas hanya membagi kelompok, dan tidak ada pembagian tugas di dalam kelompok.

Tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak Kelompok B TK Kenanga Raya, Tanjung Sari, Medan adalah melakukan kegiatan kerja kelompok dengan menggunakan *puzzle* gambar yang berbeda dan menyusunnya sesuai gambar. Kegiatan ini dilakukan selama tiga pertemuan. Pada pertemuan pertama anak bermain menyusun *puzzle* gambar rumah ibadah agama Kristen. Pertemuan kedua, anak bermain menyusun *puzzle* gambar rumah ibadah agama Islam. Selanjutnya, pada pertemuan terakhir anak bermain menyusun *puzzle* gambar rumah ibadah agama Hindu. Hasil pengamatan terhadap unjuk kerja anak menunjukkan bahwa kemampuan kerjasama anak berada pada angka 52,2% (BSH). Angka ini menunjukkan peningkatan kemampuan kerjasama anak bila dibandingkan dengan kegiatan pratindakan, yaitu sebesar 47,2%.



Gambar 3. Kemampuan Kerjasama Anak pada Siklus I

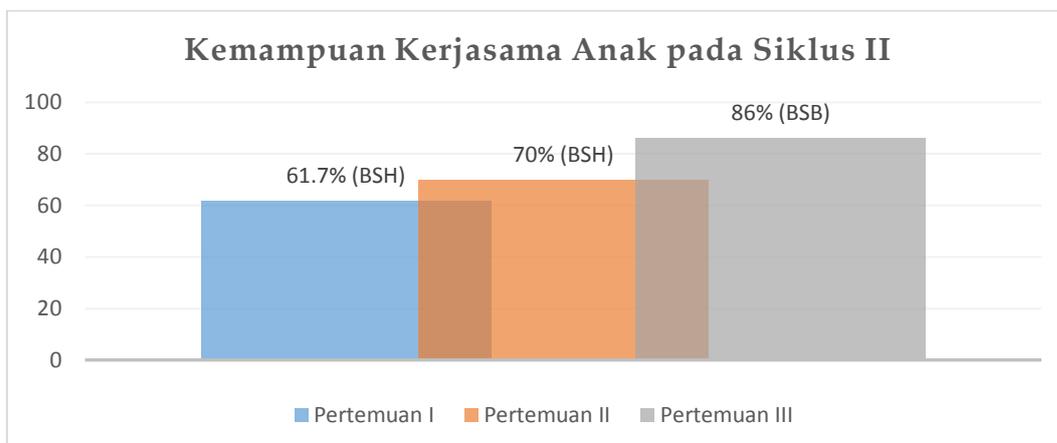
Perolehan angka tersebut dibuktikan dengan anak sudah mulai dapat bergabung dengan teman kelompok saat mengerjakan tugas. Selain itu, anak juga dapat saling bekerjasama dengan temannya, dapat saling menolong dan membantu teman kelompoknya, dapat menyelesaikan tugas dengan tepat waktu, dan sudah ada sebagian yang mampu memberi dukungan pada teman kelompoknya. Hal ini sesuai dengan teori Partern yang menyatakan bahwa tahapan *cooperative play* atau bermain secara kelompok dan kerja sama sudah terlihat pada tahun-tahun prasekolah dan masa pertengahan anak.

Pelaksanaan refleksi dilakukan oleh peneliti dan guru dengan melihat perbandingan antara data sebelum dan setelah dilakukan tindakan.

Berdasarkan refleksi yang dilakukan, diketahui bahwa kemampuan kerjasama anak telah mengalami peningkatan pada Siklus I, yaitu sebesar 52,2% (BSH). Akan tetapi angka tersebut belum memenuhi syarat ketuntasan minimal yang ditentukan oleh peneliti, yaitu 80%. Sehingga, tindakan selanjutnya harus diberikan kembali kepada anak pada siklus II dengan menggunakan permainan menyusun *puzzle*. Rendahnya angka tersebut dipicu oleh beberapa faktor, diantaranya adalah:

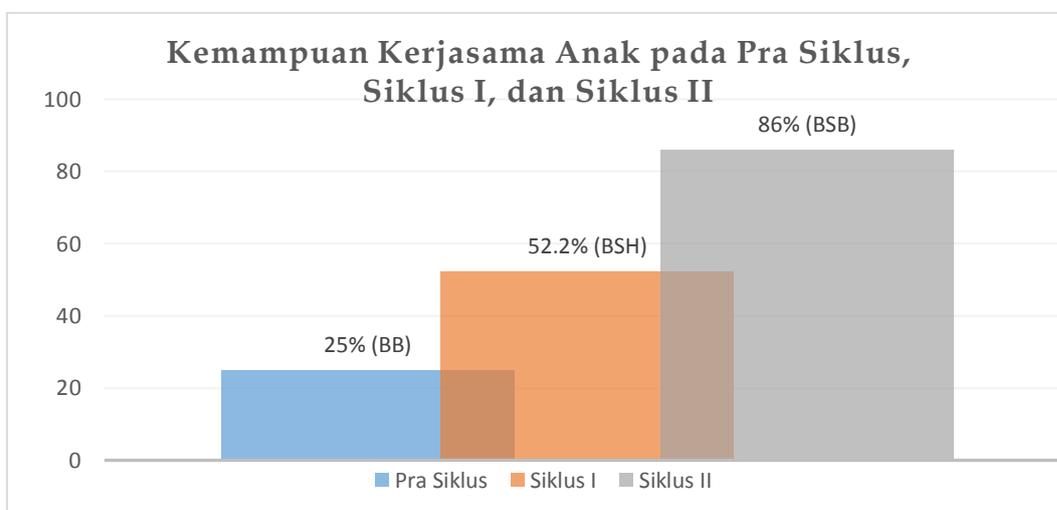
1. Kurangnya keterlibatan anak dalam bekerjasama, sehingga memerlukan waktu cukup lama untuk mengatur anak sesuai dengan kelompoknya.
2. Tidak adanya pemimpin dalam kelompok yang bertugas memimpin jalannya kegiatan kerjasama, sehingga dalam mengerjakan tugas kelompok anak masih mengerjakan sesuai dengan keinginannya, tanpa ada arahan dari pemimpin.
3. Belum adanya pembagian tugas yang jelas pada kegiatan kerja kelompok, sehingga masih ditemui anak yang berebut mengerjakan tugas yang sama. Dengan adanya pembagian tugas diharapkan anak dapat lebih bertanggungjawab dengan bagian tugasnya, dan mau membantu teman yang kesulitan dalam mengerjakan bagian tugasnya.
4. Belum adanya *reward* yang diberikan untuk anak sebagai penghargaan atas kerjanya dalam kegiatan kerja kelompok, sehingga anak kurang termotivasi.

Berbagai rencana disusun berdasarkan refleksi yang dilakukan oleh guru dan peneliti agar dapat dilaksanakan pada siklus selanjutnya, yaitu siklus II. Sama halnya dengan siklus sebelumnya, Siklus II ini dilaksanakan selama 3 kali pertemuan (21 Juni 2021 s/d 23 Juni 2021) dengan tema tanaman. Selama siklus ini berlangsung, guru memberikan kesempatan pada anak untuk terlibat dalam pembentukan kelompok dan pembagian tugasnya, serta guru memberikan *reward* di akhir kegiatan. Dalam kegiatannya, anak diminta untuk menyusun *puzzle* gambar buah. Melalui pengamatan yang dilakukan, diketahui bahwa kemampuan kerjasama anak pada siklus II mencapai angka 86%. Angka tersebut sudah melampaui indikator ketuntasan penelitian yang dibuat oleh peneliti, yaitu 80%.



Gambar 4. Kemampuan Kerjasama Anak pada Siklus II

Berdasarkan hasil tersebut, diketahui bahwa kemampuan bekerjasama anak kelompok B TK Kenanga Raya, Medan mengalami peningkatan yang signifikan, yaitu sebesar 34% bila dibandingkan antara siklus I (52,2%) dan siklus II (86%). Selain itu, pada siklus II ini pula tidak terdapat anak yang berada pada kategori kurang baik atau sangat kurang untuk tiap-tiap indikator penilaian. Dengan demikian, penelitian ini cukup dan diberhentikan sampai pada siklus II.



Gambar 5. Kemampuan Kerjasama Anak pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

SIMPULAN

Penelitian ini terdiri dari dua siklus dimana tiap-tiap siklus terdiri dari tiga pertemuan. Berdasarkan uraian di atas diketahui bahwa kemampuan kerjasama anak TK Kenanga Raya, Medan pada prasiklus/pratindakan masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dengan persentase sebesar 25%. Selanjutnya, kemampuan kerjasama anak

meningkat menjadi 52,2% pada siklus I, atau kemampuan anak mengalami peningkatan sebesar 47,2% bila dibandingkan dengan prasiklus. Kemudian, hal ini juga mengalami peningkatan yang signifikan pada siklus II menjadi 86%, atau 34% bila disandingkan dengan kemampuan anak pada siklus I. Dengan demikian, permainan menyusun *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak TK Kenanga Raya, Medan usia 5-6 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah. (2017). Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 118 - 123. doi:10.31004/obsesi.v1i2.23
- Depdiknas. (2006). *Petunjuk Teknik Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2015). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mu'min, S. A., & Yultas, N. S. (2019). Efektifitas Penerapan Metode Bermain dengan Media *Puzzle* dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. *AL-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 12(2), 226-239. doi: 10.31332/atdbwv12i2.1217
- Permata, R. D. (2020). Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 1-10.
- Prabandari, I. R., & Fidesrinur. (2019). Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Kooperatif. *Jurnal AUDHI*, 1(2), 96-105.
- Purwati, A. (2015). *Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Dalam Bekerjasama Melalui Permainan Puzzle Lantai Pada Anak Kelompok B RA Al-Amin Desa Kecubung Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk Tahun Pelajaran 2014/2015*. Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Putri, C. F., & Zulminiati. (2020). Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3038-3044. doi:https://doi.org/10.31004/jptam.v4i3.806
- Saputra, Y. M., & Rudyanto. (2005). *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Widjanarko, P. (2017). Pendidikan Seni Bermain dan Bernyanyi Anak Usia Dini. *Jurnal AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD*, 1(1), 25-31. doi:https://doi.org/10.33061/ad.v1i1.1206

Halaman ini dibiarkan kosong