

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BIG PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA PADA ANAK

Made Diana Sintia¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia
email: made.diana.sintia@undiksha.ac.id

Abstrak

Kurangnya kemampuan kerjasama pada anak usia dini seperti masih mengerjakan tugas kelompok secara individu dan masih banyak anak yang tidak mau saling tolong menolong saat melakukan suatu kegiatan menjadi permasalahan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *big puzzle* untuk meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak kelompok B TK. Jenis penelitian ini ialah penelitian *Research & Development* (R&D) dengan model Borg & Gall yang terdiri dari tahap potensi dan masalah, tahap pengumpulan data, tahap desain produk, tahap validasi desain, revisi desain, dan tahap uji coba produk. dalam penelitian pengembangan ini melibatkan ahli materi, ahli media sebagai validator. Subyek pada penelitian ini adalah guru TK. Hasil Uji coba yang dilakukan oleh validator ahli materi dengan presentase sebesar 84.00% yang termasuk dalam kategori sangat baik dengan keterangan sangat layak, validator ahli media dengan presentase skor 93.00% yang termasuk dalam kategori sangat baik dengan keterangan sangat layak. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *big puzzle* ini layak digunakan dan bermanfaat untuk menstimulasi kemampuan kerjasama pada anak usia dini.

Kata Kunci: Kemampuan Kerjasama, Big Puzzle

Abstract

The lack of cooperation skills in early childhood such as still doing group assignments individually and there are still many children who do not want to help each other when doing an activity becomes a problem in the learning process. This study aims to develop a big puzzle learning media to improve cooperation skills in group B kindergarten children. This type of research is Research & Development (R&D) research with the Borg & Gall model which consists of the potential and problem stage, the data collection stage, the product design stage, the design validation stage, the design revision, and the product trial stage. in this development research involves material experts, media experts as validators. The subjects in this study were kindergarten teachers. The results of trials conducted by material expert validators with a percentage of 84.00% are included in the very good category with very decent information, media expert validators with a percentage score of 93.00% which are included in the very good category with very decent information. Based on the results of the study, it can be concluded that the big puzzle learning media is feasible and useful to stimulate cooperation skills in early childhood.

Keywords: Cooperation Ability, Big Puzzle

1. Pendahuluan

Perkembangan kemampuan sosial anak usia 5-6 tahun yaitu anak sudah dapat bergaul dan berinteraksi dengan teman, merasa puas atas prestasi yang telah dicapai, memiliki sifat tenggang rasa terhadap keadaan orang lain, dan dapat mengendalikan emosi pada diri sendiri. Setiap anak adalah pribadi yang unik, masing-masing memiliki sifat, ciri, bawaan dan latar belakang kehidupan. Oleh karena itu dalam proses pembelajarannya, guru harus mampu memperoleh metode pembelajaran yang menyenangkan, sehingga merangsang anak untuk berpartisipasi aktif, sehingga

dapat meningkatkan kemampuan dan kreatifitas anak yang disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan. Guru sebagai komponen yang bertanggung jawab dalam proses dan misi pendidikan secara umum serta proses pembelajaran secara khusus, sangat rentan dengan berbagai persoalan yang akan muncul bila rencana awal proses pembelajaran ini tidak dilaksanakan secara matang dan bijak, hal ini akan berimplikasi pada gagalnya proses pembelajaran (Aprinawati, 2017; Nurdin & Anhusadar, 2020). Anak yang memiliki kerjasama yang baik diyakini akan mampu membangun suasana yang kondusif, sehingga dapat menimbulkan semangat dan memotivasi belajar pada anak. Namun, kerjasama yang dilakukan anak usia dini tidak sesuai dengan yang diharapkan oleh guru. Anak usia dini belum mampu mengerjakan tugas secara berkelompok, anak-anak masih merasa sungkan saat melakukan kerjasama dengan kelompok atau temannya (Abidah et al., 2019; Zhang et al., 2018).

Kerjasama diambil dari bahasa inggris yaitu *cooperation*. Cooperation terdiri dari *co* yang berarti bersama-sama dan *operation* yang berarti bekerja. Kerjasama merupakan suatu kegiatan sekelompok orang untuk mencapai tujuan bersama. Kerjasama sangat penting karena keberhasilan kerjasama yang terikat tujuan yang akan dicapai dengan melakukan kegiatan bersama-sama untuk mencapai tujuan tersebut. Bentuk-bentuk dari kerjasama antara lain a) kerjasama spontan, merupakan kerjasama yang dilakukan secara mendadak b) kerjasama langsung yaitu kerjasama dari hasil perintah atau penguasa c) Kerjasama kontrak yaitu kerjasama atas dasar tertentu d) kerjasama tradisional merupakan bentuk kerjasama sebagai bagian dari unsur sistem sosial. Indikator kerjasama pada anak antara lain a) setiap anak bergabung bersama kelompoknya b) senang bekerjasama dengan temannya c) senang menolong dan membantu temannya d) berani tampil di depan kelas e) berani menyampaikan pendapat f) senang memberi dukungan pada temannya g) saling percaya sesama temannya dan dapat menyelesaikan tugas dengan tepat waktu (Abidah et al., 2019; Rochmawati et al., 2017).

Unsur-unsur yang terdapat didalam kemampuan kerjasama cenderung mengarah kepada dalam diri masing-masing yang memiliki rasa dan perasaan saling ketergantungan satu sama lain (Fatimah & Rohmah, 2016; Masduki, 2015). Secara khusus unsur-unsur dari kemampuan kerjasama antara lain a) individu yang saling ketergantungan mengakibatkan hasil yang positif, b) adanya tanggung jawab pada masing-masing individu, c) terdapat interaksi antar sesama individu, d) adanya komunikasi yang baik, e) adanya perasaan saling membantu sesama individu di dalam kelompok dengan perasaan saling terhubung satu sama lain (Anggis & Wulandari, 2020; Wulandari & Suparno, 2020). Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di TK Kartika VII-1 Udayana, ditemukan permasalahan kemampuan kerjasama yaitu pada saat pembelajaran kelompok anak terkadang masih mengerjakan tugas kelompok secara individu dan masih banyak anak yang tidak mau saling tolong menolong saat melakukan suatu kegiatan. Hal ini diduga kurangnya stimulus yang diberikan oleh orang-orang disekitarnya, jika anak itu sudah masuk TK, hal ini dipengaruhi oleh kurangnya interaksi anak dengan teman-teman sebayanya, bisa juga terjadi karena kurangnya stimulus yang diberikan oleh gurunya. Selain itu pula, guru juga belum menggunakan media yang inovatif dan kreatif dalam proses pembelajaran.

Berpijak dari permasalahan tersebut sangat perlu diadakan perbaikan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak agar proses pembelajaran berjalan dengan baik dan efektif. Salah satu solusi untuk permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Media adalah suatu benda yang tidak bisa lepas dari pembelajaran anak usia dini sebagaimana media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh anak usia dini. Media banyak memberikan dampak positif bagi anak, baik yang berkenaan dengan proses perkembangan otak maupun yang berhubungan dengan kreativitas dan juga sikap anak. Salah satu media yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran *big puzzle*.

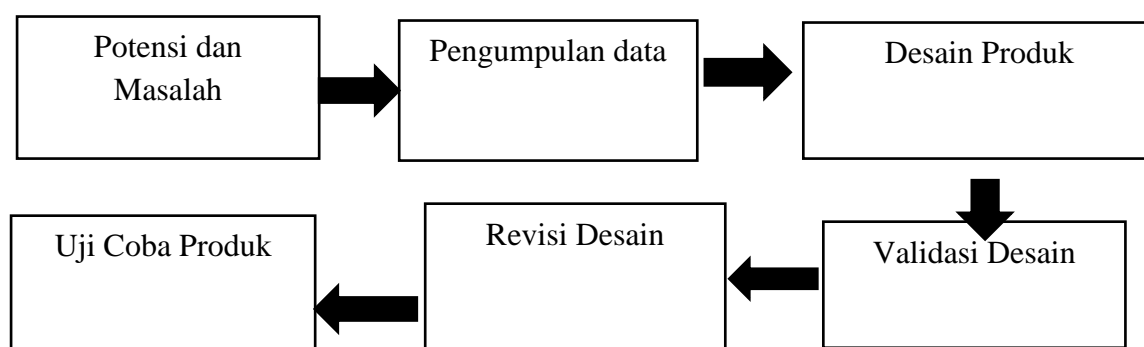
Media pembelajaran *big puzzle* adalah suatu permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari suatu gambar dengan mencari, menemukan dan menyusun strategi untuk dapat menyatukan kepingan-kepingan tersebut menjadi satu gambar yang utuh. Dengan menggunakan media pembelajaran *big puzzle* kerjasama pada anak dapat meningkat dan media ini dapat dijadikan sebagai alternatif bagi guru untuk membangun percaya diri, sikap sabar untuk melatih kedisiplinan, sikap menghargai orang lain dan toleransi, dapat melakukan kerjasama dengan baik dengan

temannya dan dapat melakukan kegiatan secara berkelompok. Hal ini dapat melatih kerjasama anak kepada orang lain dan dapat melatih rasa tanggung jawab dengan kelompoknya. Maka dari itu akan dikembangkan model pembelajaran untuk meningkatkan kerjasama anak di TK. Belum ada kajian mendalam tentang media pembelajaran di TK yang mengungkap mengenai kerjasama anak.

Beberapa penelitian yang terkait dengan media pembelajaran *big puzzle* dan kerjasama anak diantaranya penelitian yang dilakukan oleh (Maulana et al., 2020) menyatakan bahwa media rak telur rainbow ini memberikan bentuk konkrit dari konsep perkalian, yang salah satu konsepnya yaitu penjumlahan yang berulang. Peningkatan kemampuan kerjasama anak kelompok B1 TK Widya Sesana Sangsit, setelah diterapkan metode bermain menggunakan media ular tangga sebesar (Swastri et al., 2016). Sikap kerjasama dapat dilakukan melalui salah satu permainan kreatif yaitu permainan ataupun media permainan inovatif seperti permainan pohon dan tupai (Sari et al., 2020). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *big puzzle* untuk meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak.

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model penelitian Brog and Gall dengan enam tahapan pengembangan yang meliputi : 1). Potensi dan masalah, 2). Pengumpulan data, 3). Desain Produk, 4). validasi desain, 5). Revisi desain, 6). Uji coba Produk (Sugiyono, 2016). Gambar skema prosedur penelitian pengembangan media pembelajaran *big puzzle* yang diadaptasi dari Brog and Gall kemudian sudah dimodifikasi dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Skema prosedur penelitian pengembangan media pembelajaran *big puzzle*

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam penelitian ini adalah observasi atau pengamatan dan penyebaran angket atau kuesioner kepada responden. Uji validitas instrumen dalam penelitian ini dilakukan dengan cara pemberian penilaian pendapat oleh ahli (*Expert Judgement*) yaitu oleh 2 orang dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha. Instrumen divalidasi tentang aspek-aspek yang hendak akan diukur, kemudian *expert judgement* memberikan saran dan komentar terhadap instrumen tersebut. Tahap yang terakhir yaitu *expert judgement* memberikan keputusan terhadap instrumen apakah instrumen penelitian layak digunakan tanpa revisi, layak digunakan dengan revisi sesuai saran, atau tidak layak digunakan (Sugiyono, 2016). Metode analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif yang dibedakan menjadi 2 tahap. Tahap pertama yaitu memaparkan hasil uji kelayakan media pembelajaran merancang gambar pada metode permainan kooperatif dari ahli media dan ahli materi. Tahap kedua yaitu memaparkan mengenai respon media pembelajaran ketika diimplementasikan pada guru TK. Data yang didapat dari angket kelayakan produk dari ahli media dan ahli materi serta respon pengguna dari guru merupakan data kualitatif. Selanjutnya data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang terkumpul dari angket. Hasil analisis data kuantitatif yang berupa prosentase kelayakan produk dan respon dari subyek penelitian tersebut kemudian dianalisis

menggunakan kriteria kelayakan media sehingga diambil keputusan mengenai kelayakan produk yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian pengembangan ini berupa angket. Angket yang berupa daftar pertanyaan atau pernyataan tertulis yang disampaikan kepada responden untuk dijawab, dan angket yang disediakan berupa angket tertutup yang nantinya sudah disediakan beberapa pertanyaan atau pernyataan yang sudah disediakan jawabannya dan nantinya responden hanya memilih jawaban yang telah disusun. Instrumen yang disusun ini berupa angket yang akan dikembangkan menjadi media pembelajaran di TK.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil yang diperoleh dari penilaian validator dari ahli materi yaitu sebesar 84% termasuk dalam kualifikasi sangat baik dengan keterangan sangat layak. Hal ini ditunjukkan bahwa media pembelajaran *big puzzle* yang dikembangkan tersebut dari sisi materi sudah baik dan dapat diterapkan di Taman Kanak-kanak. Hasil yang diperoleh dari penilaian validator dari ahli media yaitu sebesar 93%. Dengan menggunakan adaptasi dari kriteria kelayakan media dari Sugiyono, presentasi skor 93.00%. termasuk dalam kualifikasi sangat baik dengan keterangan sangat layak. Hal ini ditunjukkan bahwa media pembelajaran *big puzzle* yang dikembangkan tersebut dari sisi materi sudah baik dan dapat diterapkan di Taman Kanak-kanak. Dengan penilaian dari validator maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang di nilai sudah baik dan dapat diterapkan dalam pembelajaran di sekolah. Berdasarkan penilaian validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media diketahui bahwa masih ada kekurangan dari desain produk awal. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan hanya dilakukan satu kali karena menurut kedua ahli hasilnya sudah cukup layak untuk di uji coba. Revisi saran dari ahli materi dan ahli media dapat dilihat pada Tabel 1 dan hasil revisi dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 1. Revisi Saran Dari Dosen Ahli MAteri dan Ahli Media

No	Ahli Materi	Ahli Media
1	Adapun saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu” perlu mempertimbangkan ketersediaan gambar yang beraneka jenis, sehingga anak-anak memiliki lebih dari satu pilihan. Kegiatan perlu dikombinasi dengan instruksi yang tepat dari guru, sehingga kerjasama pada anak dapat terjadi.	Bahan yang digunakan untuk membuat kubus sebaiknya menggunakan bahan yang tidak mudah rusak

Tabel 2. Hasil Revisi Saran Dari Dosen Ahli Materi dan Ahli Media

No	Ahli Materi	Ahli Media
1	Telah mempertimbangkan beraneka jenis gambar dalam masing-masing pola agar anak-anak dapat memilih gambar yang tepat	Telah dilakukan perbaikan mengenai penggunaan bahan untuk kubus

Selanjutnya setelah produk memenuhi kriteria kelayakan media dari masing-masing validator, maka produk siap di uji coba pada subjek penelitian yang dilakukan oleh 6 orang guru. Tujuan di lakukannya uji coba ini yaitu untuk mendapatkan respon dari guru terhadap penggunaan produk dari para subjek yang nantinya akan menggunakan produk tersebut. Hasil respon yang diberikan oleh para subyek media pembelajaran *big puzzle* untuk meningkatkan perkembangan sosial anak dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Presentase Hasil Kuesioner Guru TK Kartika VII-1 Udayana Denpasar

No	Nama Guru	Skor Kuesioner	Presentase Skot	Keterangan
1	Guru A	94	94%	Sangat layak
2	Guru B	93	93%	Sangat layak
3	Guru C	87	87%	Sangat layak
4	Guru D	96	96%	Sangat layak
5	Guru E	93	93%	Sangat layak
6	Guru F	93	93%	Sangat layak

Nilai dari enam orang guru tersebut dirata-ratakan sehingga memperoleh hasil 92%. dengan menggunakan adaptasi kriteria kelayakan media dari arikunto, maka presentasi 92,00% termasuk dalam kualifikasi sangat baik, dengan keterangan sangat layak. Hal ini dapat menunjukkan bahwa repon guru terhadap media pembelajaran *big puzzle* yang dikembangkan tersebut sudah baik. Dengan ini maka, media pembelajaran *big puzzle* yang di buta layak untuk dipergunakan di taman kana-kanak sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak. Hasil dari observasi dan hasil wawancara tersebut yaitu proses pembelajaran yang dilaksanakan di TK sudah baik, akan tetapi masih ada anak yang belum dapat melakukan kerjasama dengan baik, baik dengan teman dikelas atau dengan lingkungan sekelilingnya. Selanjutnya mencari informasi yang bersumber dari, jurnal atau artikel, wawancara kepada kepala sekolah dan guru atau staf di lingkungan sekolah, dan selain itu pula peneliti mencari informasi dengan dimana saja yang dianggap penting untuk kemudian dikembangkan dan dapat memecahkan masalah tersebut dan dapat melakukan langkah selanjutnya. tahapan ketiga yaitu merancang atau mendesain produk yang akan digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran yang berbentuk media pembelajaran *big puzzle*.

Saat validasi desain produk ini dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian yang dilakukan oleh para ahli materi dan ahli media diketahui bahwa masih terdapat kekurangan dari desai prodek awal ini. saran dari ahli materi yaitu. Adapun saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu” perlu mempertimbangkan ketersediaan gambar yang beraneka jenis, sehingga anak-anak memiliki lebih dari satu pilihan. Kegiatan perlu dikombinasi dengan instruksi yang tepat dari guru, sehingga kerjasama pada anak dapat terjadi sedangkan saran dan komentar dari ahli media di sarankan untuk menggunakan bahan yang lebih tebal untuk kubus dari *puzzle* tersebut. Setelah memenuhi kelayakan dari masing-masing validator, maka produk ini akan siap untuk diuji cobakan pada subyek penelitian yang dilakukan oleh para guru sebanyak 6 orang. Media pembelajaran *big puzzle* adalah suatu permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari suatu gambar dengan mencari, menemukan dan menyusun strategi untuk dapat menyatukan kepingan-kepingan tersebut menjadi satu gambar yang utuh. Dengan menggunakan media pembelajaran *big puzzle* kerjasama pada anak dapat meningkat dan media ini dapat dijadikan sebagai alternatif bagi guru untuk membangun percaya diri, sikap sabar untuk melatih kedisiplinan, sikap menghargai orang lain dan toleransi, dapat melakukan kerjasama dengan baik dengan temannya dan dapat melakukan kegiatan secara berkelompok. Selain itu penggunaan media *puzzle* akan melatih anak untuk dapat melatih daya ingat, belajar sambil bermain, mengenal bentuk lambang bilangan dan dapat melatih daya fikir anak dalam menyusun kepingan-kepingan *puzzle*. Hal ini dapat melatih kerjasama anak kepada orang lain dan dapat melatih rasa tanggung jawab dengan kelompoknya.

Pemanfaatan media *puzzle* dapat mengembangkan motorik halus anak di PAUD dan dapat membuat anak terhibur (Andriani & Qalbi, 2021; Yuniati, 2018). Permainan *puzzle* dapat membuat anak lebih mandiri, dan membuat anak terhibur. Pada saat bermain *puzzle* masih ada beberapa anak yang dibantu oleh guru dalam menyusun *puzzle* tersebut. Permainan *puzzle* ini dapat meningkatkan kemampuan motorik pada anak (Suyeni, 2016). Media *puzzle* adalah alat peraga atau alat bantu untuk menunjang proses pembelajaran yang menggunakan *puzzle* dalam melaksanakan pembelajaran (Elan et al., 2017; Widiana et al., 2019). Dilihat dari

sifatnya, media puzzle termasuk dalam media visual karena hanya dapat dilihat saja, dan tidak mengandung unsur suara. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, termasuk media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu sedangkan jika dilihat dari cara pemakaiannya termasuk media yang tidak diproyeksikan. Beberapa penelitian yang terkait dengan media pembelajaran *big puzzle* dan kerjasama anak diantaranya penelitian yang dilakukan oleh (Maulana et al., 2020) menyatakan bahwa media rak telur rainbow ini memberikan bentuk konkrit dari konsep perkalian, yang salah satu konsepnya yaitu penjumlahan yang berulang. Peningkatan kemampuan kerjasama anak kelompok B1 TK Widya Sesana Sangsit, setelah diterapkan metode bermain menggunakan media ular tangga sebesar (Swastrini et al., 2016). Sikap kerjasama dapat dilakukan melalui salah satu permainan kreatif yaitu permainan ataupun media permainan inovatif seperti permainan pohon dan tupai (Sari et al., 2020).

4. Simpulan dan Saran

Media pembelajaran *big puzzle* ini layak digunakan dan bermanfaat untuk menstimulasi kemampuan kerjasama pada anak usia dini. Adapun saran yang diberikan oleh ahli materi yaituperlu mempertimbangkan ketersediaan gambar yang beraneka jenis, sehingga anak-anak memiliki lebih dari satu pilihan. Kegiatan perlu dikombinasi dengan instruksi yang tepat dari guru, sehingga kerjasama pada anak dapat terjadi.

Daftar Rujukan

- Abidah, A. F., Rukayah, R., & Dewi, N. K. (2019). SIKAP KERJASAMA MELALUI PERMAINAN BENTENGAN Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 7(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/kc.v7i2.36332>.
- Andriani, J., & Qalbi, Z. (2021). Pengaruh Penggunaan Ape Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini: Studi Literatur. *Research in Early Childhood Education and Parenting*, 1(2). <https://ejournal.upi.edu/index.php/RECEP/article/view/30670>.
- Anggis, E. vasia, & Wulandari, R. W. (2020). Pengembangan Instrumen Untuk Mengembangkan Kemampuan Kerjasama Mahasiswa. *Gema Wiralodra*, 11(1), 99–106. <https://doi.org/10.31943/gemawiralodra.v11i1.103>.
- Aprinawati, I. (2017). Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 12–18. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.33>.
- Elan, E., Muiz L, D. A., & Feranis, F. (2017). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 66–75. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7168>.
- Fatimah, D. F., & Rohmah, N. (2016). Pola Pengelolaan Pendidikan Anak Usia Dini di PAUD Ceria Gondangsari Suowono Jawa Tengah: Tahun Pelajaran 2015-2016. *Manageria: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(2), 247–273. <https://doi.org/https://doi.org/10.14421/manageria.2016.12-05>.
- Masdudi, M. (2015). Karakteristik Perkembangan Pendidikan Anak Usia Dini. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2), 1–26. <https://doi.org/10.24235/awlady.v1i2.739>.
- Maulana, I. M., Yaswinda, Y., & Nasution, N. (2020). Pengenalan Konsep Perkalian Menggunakan Media Rak Telur Rainbow pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 512. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.370>.
- Nurdin, N., & Anhusadar, L. O. (2020). Evaluasi Pelaksanaan Standar Proses di Satuan Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 982–993. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.485>.
- Rochmawati, I., Sutarto, J., & Anni, C. T. (2017). Pengembangan Model Cooperative Learning Melalui Chained Games untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal of Primary Education*, 6(2), 147–158.

- <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jpe.v6i2.17568>.
- Sari, P. P., Utomo, H. B., & Khan, R. I. (2020). Pengembangan Kemampuan Bekerjasama Anak melalui Permainan Kreatif Pohon Dan Tupai. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v7i2.7685>.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Swastriani, K. C., Antara, P. A., & Tirtayani, L. A. (2016). Penerapan Bermain Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Kelompok B1 di TK Widya Sesana Sangsit. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2).
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/paud.v4i2.7764>.
- Widiana, I. W., Rendra, N. T., & Wulantari, N. W. (2019). Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Kompetensi Pengetahuan Ipa. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(3), 354–362.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/ijerr.v2i3.22563>.
- Wulandari, A., & Suparno, S. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Karakter Kerjasama Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 862. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.448>.
- Yuniati, E. (2018). Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah Di Tk At Taqwa Mekarsari Cimahi. *Indonesian Journal of Nursing Practice*, 2(2), 65–74.
<https://doi.org/10.18196/ijnp.2280>.
- Zhang, Z., Pereira, J. R., Sousa-Sá, E., Okely, A. D., Feng, X., & Santos, R. (2018). Environmental characteristics of early childhood education and care, daily movement behaviours and adiposity in toddlers: A multilevel mediation analysis from the GET UP! Study. *Health and Place*, 54, 236–243.
<https://doi.org/10.1016/j.healthplace.2018.10.008>.