



## Permainan Gobak Sodor Untuk Mengembangkan Sikap Kerjasama Pada Anak Usia Dini

**Lintang Febyarum (1<sup>st</sup>); Ichsan (2<sup>nd</sup>)**

<sup>1,2</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

<sup>1</sup>lintangfebyarum99@gmail.com, <sup>2</sup>ichsandjalal@gmail.com

Corresponding Author: **Lintang Febyarum-lintangfebyarum99@gmail.com**

Submitted: 11 12 22 / Accepted: 22 09 22 / Published: 14 12 23

### **Abstract**

*This article aims to describe how gobak sodor Game in developing cooperation in early childhood. The method used in this research is using a qualitative research type with a qualitative descriptive approach. The subjects in this study were 10 children in Sidoharjo Village. In this study the author as an instrument of data collection by way of observation, interviews and documentation. Data analysis starts from data collection, data reduction, data presentation and drawing conclusions. The findings from this study are that playing gobak sodor can develop the character of cooperation in early childhood. By playing gobak sodor, children can know the importance of teamwork to achieve common goals. This research only discusses one traditional Game, namely "gobak sodor" to develop cooperation skills in early childhood. Teachers and parents have an important role in developing cooperation in early childhood with the various methods they have, so this research has a contribution to parents and the early childhood education sector.*

**Keywords:** *Early Childhood; Gobak Sodor; Cooperation*

### **Abstrak**

Artikel ini memiliki tujuan guna mengetahui pengaruh permainan gobak sodor dalam mengembangkan Kerjasama pada anak usia dini. Metode yang digunakan pada riset kali ini yaitu menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah 10 orang anak di Desa Sidoharjo. Pada penelitian ini penulis sebagai instrumen pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data dimulai dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil temuan dari penelitian ini yakni permainan gobak sodor bisa mengembangkan karakter kerjasama pada anak usia dini. Dengan bermain gobak sodor, anak bisa mengetahui pentingnya kerjasama dalam tim untuk mencapai tujuan bersama. Penelitian ini hanya membahas satu permainan tradisional yaitu "gobak sodor" untuk mengembangkan keterampilan Kerjasama pada anak usia dini. Guru dan orang tua memiliki peran penting dalam mengembangkan kerjasama pada anak usia dini dengan berbagai metode yang mereka punya maka penelitian ini memiliki kontribusi terhadap orang tua dan sektor pendidikan anak usia dini.

**Kata kunci:** Anak Usia Dini; Gobak Sodor; Kerjasama

### **Pendahuluan**

Perkembangan teknologi saat ini berkembang pesat, sehingga membuat anak-anak mulai dari balita akrab dengan gadget, seperti handphone, tablet, dan laptop. Temuan penelitian menunjukkan

bahwa sebanyak 80% dari 50 subjek penelitian menghabiskan waktunya untuk menonton TV. Pada tahun 2013 Daily mail melaporkan bahwa gadget digunakan oleh 29% balita dan sisanya 70% pada usia sekolah dasar. Menurut Pusat Pengendalian dan Pencegahan Penyakit AS, rata-rata anak-anak menghabiskan sekitar 8 jam sehari untuk menonton layar elektronik. Banyaknya waktu yang dihabiskan menggunakan gadget membuat gerak, sentuhan, dan relasi pada anak hilang sehingga akan terjadi hambatan perkembangan pada anak dan munculnya masalah yang menyangkut hingga usia 3 tahun. Anak memang perlu dikenalkan dengan teknologi, namun orang tua harus ikut andil dalam pemanfaatan teknologi saat anak berada di rumah (Wulandari & Suparno, 2020). Orang tua sering memanfaatkan gadget agar anak tidak bermain di luar rumah, karena orang tua memiliki anggapan bahwa mereka akan merasa tenang saat berada di rumah. Pusat ECEC Australia beroperasi di bawah Kerangka Mutu Nasional (Departemen Pendidikan, Keterampilan dan Ketenagakerjaan, 2020) yang memberikan pendekatan nasional terhadap peningkatan kualitas; itu menguraikan Kualitas Nasional Standar (NQS) yang mencakup tujuh bidang kualitas layanan PAUD yang dinilai. Area Kualitas 3 NQS adalah Lingkungan Fisik. Ini menetapkan pentingnya sebuah lingkungan inklusif yang mendorong kompetensi, eksplorasi, dan pembelajaran berbasis bermain, itu diselenggarakan untuk mendukung partisipasi setiap anak (ACECQA, 2017). Demikian pula di Amerika, Asosiasi Nasional untuk Pendidikan Anak Muda mempromosikan pendidikan berkualitas tinggi pembelajaran awal dan akreditasi program yang memandu praktik dan didasarkan pada 10 kualitas standar; Standar 9, menyoroti pentingnya lingkungan fisik untuk memfasilitasi pengembangan anak dan staf (Tamblyn et al., 2023).

Melalui bermain di luar ruangan, aspek perkembangan dapat tumbuh secara optimal. Bermain merupakan kegiatan dimana anak menunjukkan kemampuannya yang luar biasa dalam bereksplorasi, berimajinasi, dan mengambil keputusan. *Game* digambarkan sebagai "pekerjaan anak-anak" yang sangat menyenangkan bagi mereka (C. F. Putri & Zulminiati, 2020). Salah satu jenis permainan yang dapat merangsang perkembangan anak yang meliputi nilai kognitif, bahasa, sosial-emosional, agama dan moral, serta fisik-motorik adalah permainan tradisional. Bahwa pengetahuan tradisional tidak hanya meluas secara nasional tetapi juga secara internasional, dan bahwa anak-anak dalam latar budaya yang sangat berbeda memiliki pengetahuan tradisional mereka sendiri (yang mungkin memiliki banyak kemiripan dengan yang di budaya lain, kadang-kadang sama sekali berbeda) adalah perpanjangan studi yang menarik (Hasibuan & Ningrum, 2016; Muafiah & Fadly, 2019). dari cerita anak-anak. Permainan tradisional memiliki nilai kemanusiaan dan budaya, keyakinan yang diterjemahkan menjadi dasar pengembangan keterampilan motorik. Permainan ini dapat dimainkan sebagai peran kunci dalam kaitannya dengan aspek emosional pendidikan jasmani. Selain itu, permainan tradisional dapat dalam konteks di mana sebagian besar pembelajaran terkait kehidupan dapat terjadi pada anak-anak, permainan juga memberi anak sarana untuk belajar tentang budaya mereka sendiri. Hal tersebut menjadi acuan bahwa permainan tradisional dapat memiliki peran penting dalam kehidupan mereka seperti

meningkatkan keterampilan motorik, emosi, dan menjadi kegiatan alternatif yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran tentang budaya (P. I. Putri & Widiastuti, 2019). Ketidaktahuan orang tua serta pengajar tentang ilmu otak anak (neurobiology) bisa mengakibatkan ketidaksesuaian pada pendidikan anak usia dini. Nantinya bisa berpotensi alam tidak bisa tumbuh sesuai yang sebenarnya. Maka dari itu, sudah sepatutnya pengajar serta orang tua mengetahui prosedur serta proses berkembangnya otak pada anak secara natural. Pembelajaran tersebut, pengajar serta orang tua bisa memberikan usaha guna membentuk otak yang berkembang sesuai dengan porsinya anak usia dini (Perlina, 2020).

Kerjasama teramat diperlukan untuk perkembangan anak usia dini. Keinginan kerjasama pada anak usia dini yakni guna semakin mempersiapkan anak didik dengan macam-macam kemahiran terkini supaya bisa ikut serta pada dunia yang selalu berkembang serta tidak menetap (Inten, 2017), mengembangkan kemahiran anak didik supaya bisa mengetahui arti kerjasama dengan orang lain dalam segala kondisi, serta mengajak anak guna mengembangkan pengetahuan secara aktif sebab pada pembelajaran kerjasama, serta anak usia dini tidak hanya mendapatkan pengetahuan dari pengajar begitu saja tetapi siswa menyusun pengetahuan yang terus menerus sehingga menempatkan anak sebagai pihak aktif. Selain itu juga guna mengajak anak supaya bisa saling tolong menolong, guna melahirkan karakter anak usia dini yang penuh rasa percaya diri supaya bisa dengan gampang bergaul dengan lingkungan baru, dan bisa menumbuhkan rasa sosial anak terhadap lingkungan (Novitasari & Nuraeni, 2022).

Permainan tradisional merupakan bagian terpenting dari masa kecil nenek moyang kita pada zaman dahulu yang sekarang sudah jarang dimainkan oleh anak-anak. Generasi orang tua saat ini masih sangat akrab dengan permainan tradisional, namun tidak pada anak-anaknya. Permainan tradisional memiliki arti penting dan meninggalkan jejak di masa kanak-kanak pada setiap manusia yang memainkannya. Permainan tradisional tidak membutuhkan alat bantuan harganya cukup tinggi sehingga seluruh kalangan bisa memainkannya, tanpa memandang jenis kelamin ataupun usia (Ilsa & Nurhafizah, 2020). Permainan ini diambil alih dari generasi sebelumnya dan diteruskan kepada generasi muda melalui lisan, suara, atau presentasi. Namun, permainan ini dilupakan sebagai akibat dari industrialisasi dalam beberapa tahun terakhir. Permainan gobak sodor ialah permainan yang cara bermainnya dalam suatu bentuk bujursangkar yang terdapat pagar pembatas yang digambar dengan kapur, terdiri dua kubu dengan masing-masing tiga orang penjaga, satu kubu bermain sebagai penjaga dan kubu lawan bermain sebagai pemain, secara bergantian masing-masing anggota kubu pemain akan berusaha mencapai garis belakang arena ("the door") serta anggota kubu penjaga akan melarangnya. Apabila pemain mengenai penjaga, maka kedua kubu saling tukar menukar sebagai pemain dan penjaga.

## Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah 10 orang anak di Desa Sidoharjo. Pada penelitian ini penulis sebagai instrumen pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data dimulai dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

## Hasil dan Pembahasan

Permainan tradisional dapat meningkatkan macam-macam karakter pada anak usia dini. Temuan penelitian menunjukkan bahwa guru memilih permainan tradisional sebagai salah satu kegiatan yang tepat untuk diterapkan di PAUD karena alasan berikut (Abidah et al., 2019):

- a. Permainan tradisional dapat dimainkan baik di taman kanak-kanak dan di rumah dengan orang dewasa karena mereka mengembangkan keterampilan dalam memainkan permainan dan ingin menegaskan diri mereka sendiri melalui kinerja permainan yang sukses.
- b. Permainan ini umumnya melibatkan permainan peran. Anak-anak sangat termotivasi oleh kesempatan untuk menjadi orang lain (selain anak) - kupu-kupu, dokter, dan sebagainya
- c. Sebagian besar permainan tradisional mencakup aktivitas fisik, membutuhkan kerjasama dan keterlibatan intelektual (menghafal). Stratifikasi ini juga memotivasi anak-anak untuk memilih permainan ini
- d. Melalui permainan ini anak-anak aktif di semua musim (Permainan di padang rumput, rumput, hutan, di udara segar, mengemudi di kereta luncur, skating, membuat manusia salju.) Mereka membawa anak-anak kegembiraan, perasaan bahagia dan puas, menyenangkan efek sinar matahari serta daya tahan dan kekebalan tubuh.
- e. Anak-anak mengembangkan tanggung jawab dan kewajiban untuk menjaga barang-barang dan kebutuhan mereka (tongkat, tali, busur dan anak panah, kereta luncur, ski ...), dan untuk memahami dan menerima aturan permainan yang ditetapkan atau disepakati.

Permainan tradisional di Indonesia sangat banyak, karena Indonesia memiliki 33 provinsi, dan setiap provinsi memiliki jenis permainan tradisionalnya masing-masing. Permainan tradisional di Jawa sebagian besar cocok untuk anak usia dini (Fitriyani, 2017). Diantaranya adalah (1) Sobyung; (2) Ambahambah lemah; (3) Obar-abir; (4) Jenthungan/Dhelikan; (5) Bedhekan; (6) Dhakon; (7) Sundamanda/Engklek; (8) Tumbaran; (9) Simbar Suru, (10) Cublak-cublak Suweng; (11) Jamuran; (12) Gundhul-gundhul Pacul; (13) Jaranan; (14) Uler Keket; (15) Kidang Talun; (16) Kursi Jebol; (17) Lagu Kacang Goreng; (18) Sluku-sluku Bathok; (19) Siji loro telu; (20) Menthog menthog; (21) Butabuta Galak; (22) Man Dhoblang; (23) Tuku kluwih; (24) Pitik walik jambul; (25) Kupu kuwi; (26) Iwak emas; (27) Yo pra kanca; (28) Cah dolan; (29) Aku duwe pitik; (30) Bang-bang wis rahina; (31) Kembang jagung; (32) Sepuran; dan (33) Lompat

tali. Permainan tradisional sebagai media stimulasi motorik fisik adalah bekel, benteng, engklek, lompat tali, petak umpet, congklak dakon, gobak sodor dan ular naga. Selain itu, permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan motorik anak usia 4-6 tahun terutama dalam keseimbangan, seperti pada permainan egrang tempurung/egrang bathok (Sintia, 2020).

Permainan tradisional merupakan peninggalan nenek moyang serta butuh untuk dijaga sebab memiliki makna tersendiri, yaitu nilai “baik”, “positif”, “berharga” serta “diinginkan”. Permainan tradisional meliputi kegiatan seperti permainan semprengan, kelereng, serta yang lainnya (Dini, 2021). Setiap daerah memiliki permainan tradisional yang dibentuk oleh masyarakat, budaya lokal dan lingkungan setempat. Ruang fisik, bahan yang tersedia dan musim dapat menentukan di mana dan kapan mereka dimainkan, alat peraga yang digunakan, dan bentuk permainan yang dibutuhkan. Norma, ekspresi, dan sikap sosial dan budaya dapat tercermin dalam siapa yang bermain, bagaimana permainan itu dimainkan, atau apa tujuan permainan itu. Demikian halnya dalam permainan Gobak Sodor. Permainan gobak sodor seringkali menggabungkan pengetahuan, nilai, dan keterampilan budaya yang muncul dari waktu ke waktu dari timbal balik antara komunitas tertentu dan lingkungan yang disediakan (Manurung et al., 2021). Gobak sodor erat kaitannya dengan kehidupan masyarakat dan merupakan bagian penting dari masa kanak-kanak di daerah pedesaan karena kemiskinan dan kondisi sederhana masyarakat yang tinggal di daerah tersebut mempengaruhi. Anak-anak menggunakan lingkungan alam saat mereka bermain dan menggunakan solusi imajinatif, mereka dapat bermain dengan bebas dan Bahagia (Handayani, 2016; Santika, 2018). Langkah yang dilakukan para anggota permainan “Gobak Sodor” yaitu harus mempertahankan benteng dari tim lawan dengan langkah atau strategi (1) Wakil dari tiap-tiap kelompok lari meninggalkan benteng masing-masing dan berusaha untuk menyentuh benteng lawan; (2) Sementara itu anggota kelompok yang tersisa, bertahan di benteng masing-masing dan berjaga untuk mempertahankan benteng agar tidak tersentuh/terpegang oleh kelompok lawan; (3) Sementara itu, jika anggota kelompok yang lari/keluar benteng saling berkejaran dapat menyentuh anggota badan maka anggota kelompok yang tersentuh/terpegang tersebut gugur; (4) Anggota yang tersisa tetap melanjutkan permainan untuk mempertahankan benteng dari sentuhan pihak lawan; (5) Jika pemain lawan dapat tersentuh lagi oleh teman satu kelompoknya yang tidak tersentuh oleh lawan maka pemain yang telah gugur tersebut dapat bermain kembali; (6) Ketika memegang benteng lawan, pemain harus menyebut atau berteriak “Benteng 1” sebagai pertanda bahwa ia berhasil (Prasetio & Praramdana, 2020).



Gambar 1. Anak sedang bermain Gobak Sodor

Pada gambar 1 terlihat anak akan melakukan kegiatan bermain permainan gobak sodor yaitu anak-anak bersiap untuk menjaga benteng mereka dan saling bekerja sama untuk mempertahankan benteng dari tim lawan. Pada penelitian ini Ketika peneliti melakukan observasi dapat dilihat bahwa dengan bermain gobak sodor, para anak usia dini saling bekerja sama untuk menjaga bentengnya dari kelompok lawan. Dengan begitu Kerjasama pada tim sangat diperlukan. Peneliti juga mewawancarai beberapa anak mengenai konsep Kerjasama

“ya harus Kerjasama biar ga kalah”

“iya harus kompak harus Kerjasama biar ga ada yang masuk lawannya”

“Kerjasama itu ya bareng-bareng jaga benteng”

Dari hasil pengamatan diketahui bahwa mereka sudah mengerti mengenai konsep Kerjasama. Para anak usia dini juga paham apa pentingnya Kerjasama dalam tim untuk mencapai kesuksesan bersama. Permainan tradisional Indonesia seperti “Gobak Sodor” yang dikemas dalam layanan konseling kelompok, dapat menjadi salah satu upaya pembinaan dan konseling dalam membina dan mengoptimalkan perkembangan anak usia dini khususnya yang berkaitan dengan keterampilan Kerjasama (Aqobah et al., 2020). Terdapat beberapa penelitian terkait penggunaan *Game* dalam mengembangkan kemampuan dan potensi anak usia dini. Diantaranya adalah penelitian yang dilakukan tentang terapi bermain di sekolah (Pratiwi, 2017). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terapi bermain dapat digunakan sebagai intervensi dalam membantu mengatasi sejumlah masalah perkembangan yang terjadi pada masa kanak-kanak, seperti masalah emosional dan akademik di lingkungan sekolah (Sari et al., 2020). Melalui permainan, anak dan remaja dapat mengomunikasikan perasaan, pikiran, dan pengalamannya. Namun, tentu saja dalam pelaksanaannya, ada beberapa tantangan yang harus dihadapi.

Beberapa penelitian tersebut telah membuktikan bahwa permainan dapat digunakan untuk membantu mengembangkan kompetensi dan membantu mengatasi masalah perkembangan pada anak usia dini. Dalam permainan “Gobak Sodor” terdapat tahapan-tahapan yang membutuhkan kerjasama dan komunikasi yang baik dalam tim untuk mencapai kemenangan. Melalui kerjasama yang dikemas dalam permainan kelompok dengan guru bertindak sebagai fasilitator, anak usia dini diharapkan dapat mengembangkan kemampuannya dengan lebih baik. Selain itu, pengalaman yang diperoleh melalui permainan “Gobak Sodor” dapat mengajarkan mereka tentang beberapa nilai yang perlu diterapkan dalam permainan dan dalam melakukan Kerjasama seperti rasa saling menghargai dan tidak menang sendiri (Sumantri, 2005).

## Simpulan

Permainan tradisional “Gobak Sodor” dapat menjadi salah satu pilihan guru dalam meningkatkan keterampilan kerjasama pada anak usia dini. Permainan gobak sodor dapat mengembangkan kerjasama pada anak karena dengan mencapai penerapan yang ada pada permainan tersebut yang dimana para pemain harus memenuhi penguasaan keterampilan pada permainan tersebut yang dimana keterampilan kerjasama pada anak usia dini penting untuk dikembangkan karena dapat menjadi bekal dimasa yang akan datang dalam mencapai pencapaian hidup dan juga mempengaruhi pencapaian urutan tugas perkembangannya sebagai pribadi yang berkepribadian utuh dan berpotensi optimal.

## Referensi

- Abidah, A. F., Rukayah, R., & Dewi, N. K. (2019). Sikap Kerjasama melalui Permainan Bentengan Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 7(2), 104–112.
- Aqobah, Q. J., Ali, M., Decheline, G., & Raharja, A. T. (2020). Penanaman Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah (E-Plus)*, 5(2).
- Dini, J. P. A. U. (2021). Meningkatkan karakter anak usia dini melalui pemberian penguatan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2101–2113.
- Fitriyani, F. N. (2017). Perkembangan Bermain Anak Usia Dini. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(02), 125–140.
- Handayani, M. (2016). Peran komunikasi antarpribadi dalam keluarga untuk menumbuhkan karakter anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Visi*, 11(1), 57–64.
- Hasibuan, R., & Ningrum, M. A. (2016). Pengaruh Bermain Outdoor Dan Kegiatan Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *JP (Jurnal Pendidikan): Teori Dan Praktik*, 1(1), 73–81.
- Ilsa, F. N., & Nurhafizah, N. (2020). Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Pengembangan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1080–1090.
- Inten, D. N. (2017). Peran keluarga dalam menanamkan literasi dini pada anak. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1).
- Manurung, A. K. R., Wulan, S., & Purwanto, A. (2021). Permainan Outdoor dalam Membentuk Kemampuan Ketahananmalangan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1807–1814.
- Muafiah, E., & Fadly, W. (2019). Pengasuhan Anak Usia Dini Berperspektif Gender Dalam Hubungannya Terhadap Pemilihan Permainan Dan Aktivitas Keagamaan Untuk Anak. *PALASTREN Jurnal Studi Gender*, 12(1), 1–30.

- Novitasari, N., & Nuraeni, L. (2022). PERAN ORANG TUA DALAM MENINGKATKAN SIKAP KERJASAMA ANAK PADA PEMBELAJARAN DARING KELOMPOK A DI RA MIFTAHUL KHOIR. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 5(2), 136–143.
- Perlina, P. (2020). Pengembangan Perilaku Sosial Anak dalam Aspek Kerjasama di Taman Kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3071–3082.
- Pratiwi, W. (2017). Konsep bermain pada anak usia dini. *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 106–117.
- Prasetio, P. A., & Praramdana, G. K. (2020). Gobak Sodor Dan Bentengan Sebagai Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Berbasis Karakter Pada Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(1), 19–28. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i1.2858>
- Tamblyn, A., Sun, Y., May, T., Evangelou, M., Godsman, N., & Skouteris, H. (2023). Jo ur na l P re r f. *Educational Research Review*, 100555. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2023.100555>
- Putri, C. F., & Zulminiati, Z. (2020). Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3038–3044.
- Putri, P. I., & Widiastuti, A. A. (2019). Meningkatkan Konsentrasi Anak Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) dengan Pendekatan Reinforcement melalui Metode Bermain Bunchems. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 207–213.
- Santika, T. (2018). Peran Keluarga, Guru Dan Masyarakat Dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *JUDIKA (JURNAL PENDIDIKAN UNSIKA)*, 6(2), 77–85.
- 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), 44–51.
- Sintia, M. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Big Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Pada Anak. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(3), 454–460.
- Sumantri. (2005). *Model Pengembangan Ketrampilan Motorik Anak Usia Dini*. Depdiknas Dirjen Dikti.
- 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), 862–872.