

MEDIA MAGIC BOOK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA ANAK USIA DINI

Ni Putu Saras Dewi¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Ganesha,
Singaraja, Indonesia
email: putu.saras.dewi@undiksha.ac.id

Abstrak

Rendahnya kemampuan bekerjasama pada anak usia dini disebabkan karena proses pembelajaran lebih sering diberikan kegiatan individu. Selain itu, kurangnya media pembelajaran inovatif membuat siswa kurang tertarik dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media magic book untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak usia dini. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan model Research & Development (R&D) yang dikembangkan oleh Borg & Gall yang terdiri dari tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk. Pada penelitian ini melibatkan ahli materi dan ahli media sebagai validator. Subyek dari penelitian ini adalah guru kelompok B. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah observasi, wawancara, dan kuesioner. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian yaitu hasil validator ahli materi mendapatkan kualifikasi baik (80%), hasil validator ahli media pembelajaran mendapatkan kualifikasi sangat baik (93%), dan hasil uji coba penggunaan produk dari guru mendapatkan kualifikasi sangat baik (93%). Berdasarkan hasil uji coba tersebut maka dinyatakan bahwa media magic book yang telah dikembangkan layak dan dapat digunakan dan diterapkan di TK sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk mempermudah guru dalam meningkatkan kemampuan kerjasama anak.

Kata Kunci: Kerjasama, Media Magic Book

Abstract

The low ability to work together in early childhood is since the learning process is often given individual activities. In addition, the lack of innovative learning media makes students less interested in learning. This study aims to develop a magic book media to improve early childhood collaboration skills. This research uses development research with the Research & Development (R&D) model developed by Borg & Gall which consists of potential and problem stages, data collection, product design, design validation, design revision, and product testing. This study involved material experts and media experts as validators. The subjects of this study were teachers of group B. The techniques used to collect data were observation, interviews, and questionnaires. The instrument used to collect data was a questionnaire. The data analysis technique used is a descriptive qualitative analysis and quantitative descriptive analysis. The results of the research are the results of the material expert validators getting good qualifications (80%), the results of the learning media expert validators get very good qualifications (93%), and the results of the product use trials from the teacher get very good qualifications (93%). Based on the results of these trials, it is stated that the magic book media that has been developed is feasible and can be used and applied in kindergartens as a learning medium that aims to make it easier for teachers to improve children's collaboration skills.

Keywords: Cooperation, Media Magic Book

1. Pendahuluan

Kemampuan sosial merupakan aspek penting yang harus dikembangkan pada anak usia dini untuk menunjang keberhasilan (Sari, Hartati, & Yetti, 2019; Towoliu, Hartati, & Hapidin, 2020). Perilaku sosial merupakan aktivitas dalam hubungan dengan orang lain, baik dengan teman sebaya, guru, orang tua maupun saudara-saudaranya. Salah satu yang perlu untuk distimulasi pada anak usia dini yaitu kemampuan kerjasama. Anak memiliki perkembangan kerjasama dengan baik, jika orang tua mendidik pola asuh yang baik, akan tetapi banyaknya orang tua kadang kala beranggapan bahwa kerjasama dan tanggung jawab anak tidak sepenuhnya berarti yang dicermati pada kehidupannya (Khasanah & Fauziah, 2021; Putri, Yetti, & Hartati, 2020). Anak akan belajar dengan cara berinteraksi dengan teman, saudara, orang lain pada situasi ini. Sementara ini orang tua berpikiran untuk menempatkan anaknya di sekolah atau lembaga pendidikan yang cukup melatih kemampuan kerjasamanya, sedangkan kemampuan kerjasama juga didapatkan didalam keluarga dan lingkungan sosial.

Permasalahan yang terjadi saat ini adalah kemampuan kerjasama anak usia dini rendah (Mardiyah, Siahaan, & Budirahayu, 2020; Wulandari & Suparno, 2020). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Dewi, Gading, & Antara, 2018) di kelompok B pada Taman Kanak-kanak Gugus III Kecamatan Buleleng yang menggunakan metode proyek diperoleh informasi rata-rata kemampuan dalam kerjasama anak semester ganjil tahun pelajaran 2017/2018 masih belum optimal. Pada saat proses pembelajaran lebih sering diberikan kegiatan secara individu contohnya; memberikan lembar kerja yang dikerjakan secara individu, bercakap-cakap, menebak flash card secara giliran, dan tanya jawab. Dan pada akhirnya anak-anak kurang tertarik dengan pembelajaran seperti itu. Hal ini membuat anak tidak mau menyelesaikan lembar kerja yang diberikan oleh guru, karena merasa bosan dan mencari kesibukan sendiri. Permasalahan ini juga ditemukan pada salah satu taman kanak-kanak. Berdasarkan hasil observasi di TK Pradnyandari I Kerobokan ditemukan permasalahan kemampuan kerjasama yaitu anak didalam kelas masih belum dapat bekerjasama dalam kelompok, masih enggan untuk bermain, membantu teman yang sedang mengalami kesulitan, serta berkomunikasi dengan temannya. Selain itu kurangnya media pembelajaran yang dapat membuat siswa termotivasi dalam belajar menyebabkan siswa kurang tertarik dalam belajar. Hal tersebut juga yang mempengaruhi kerjasama antar siswa rendah.

Kemampuan kerjasama bertujuan mengembangkan kreativitas anak dalam berkelompok atau bermain bersama teman-temannya karena jika anak tidak memiliki kemampuan kerjasama anak belum dapat membedakan antara kondisi dirinya dengan kondisi orang lain atau anak lain di luar dirinya (Ayu, 2019; Fauziddin, 2016). pembelajaran menggunakan jalan kerjasama dapat membuat siswa lebih mudah menemukan dan memahami suatu konsep yang sulit dipahami jika sedang berdiskusi, bekerjasama, saling membantu untuk memecahkan masalah (Achmadi & Aisyah, 2017; Magta, Ujianti, & Permatasari, 2019). Bekerjasama merupakan suatu sikap mau dengan kelompok didalam suatu kegiatan yang dikerjakan dengan berkelompok. Kemampuan kerjasama dapat diartikan sebagai kemampuan yang dilakukan oleh beberapa siswa untuk saling membantu satu sama lain sehingga tampak kebersamaan dan kekompakan untuk mencapai tujuan bersama (Pratiwi, Ardianti, & Kanzunudin, 2018). Anak tidak dapat terlepas dari lingkungan sosialnya karena mereka belajar dan berkembang di dalamnya (Amridha & Rahyuddin, 2020).

Berdasarkan permasalahan tersebut, salah satu cara meningkatkan motivasi belajar siswa dan menumbuhkan sikap kerjasama pada siswa adalah dengan mengembangkan media pembelajaran. salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran *magic book*. Dengan menggunakan media pembelajaran *magic book* terhadap kerjasama anak dapat menjadikan alternatif bagi guru untuk menumbuhkan rasa percaya diri anak, melatih kedisiplinan, menghargai antar sesama serta mampu melakukan kerjasama dengan baik di dalam kegiatan secara berkelompok. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (Maqfiroh,

Khutobah, & Budyawati, 2020; Puspitorini, Subali, & Jumadi, 2014). Media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan minat belajar siswa (Wulandari, Sudatha, & Simamora, 2020; Yusnia, 2019).

Penelitian yang dilakukan oleh Ulfah & Rahmah (2017) menyatakan bahwa media *busy book* merupakan media pembelajaran dalam kriteria layak dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran baik secara individu maupun secara berkelompok. Pada media *busy book*, anak menemukan permainan-permainan unik yang menyenangkan yang akan mengasah kemampuan kerjasama anak. Dengan adanya *busy book* yang disertai aktivitas permainan dapat memotivasi anak usia dini dalam belajar membaca dan belajar akan jauh lebih menyenangkan bagi anak. Maka dari itu, penelitian ini mengembangkan media ini namun dengan versi yang sedikit berbeda seperti bahan serta nama media yang berbeda. Pada *magic book* yang membedakan dari media *busy book* yakni dari bahannya. Karena bahan yang digunakan tidak dari kain flannel saja melainkan dari art paper serta hiasan-hiasan lainnya yang bukan dari bahan kain flannel sehingga *magic book* ini dapat membuat tampilan isi di setiap halamannya menjadi menarik. Media *magic book* ini dapat menstimulus motorik kasar, motorik halus, mengasah kemampuan kerjasama anak di dalam kelompok dan melatih kesabaran serta ketelitian anak itu sendiri. Permainan menggunakan media *magic book* yang diberikan guru dapat mendukung permainan ini. Guru mengajak anak-anak berkelompok untuk melakukan permainan. Sehingga dalam suatu kelompok anak dapat berkomunikasi kepada temannya dan pada saat bermain inilah anak-anak dilatih rasa bekerjasama antar teman kelompok, sehingga media *magic book* cocok untuk digunakan.

Pembuatan media *magic book* ada beberapa langkah pembuatannya yaitu membuat pola pada kain flannel dengan bentuk segi empat yang berukuran panjang 32 cm dan lebar 32 cm. Kemudian membuat 1 halaman dari 2 kain flannel. Lalu ditempelkan sehingga menjadi 2 lapisan. Selanjutnya membentuk hiasan dari kain flannel untuk sampul buku agar menarik. Cara menggunakan media *magic book* diruangan kelas yaitu 1) guru mempersiapkan media *magic book* diatas tikar (anak-anak duduk melingkar ditikar), 2) Guru menyampaikan tema "Pekerjaan" dengan sub tema macam-macam pekerjaan, 3) Guru memperlihatkan media kepada anak-anak, 4) Guru menunjuk 2-3 anak untuk membentuk sebuah kelompok, 5) Pada saat media *magic book* dimainkan, guru menjelaskan kepada anak perihal isi suruhan dalam setiap permainan *magic book*, 6) Setelah guru memberitahu kepada anak-anak yang masuk kelompok permainan ini, anak-anak diberi kesempatan untuk menyelesaikan permainan yang ada pada media *magic book* ini.

Dalam permainan *magic book* ini anak diajarkan bekerjasama dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang sederhana pada permainan yang ada di *magic book* ini. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media *magic book* untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak usia dini. Diharapkan media *magic book* ini dapat meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak usia dini.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan model Research & Development (R&D) yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Pada model Borg & Gall terdiri dari sepuluh langkah, tetapi penelitian ini hanya menggunakan enam langkah atau 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. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah observasi, wawancara, dan kuesioner. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah kuesioner. Penelitian ini menggunakan kuesioner dengan aspek dan kriteria menyesuaikan dengan spesifikasi produk yang diinginkan, dengan pengembangan dan modifikasi yang disesuaikan dengan kebutuhan. Kuesioner akan divalidasi oleh ahli.

Pada penelitian ini melibatkan ahli materi dan ahli media sebagai validator. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

Data yang didapat dari angket kelayakan produk dari ahli media dan ahli materi serta respon pengguna dari guru merupakan data kualitatif. Hasil analisis data kuantitatif yang berupa persentase kelayakan produk dan respon dari subyek penelitian tersebut kemudian dianalisis menggunakan kriteria kelayakan media sehingga diambil keputusan mengenai kelayakan produk yang dikembangkan. Produk yang telah memenuhi kriteria kelayakan media dari masing-masing validator ini siap di uji coba pada subyek penelitian oleh 6 orang guru. Tujuan dari ini yakni untuk mendapatkan respon penggunaan produk dari para subyek yang nantinya akan menggunakan produk tersebut. Hasil persentase skor rata-rata dari enam orang guru dirata-ratakan kembali untuk mendapatkan nilai yang mewakili responden (guru dan siswa). Dapat dilakukan dengan cara menjumlahkan seluruh presentase nilai dari responden yang ada dan kemudian membaginya dengan jumlah responden. Pemberian dan pengambilan keputusan tentang respon guru mengenai produk ini akan menggunakan 50 konvensi tingkat pencapaian dengan skala lima.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan model Borg & Gall mulai dari tahap awal menjadi sebuah media yang siap digunakan. Pada penelitian ini dilakukan validasi setelah media dibuat. Validasi produk pada media pembelajaran dilakukan satu orang ahli materi dan dua orang ahli media pembelajaran. Adapun hasil validasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Penilaian Validasi oleh Ahli Materi dan Media Pembelajaran

No	PARA AHLI	Skor Kuesioner	Presentase Skor	Keterangan
1.	Ahli Materi	40	80%	Layak
2	Ahli Media I	44	88%	Sangat layak
3	Ahli Media II	49	98%	Sangat layak

Penilaian dari validator ahli materi ini memperoleh hasil sebesar 80% menggunakan adaptasi dari kriteria kelayakan media dari Sugiyono dengan skor presentase yang termasuk kualifikasi baik dengan keterangan layak. Media pembelajaran *magic book* yang dikembangkan menunjukkan dari sisi ahli materi sudah baik dan dapat diterapkan di TK. Pada penelitian ini hasil dari ahli media diperoleh penilaian validator yang sudah diratakan sebesar 93% dengan menggunakan adaptasi dari kriteria kelayakan media dari Sugiyono serta presentase skor 93,00% termasuk dalam kualifikasi sangat baik dengan keterangan sangat layak. Media pembelajaran *magic book* yang dikembangkan menunjukkan dari sisi media sudah sangat baik dan layak untuk diterapkan di TK.

Dalam penilaian validasi yang dilakukan oleh ahli materi serta ahli media diketahui masih ada kekurangan dari desain produk awal. Menurut kedua ahli hasil sudah cukup layak untuk di uji coba. Tabel 2 menunjukkan revisi saran dari dosen ahli materi dan ahli media.

Tabel 2. Hasil Revisi Saran oleh Ahli Materi dan Ahli Media

No	Ahli	Saran	Hasil Revisi
1	Ahli Media	Penggunaan ukuran berkelompok lebih diperbesar begitupula ukuran individu menyesuaikan.	Telah dilakukan perbaikan mengenai penggunaan ukuran media untuk berkelompok maupun individu
2	Ahli Materi	Penggunaan ukuran gambar dan bentuk lebih disesuaikan serta warna lebih baik mencolok.	Telah mempertimbangkan ukuran bentuk dan gambar serta pemilihan warna yang terang.

Setelah produk memenuhi kelayakan media dari masing-masing validator, maka produk siap uji coba pada subjek penelitian yang dilakukan oleh 6 guru yang bertujuan dengan dilakukannya uji coba ini nantinya akan menggunakan produk tersebut. Hasil respon yang diberikan oleh para subyek media pembelajaran *magic book* untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak usia dini. Berdasarkan hasil uji coba, nilai dari 6 guru dirata-ratakan sehingga memperoleh hasil 93% dengan menggunakan adaptasi kriteria kelayakan media dari Arikunto. Dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan mendapatkan kualifikasi sangat baik dengan keterangan sangat layak. Hal ini menunjukkan respon guru terhadap media pembelajaran *magic book* yang dibuat layak untuk diterapkan atau digunakan di TK. media pembelajaran *magic book* yang dikembangkan layak untuk diterapkan hal ini disebabkan karena beberapa faktor yaitu sebagai berikut.

Pertama, media pembelajaran *magic book* yang dikembangkan layak untuk diterapkan karena dapat meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam belajar. Penggunaan media yang bervariasi akan menimbulkan semangat siswa dalam belajar. Pembelajaran akan lebih menarik jika media pembelajaran tersebut benar-benar disiapkan untuk memenuhi kebutuhan dan kemampuan siswa sehingga siswa dapat aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar (Arisantiani, Putra, & Ganing, 2017; Herayanti, Habibi, & Fuaddunazmi, 2017; Seika Ayuni, Kusmariyatni, & Japa, 2017). Media pembelajaran dapat meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran akan membuat proses pembelajaran lebih menarik (Suwatra, Magta, & Christiani, 2019; Wisada, Sudarma, & Yuda S, 2019). Magic bok merupakan media yang dapat digunakan untuk anak usia dini. Dengan adanya *magic book* yang disertai aktivitas permainan dapat memotivasi anak usia dini dalam belajar akan jauh lebih menyenangkan bagi anak. Media ini dikembangkan untuk memunculkan sikap inklusif, karena media ini dapat digunakan siswa yang bersekolah di sekolah umum. Media *busy book* juga ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbagai tingkat kemampuan. Terutama kemampuan kerjasama anak usia dini sangat tepat digunakan sebagai media pembelajaran berkelompok di kelas untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak usia dini di dalam kelas.

Kedua, media pembelajaran *magic book* yang dikembangkan layak untuk diterapkan karena dapat meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak. Kerjasama adalah suatu sikap mau bekerja dengan orang lain atau kelompok untuk mencapai hasil yang lebih baik dalam memecahkan suatu masalah pada kelompok (Ayu, 2019; Mardiyah et al., 2020). Permainan secara berkelompok dapat mengurangi sifat egosentris anak melalui interaksi sosial. Interaksi sosial serta kerjasama dalam kelompok akan mengurangi sifat ego yang diterima dalam kelompok. Kerjasama penting bagi anak usia dini untuk melatih kepekaan anak, melatih berkomunikasi, melatih untuk menjalin suatu hubungan dan melatih anak untuk dapat menghargai orang lain (Achmadi & Aisyah, 2017; Amridha & Rahyuddin, 2020). Penggunaan media pembelajaran juga membuat siswa merasa kegiatan belajar menjadi menyenangkan karena kegiatan belajar seperti bermain. Kegiatan bermain dinilai sangat tepat dan efektif diterapkan untuk anak usia dini. Kegiatan bermain ini dapat menggunakan permainan-permainan yang menyenangkan untuk anak (Dewi, 2017; Rahmatia, Pajarianto, Kadir, Ulpi, & Yusuf, 2021). Permainan dapat menjadi salah satu alternatif permainan menyenangkan yang dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak. Anak akan terbiasa dengan permainan dan terbiasa berinteraksi dengan teman-temannya sehingga dapat merangsang dan meningkatkan kemampuan kerjasama atau sikap kooperatif. Aspek kemampuan kerjasama yang digunakan pada kegiatan pembelajaran yaitu, Dengan sopan mendengarkan orang lain berbicara dan baru berbicara setelah orang lain selesai bicara, Berinterupsi dengan sopan, menghargai ide orang lain, menangkap ide orang lain dengan tepat sebelum menyatakan tidak setuju, mendukung setiap partisipasi anggota kelompok (Pratiwi et al., 2018).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ulfah & Rahmah (2017) menyebutkan bahwa *busy book* dikategorikan sangat baik untuk dijadikan media pembelajaran karena adanya perubahan dari anak itu sendiri anak menjadi tertarik untuk belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi et al., (2018) yang menunjukkan bahwa penerapan metode berbasis proyek terhadap

kemampuan kerjasama anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Gugus III Kecamatan Buleleng. Persentase pra-siklus menunjukkan bahwa presentase kemampuan kerjasama 15 %, dalam siklus I bertambah 45 %, dan pada siklus II bertambah menjadi 80 % yang berada dalam kategori tinggi.

Berdasarkan penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat membantu siswa dalam belajar. Media pembelajaran *busy book* juga dapat membantu siswa dan meningkatkan semangat siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak usia dini yang dikembangkan menjadi media pembelajaran di kelas. implikasi penelitian ini yaitu media yang telah dikembangkan dapat digunakan oleh guru untuk dapat meningkatkan kemampuan Kerjasama pada siswa sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil review dari ahli media pembelajaran, ahli materi pelajaran media dan hasil uji coba media yang dikembangkan mendapatkan kualifikasi sangat baik. dapat disimpulkan bahwa media magic book yang telah dikembangkan layak dan dapat digunakan dan diterapkan di TK sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk mempermudah guru dalam meningkatkan kemampuan kerjasama anak

Daftar Rujukan

- Achmadi, & Aisyah, A. (2017). Manfaat Kerjasama Dalam Kelompok Saat Bermain. *Journal Of Early Childhood and Inclusive Education*, 1(1). Retrieved from <https://jurnal.ikipjember.ac.id/index.php/JECIE/article/view/31>.
- Amridha, A., & Rahyuddin. (2020). Meningkatkan Kerjasama Anak Usia 6-7 Tahun Melalui Permainan Tradisional Bakiak. *Jurnal Sipatokkong*, 1(1). Retrieved from <https://ojs.bpsdmsulsel.id/index.php/sipatokkong/article/view/7>.
- Arisantiani, N. K., Putra, M., & Ganing, N. N. (2017). . Pengaruh Model Pembelajaran Childrens Learning In Science (Clis) Berbantuan Media Lingkungan Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Journal of Education Technology*. <https://doi.org/10.23887/jet.v1i2.11774>.
- Ayu, G. (2019). Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Kerjasama Anak dalam Bermain Angin Puyuh di TK Al-Akbar Kota Jambi Tahun 2017 / 2018. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 9(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33087/dikdaya.v9i1.121>.
- Dewi, C. (2017). Peningkatan Keterampilan Berbicara Dalam Bermain Drama Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Inside-Outside Circle. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 3(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jinop.v3i2.4575>.
- Dewi, Gading, & Antara. (2018). Pengaruh Metode Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kemampuan Kerjasama Pada Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/paud.v6i1.15184>.
- Fauziddin, M. (2016). Peningkatan Kemampuan Kerja Sama melalui Kegiatan Kerja Kelompok Pada Anak Kelompok A TK Kartika Salo Kabupaten Kampar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.47>.
- Herayanti, L., Habibi, H., & Fuaddunazmi, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Moodle pada Matakuliah Fisika Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 36(2), 210–219. <https://doi.org/10.21831/cp.v36i2.13077>.
- Khasanah, B. L., & Fauziah, P. (2021). Pola Asuh Ayah dalam Perilaku Prososial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.627>.
- Magta, M., Ujianti, P. R., & Permatasari, E. D. (2019). Pengaruh Metode Proyek Terhadap Kemampuan Kerjasama Anak Kelompok A. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 212. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21261>.

- Maqfiroh, Khutobah, & Budyawati. (2020). Pengembangan Media MOTIF (Monopoli Edukatif) dalam Pembelajaran berbasis Multiple intelligence. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1), 64–74. Retrieved from <https://ejournal.upi.edu/index.php/cakrawaladini/article/view/24230/12062>.
- Mardiyah, S., Siahaan, H., & Budirahayu, T. (2020). Pengembangan Literasi Dini melalui Kerjasama Keluarga dan Sekolah di Taman Anak Sanggar Anak Alam Yogyakarta. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.476>.
- Pratiwi, Ardianti, & Kanzunnudin. (2018). Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Model Project Based Learning (Pjbl) Berbantuan Metode Edutainment Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2357>.
- Puspitorini, Subali, & Jumadi. (2014). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Dan Afektif. *Cakrawala Pendidikan*, 33(3), 413–420. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/cp/article/view/2385/pdf>.
- Putri, L. A. D., Yetti, E., & Hartati, S. (2020). Pengaruh Keterlibatan Orangtua dan Regulasi Diri terhadap Perilaku Bullying Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.438>.
- Rahmatia, R., Pajarianto, H., Kadir, A., Ulpi, W., & Yusuf, M. (2021). Pengembangan Model Bermain Konstruktif dengan Media Balok untuk Meningkatkan Visual-Spasial Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1185>.
- Sari, C. R., Hartati, S., & Yetti, E. (2019). Peningkatan Perilaku Sosial Anak melalui Permainan Tradisional Sumatera Barat. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.225>.
- Seika Ayuni, I. G. a. P. A., Kusmaryatni, N., & Japa, I. G. N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas V. *Journal of Education Technology*, 1(3), 183. <https://doi.org/10.23887/jet.v1i3.12503>.
- Suwatra, Magta, & Christiani. (2019). Pengaruh Media Busy Book Terhadap Kemampuan Problem Solving Anak Kelompok A Taman Kanak-Kanak. *Mimbar Ilmu Undiksha*, 24(2), 185–193. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/mi.v24i2.21257>.
- Towoliu, I. D., Hartati, S., & Hapidin, H. (2020). Pendidikan Karakter Berbasis Islam melalui Program Cinta Rosul pada Anak Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.618>.
- Ulfah, A. A., & Rahmah, E. (2017). Pembuatan dan Pemanfaatan Busy Book dalam Mempercepat Kemampuan Membaca untuk Anak Usia Dini di PAUD Budi Luhur Padang. *Jurnal Ilmu Informasi Dan Perpustakaan*, 6(1). Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/iipk/article/view/8121>.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>.
- 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). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.448>.
- Wulandari, Sudatha, & Simamora. (2020). Pengembangan Pembelajaran Blended Pada Mata Kuliah Ahara Yoga Semester II di IHDN Denpasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 1–15. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jeu.v8i1.26459>.
- Yusnia, Y. (2019). Penggunaan Media Video Scribe Dalam Pembelajaran Literasi Sains Untuk Mahasiswa PGPAUD. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 71–75. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/cd.v10i1.17436>.