

Table Of Content

Journal Cover	2
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	7

Academia Open

Vol 6 (2022): June

DOI: 10.21070/acopen.6.2022.2333 . Article type: (Education)

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Managing Editor

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Academia Open

Vol 6 (2022): June

DOI: 10.21070/acopen.6.2022.2333 . Article type: (Education)

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Improving Early Childhood Cooperation Ability Through Whirlwind Games at Rodhatul Athfa

Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Angin Puyuh Di Rodhatul Athfa

Iqvina Hima, iqvinahima@gmail.com, (0)

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Agus Salim, agussalim@umsida.ac.id, (1)

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

⁽¹⁾ Corresponding author

Abstract

Developing the cooperative ability of preschoolers is an important milestone for a child's social development process. Experiences at school become a place for students to discuss agreements with groups of children or their peers. Based on the research there are 70% of the students are still not capable in terms of social skills so that this research aims to increase the ability of cooperation in students. The approach used in this research is Classroom Action Research which is carried out in three stages, namely Pre-cycle, Cycle I and Cycle II in order to obtain results in accordance with the assessment. At the Pre-cycle stage, the average score obtained by students was 42%, while at the Cycle I stage an average score was increased by 63%, which means that the average value is still not in accordance with the achievement target of the assessment, so the research is continued in the Cycle stage. II, after the Cycle II stage, the average value increased significantly, which was 87%. This can be seen from the comparison at each stage of the cycle during the research carried out. From the results obtained there is an increase which proves that through the Whirlwind Game can improve the ability of cooperation in children.

Published date: 2022-06-30 00:00:00

Pendahuluan

“Masa usia dini (0-6 tahun) merupakan masapeka yaitu masa terjadinya fungsi-fungsi pematangan fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini adalah masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosialemosional, konsepdiri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama.[1] Perkembangan anak usia dini mencakup aspek perkembangan fisik,kognitif, sosial-emosional, konteks sosial, moral, bahasa, identitas diri, dan gender. Anak yang ikut pendidikan prasekolah mampu beradaptasi lebih baik sedangkan anak yang tidak ikut pendidikan prasekolah lebih lambat dibandingkan dengan yang mengikuti pendidikan prasekolah.[2]

Kerjasama anak usia dini merupakan perbuatan yang saling bantu-membantu, tolong menolong atau yang di lakukan secara bersama-sama untuk mencapai suatu perbuatan. Bentuk kerjasama dapat dijumpai pada semua kelompok orang dan usia. Sejak masa kanak-kanak, kebiasaan kerjasama sudah diajarkan didalam kehidupan keluarga. Setelah dewasa, kerjasama akan semakin berkembang dengan berbagai banyak orang untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Proses timbulnya kerjasama adalah apabila individu menyadari bahwa mereka mempunyai tujuan atau kepentingan yang sama dan pada saat bersamaan mempunyai cukup pengetahuan dan pengendalian diri untuk memenuhi kebutuhan tersebut.[3]

Pembelajaran kerjasama didefinisikan suatu sistem kerja atau belajar kelompok yang terstruktur termasuk di dalam struktur adalah lima unsure pokok yaitu saling ketergantungan positif tanggungjawab individual, interaksi personal, keahlian bekerjasama, dan proses kelompok.[4] Kerjasama anak usia dini bertujuan agar siswa bisa bertukar ide atau saling membantu dalam suatu kegiatan, dapat diartikan bahwa suatu kegiatan setiap anak agar lebih diutamakan supaya saling kerjasama.[5]

“Sementara itu dalam kemampuan membaca terdapat hambatan atau kesulitan yang dialami oleh anak hal ini terjadi karena kurangnya kegiatan pembelajaran yang menarik dan kurangnya stimulus dalam bermain secara kerjasama, sehingga seringkali dijumpai anak akan merasa cepat bosan dan kesulitan dalam kerjasama.”

“Berdasarkan permasalahan diatas maka dibutuhkan suatu kegiatan pembelajaran yang menarik bagi anak agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai secara optimal.”Kegiatan tersebut dapat dikreasikan sesuai dengan kreativitas guru, dengan menggunakan permainan angin puyuh. Permainan angin puyuh adalah suatu permainan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak. Di RA Muslimat NU 11 Gedangan belum pernah menggunakan permainan angin puyuh. Oleh karena itu sebagai peneliti di RA Muslimat NU 11 Gedangan peneliti akan menerapkan permainan angin puyuh sebagai media yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan kerjasama anak.” Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini melalui Permainan Angin Puyuh di RA Muslimat NU 11 Gedangan”.

Metode Penelitian

“Pada penelitian ini menggunakan metode pendekatan Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas menurut Kemmis dan Mc Taggart dalam *The Action Research Planner* (1988) dalam Muslich mengatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan studi yang dilakukan untuk memperbaiki diri sendiri, pengalaman kerja sendiri yang dilaksanakan secara sistematis, terencana dan dengan sikap mawas diri.[6] Sedangkan menurut *Elliot* penelitian tindakan merupakan suatu kajian mengenai situasi keadaan sosial dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas suatu tindakan melalui proses diagnosis, perencanaan, pelaksanaan, pemantauan, dan mempelajari pengaruh yang ditimbulkannya.[7] Adapun menurut Arikunto menyimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu percermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam suatu kelas.[8]

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas siswa hanya bermain saja dengan perintah dari guru, tetapi siswa diajak berperan aktif dalam kegiatan permainan yang di sesuaikan dengan tahap-tahap perencanaan, hingga sampai tahap refleksi. Kemudian anak diajak melakukan diskusi dengan hasil tindakan anak tersebut. Dari hasil refleksi tersebut guru bersama peneliti mengadakan pengayaan guna merencanakan tahap atau siklus selanjutnya. Dengan tujuan untuk mendapatkan hasil pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa.

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur oleh peneliti kepada anak RA MUSLIMAT NU 11 dalam meningkatkan kemampuan kerjasama dan yang meneliti adalah peneliti itu sendiri dengan dibantu alat-alat elektronik yang berupa kamera, video, tape recorder. Dalam penelitian ini menggunakan kamera sebagai alat bantu elektronik dalam lembar observasi untuk mencari data kemampuan kerjasama anak.

Indikator Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini

No.	Indikator
1.	Anak mampu bergabung dalam permainan

2.	Anak mampu terlibat aktif dalam permainan
3.	Anak mampu merespon dengan baik bila ada yang menawarkan bantuan
4.	Anak mampu berbagi saat bermain

Table 1.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilakukan pada kelompok A dengan usia 4 - 5 tahun di RA MUSLIMAT NU 11 Gedangan, untuk mengetahui peningkatan kemampuan kerjasama anak melalui permainan angin puyuh dengan jumlah 15 anak yang terdiri 7 anak perempuan dan 8 anak laki-laki. Dengan kemampuan berbeda-beda yang dimiliki masing-masing anak, termasuk dalam kemampuan bekerjasamanya.

Kegiatan pra siklus dilaksanakan sebelum melakukan tindakan penelitian, Tujuan dilakukannya pengamatan dan penelitian pada tahap awal ini untuk menilai dan mengamati masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran dan mengidentifikasi permasalahan terhadap kemampuan kerjasama anak melalui permainan angin puyuh.

Adapun rancangan tindakan prasiklus yang dilakukan dalam penelitian ini terdapat pada tabel di bawah ini :

Pertemuan	Indikator	Rancangan Tindakan	Bentuk Kegiatan
I.	Mampu bergabung dalam permainan	Bergabung dan bercakap cakap saat bermain	Peserta didik baris dengan kelompoknya masing masing
II.	Mampu terlibat aktif dalam permainan	Terlibat aktif pada saat persiapan, pelaksanaan, dan saat merapikan alat permainan	Peserta didik mengikuti permainan hingga selesai, dan membereskan peralatan main
III.	Mampu merespon dengan baik bila ada yang menawarkan bantuan.	Membantu anak yang sedang kesulitan tanpa di minta	Peserta didik membantu teman sebayanya yang mengalami kesulitan dalam melakukan tugasnya.
IV.	Mampu berbagi dengan temannya saat bermain secara berkelompok	Berbagi dengan temannya tanpa harus diperintah.	Peserta didik berbagi apa yang punya dengan teman sebayanya.

Table 2. Rancangan Tindakan Prasiklus

Hasil observasi sebelum melakukan tindakan, kemampuan kerjasama anak dapat diperoleh dari data, sebagai berikut :

No	Nama Siswa	Indikator																Hasil Skor	%	Ket.
		Mampu bergabung dalam permainan				Mampu terlibat aktif dalam permainan				Mampu merespon dengan baik bila ada yang menawarkan bantuan				Mampu berbagi dengan temannya saat bermain secara berkelompok						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Ad	√	√	√	√	6	40%	TB												
2	Ny	√	√	√	√	5	33%	TB												
3	Un	√	√	√	√	6	40%	TB												
4	My	√	√	√	√	7	46%	TB												
5	At	√	√	√	√	6	40%	TB												
6	Gl	√	√	√	√	5	33%	TB												
7	By	√	√	√	√	7	46%	TB												
8	Al	√	√	√	√	5	33%	TB												
9	Vr	√	√	√	√	5	33%	TB												
10	Jl	√	√	√	√	7	46%	TB												
11	Sf	√	√	√	√	6	40%	TB												

12	Tr	√	√	√	√	5	33%	TB	
13	Ic	√	√	√	√	7	46%	TB	
14	Hr	√	√	√	√	5	33%	TB	
15	Au	√	√	√	√	5	33%	TB	
Presentasi ketuntasan keseluruhan								36%	TB

Table 3. Hasil Pengamatan Kemampuan Kerjasama anak Keterangan :Berhasil(B)Tidak Berhasil(TB)

Berdasarkan diatas, dapat diketahui bahwa hasil dari Prasiklus kemampuan kerjasama anak pada kelompok A masih rendah. Kemampuan bergabung dalam permainan ketika bermain belum ada siswa yang mendapatkan skor 3 dan 4. Kemampuan terlibat aktif dalam permainan ketika melakukan kegiatan juga masih belum ada yang mendapatkan skor 3 dan 4. Kemampuan merespon dengan baik bila ada yang menawarkan bantuan belum ada siswa yang mendapatkan skor 3 dan 4. Serta kemampuan berbagi dengan temannya saat bermain secara berkelompok juga masih rendah. Maka dengan memperhatikan hasil nilai yang diperoleh pada kegiatan prasiklus dalam keterampilan sosial anak pada kelompok A adalah 36% dan nilai tersebut tergolong masih rendah. Perolehan nilai keseluruhan pada setiap indikator kemampuan kerjasama dijadikan persentase. Berikut hasil persentase ketuntasan belajar siswa.

NO	Indikator	Skala Likert			
		1 Tidak Pernah	2 Kadang-kadang	3 Sering	4 Selalu
1	Mampu bergabung dalam permainan	46,7%	53,3%	-	-
2	Mampu terlibat aktif dalam permainan	53,3%	46,7%	-	-
3	Mampu merespon dengan baik bila ada yang menawarkan bantuan	60%	40%	-	-
4	Mampu berbagi dengan temannya saat bermain secara berkelompok	60%	40%	-	-

Table 4. Nilai Persentase Kemampuan Kerjasama (Prasiklus)

Dari hasil prasiklus yang di peroleh persentase indikator diatas terlihat bahwa kemampuan kerjasama pada anak masih sangat kurang. Berdasarkan hasil dari persentase maka peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas Kelompok A untuk mencari tahu penyebab rendahnya kemampuan kerjasama pada anak kelompok A di RA MUSLIMAT NU 11 Gedangan.

Setelah melakukan perencanaan dan pelaksanaan dalam penelitian maka pada tahap berikutnya dari penelitian ini adalah pengamatan. Pengamatan dilakukan bersamaan dengan berlangsungnya tindakan yaitu ketika proses permainan berlangsung. Peneliti menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan untuk melakukan pengamatan terhadap peserta didik dalam proses permainan berlangsung. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kerjasama anak selama proses permainan berlangsung. Berikut ini adalah hasil pengamatan kemampuan kerja sama anak melalui permainan angin puyuh Siklus I yang dapat dilihat pada tabel berikut :

No.	Nama Siswa	Indikator																Hasil Skor	%	Ket.
		Mampu bergabung dalam permainan				Mampu Terlibat aktif dalam permainan				Mampu merespon dengan baik bila ada yang menawarkan bantuan				Mampu berbagi dengan temannya saat bermain secara berkelompok						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Ad	√	√	√	√	8	53,3%	TB												
2	Ny	√	√	√	√	10	66,7%	TB												

							%		
3	Un	√	√	√	√	9	60%	TB	
4	My	√	√	√	√	9	60%	TB	
5	At	√	√	√	√	8	53,3%	TB	
6	Gl	√	√	√	√	7	46,7%	TB	
7	By	√	√	√	√	9	60%	TB	
8	Al	√	√	√	√	10	66,7%	TB	
9	Vr	√	√	√	√	9	60%	TB	
10	Jl	√	√	√	√	7	46,7%	TB	
11	Sf	√	√	√	√	11	73,3%	B	
12	Tr	√	√	√	√	10	66,7%	TB	
13	Ic	√	√	√	√	8	53%	TB	
14	Hr	√	√	√	√	9	60%	TB	
15	Au	√	√	√	√	9	60%	TB	
Presentasi ketuntasan keseluruhan								59,3%	TB

Table 5. Pengamatan Kemampuan Kerjasama Anak Siklus I Keterangan :Berhasil(B)Tidak berhasil(TB)

NO	Indikator	Skala Likert			
		1 Tidak Pernah	2 Kadang-kadang	3 Sering	4 Selalu
1	Mampu bergabung dalam permainan	13,3%	53,3%	33,3%	-
2	Mampu terlibat aktif dalam permainan	13,3%	40%	46,7%	-
3	Mampu merespon dengan baik bila ada yang menawarkan bantuan	13,3%	60%	26,7%	-
4	Mampu berbagi dengan temannya saat bermain secara berkelompok	13,3%	60%	26,7%	-

Table 6. Nilai Persentase Indikator Kemampuan Kerjasama (Siklus I)

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti pada Siklus I ini sudah menunjukkan hasil peningkatan yang signifikan pada setiap indikator dalam meningkatkan kemampuan kerjasama.

Berikut ini adalah hasil pengamatan kemampuan kerjasama anak dengan permainan angin puyuh pada siklus II yang dapat dilihat pada tabel berikut :

No.	Nama Siswa	Indikator				Hasil Skor	%	Ket.
		Mampu bergabung dalam permainan	Mampu terlibat aktif dalam permainan	Mampu merespon dengan baik bila ada	Mampu berbagi dengan temannya			

						yang menawarkan bantuan				saat bermain secara berkelompok				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Ad	√	√	√	√	13	86,7 %	B						
2	Ny	√	√	√	√	13	86,7 %	B						
3	Ua	√	√	√	√	12	80%	B						
4	My	√	√	√	√	13	86,7 %	B						
5	At	√	√	√	√	12	80%	B						
6	Gl	√	√	√	√	13	86,7 %	B						
7	By	√	√	√	√	12	80%	B						
8	Al	√	√	√	√	11	73,3 %	B						
9	Vr	√	√	√	√	11	73,3 %	B						
10	Jl	√	√	√	√	12	80%	B						
11	Sf	√	√	√	√	10	66,7 %	TB						
12	Tr	√	√	√	√	13	86,7 %	B						
13	Ic	√	√	√	√	12	80%	B						
14	Hr	√	√	√	√	14	93,3 %	B						
15	Au	√	√	√	√	14	93,5 %	B						
Presentasi ketuntasan keseluruhan													82,18%	B

Table 7. Hasil Pengamatan Keterampilan Sosial Anak Siklus II Keterangan :Berhasil(B)Tidak Berhasil(TB)

Berdasarkan hasil pengamatan permainan angin puyuh pada kelompok A saat tahap siklus II diperoleh adanya peningkatan pada siklus II yaitu apabila dilihat dari kondisi awal, rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang semula pada siklus I sebesar 59,3%. Pada siklus II menjadi 82,18% atau terjadi peningkatan sebesar 22,88%.Maka dari itu, dari data tersebut peneliti merasa puas dengan hasil yang dicapai oleh peserta didik dalam pelaksanaan permainan angin puyuh pada usia kelompok A di RA MUSLIMAT NU 11 Gedangan.

NO	Indikator	SkalaLikert			
		1Tidak Pernah	2Kadang-kadang	3Sering	4Selalu
1	Mampu Bergabung dalam permainan	-	33,3%	53,3%	20%
2	Mampu terlibat aktif dalam permainan	-	26,7%	53,3%	13,3%
3	Mampu merespon dengan baik bila ada yang menawarkan bantuan	-	6,7%	53,3%	40%
4	Mampu berbagi dengan temannya saat bermain secara berkelompok	-	13,3%	46,7%	40%

Table 8. Nilai Persentase Indikator Keterampilan Sosial Anak (Siklus II)

Berdasarkan pengamatan pada pelaksanaan kegiatan permainan angin puyuh pada anak usia kelompok A dalam siklus II diperoleh hasil presentase 33,3% dengan skala kadang-kadang pada indikator mampu Bergabung dalam permainan, persentase 53,3% dengan skala sering dan presentase 20% dengan skala selalu. Untuk indikator kedua yaitu mampu terlibat aktif dalam permainan didapatkan perolehan persentase sebesar 26,7% untuk skala kadang-kadang, presentase 53,3% untuk skala sering dan persentase 13,3% untuk skala selalu. Pada indikator yang ketiga mampu merespon dengan baik bila ada yang menawarkan bantuan diperoleh dengan persentase 6,7% untuk skala kadang-kadang, presentase 53,3% pada skala sering, presentasi 40% untuk skala selalu. Kemudian yang terakhir pada indikator keempat mampu berbagi dengan temannya saat bermain secara berkelompok diperoleh presentase 13,3% untuk skala kadang-kadang, presentase 46,7% untuk skala sering dan presentase 40% pada skala selalu.

Dari hasil kegiatan permainan angin puyuh menunjukkan bahwa kemampuan kerjasama anak usia 4 - 5 tahun dari tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II mengalami banyak perubahan, sesuai dengan teori yang di kemukakan oleh Daniel Berlyne menggambarkan bahwa permainan sebagai aktivitas yang seru dan menyenangkan karena permainan memuaskan dorongan bereksplorasi yang kita semua miliki, dorongan ini melibatkan rasa ingin tahu dan hasrat informasi tentang sesuatu yang baru dan tentu didukung dengan keadaan yang menyenangkan untuk anak-anak. Permainan juga sebagai alat dimana anak-anak dapat menggali dan mencari informasi baru. Permainan juga meningkatkan hubungan dengan teman sebaya mereka karena melalui bermain kemungkinan anak saling berinteraksi dan berbincang satu sama lain.[9] Sejalan dengan pernyataan teori diatas maka bermain bagi anak dapat pula membangun karakter dan membentuk sikap dan kepribadian anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya melalui sesuatu yang kongkrit.[10]

Maka hasil penerapan dalam permainan angin puyuh yang telah dilaksanakan sebelumnya pada anak usia 4 - 5 tahun mulai dari tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II, diperoleh rata-rata presentase pra siklus sebesar 42% kemudian pada tahap siklus I mengalami kenaikan menjadi 63,29% dan meningkat menjadi 87,45% di tahap siklus II, dari hal ini membuktikan bahwa ada peningkatan presentase kemampuan kerjasama anak melalui permainan angin puyuh di RA MUSLIMAT NU 11 Gedangan sebagaimana yang diharapkan oleh peneliti.

Kesimpulan

Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang sebelumnya telah dilakukan mengenai Kemampuan kerjasama anak usia dini melalui permainan angin puyuh pada anak di RA Muslimat NU 11 Gedangan yang telah dilaksanakan dalam dua siklus kegiatan, adapun kesimpulan yang peneliti dapatkan berdasarkan pada rumusan masalah yang telah disusun dalam bab sebelumnya. Hasil peningkatan ini terjadi secara bertahap. Pada tahap prasiklus peserta didik memperoleh nilai rata-rata yaitu sebesar 42% sedangkan pada tahap siklus I presentase nilai meningkat menjadi 63,29% yang berarti masih kurang maksimal, maka peneliti melanjutkan dengan memberi tindakan kembali pada tahap siklus II. Penelitian pada tahap siklus II dengan presentase total nilai anak menjadi 87,45% sehingga dari perolehan rata-rata di siklus I dan siklus II mengalami peningkatan yang signifikan.

References

1. Yamin, Martinis dan Sabri, Sanan J. (2013). Panduan Pendidikan Anak Usia Dini, Jakarta: Gaung Persada Press Group
2. Santrock. J.W. (2010b). Psikologi Pendidikan. Jakarta: PT Fajar Interpratama Offset
3. Hurlock, E.B. (1978a). Perkembangan Anak. Jakarta: Erlangga.
4. Yusuf Syamsu, Psikologi Perkembangan Anak & Remaja (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007)
5. Saputra, Yudha. M dan Rudyanto. 2005. Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK. Jakarta
6. Fadlillah. Muhammad. 2014. Desain Pembelajaran PAUD. Jogjakarta: Ar-Rus Media
7. Hurlock, E.B. (1978a). Perkembangan Anak. Jakarta: Erlangga.
8. Masnur Muslich, Melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas Itu Mudah, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hal 8
9. Sanjaya, Wina. 2011. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, hal 25
10. Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal 30.
11. Arikunto Suharsimi, dkk, Penelitian Tindakan Kelas, (Jakarta: Bumi Angkasa, 2006), 16
12. Sujiono Anas, Pengantar Statistik Pendidikan, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), 40
13. Zainal Aqib dan Ahmad Amrullah, PTK Penelitian Tindakan Kelas - Teori dan Aplikasi. (Yogyakarta: Andi Offset, 2018) hal. 55
14. Wina Sanjaya, Penelitian Tindakan Kelas, (Jakarta: Kencana Pradana Media Group, 2011), 86
15. Sugiono. (2009). Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfa Beta.
16. Musfiqon, Panduan Lengkap Metode Penelitian Pendidikan, (Jakarta: Prestasi Pustakarya, 2012) Hal 120