

MANFAAT KERJASAMA DALAM KELOMPOK SAAT BERMAIN SLUNCURAN BAGI ANAK USIA DINI

Achmadi¹⁾, Aisyah²⁾

PG – PAUD FKIP Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
ajisyauqi.04@yahoo.com¹⁾, aisyah.baswedan@yahoo.com²⁾

Abstrak

Setiap lembaga PG PAUD memiliki fasilitas permainan *out door*. Sebab salah satu pengembangan bagi anak usia dini bisa dilakukan saat bermain *out door*. Ditemukan di lapangan bahwa saat anak bermain *out door* masih banyak permasalahan yang terjadi. Misalnya: Anak tidak mau bermain karena tidak berani. Bila berani bermain, anak sering terjatuh, terbentur, dan berebut tidak ada yang mau mengalah. Terkait dengan permasalahan tersebut maka penulis telah mengadakan penelitian, dengan judul manfaat kerjasama dalam kelompok saat bermain sluncuran bagi anak usia dini. Adapun target dalam penelitian ini antara lain: 1. Anak usia dini mau dan berani bermain sluncuran seperti anak pada umumnya. 2. Anak bisa bermain dengan aman tidak berebut, terbentur, terjatuh). 3. Anak bermain dengan cara mau bersosial dengan baik, atau bergotong royong terhadap sesama teman.

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menerapkan pembelajaran kerjasama dengan model pembimbing dan terbimbing. Jenis penelitian ini Pre eksperimen dengan desain penelitiannya mengetrapkan *control-group post tes only design*. Adapun tujuannya adalah untuk mengoptimalkan kegiatan kerjasama saat bermain *out door* khususnya bermain sluncuran bagi anak usia dini. Atau untuk mengatasi permasalahannya anak saat bermain *out door* (sluncuran). Adapun metode pengumpulan data penulis menggunakan tes unjuk kerja, dan observasi.

Sedangkan tahapan-tahapan yang dilakukan meliputi: perumusan tujuan, pembentukan kelompok bermain, penjabaran tugas sebagai tutor – tutee (pembimbing – terbimbing), pelaksanaan masing-masing kelompok, dan mengadakan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan kerjasama kelompok saat bermain sluncuran sangat bermanfaat dan efektif, serta dapat menyelesaikan permasalahan anak usia dini saat bermain sluncuran.

Kata kunci: Kerjasama, Kelompok, Bermain Sluncuran.

Abstract

Every kindergarten has the facilities of game out the door. One of the reason is early childhood can be developed by playing out the door. Based on the experience when the children is playing in out the door still many problems occurred. For example: Some children don't want to play because they did not aware. When they are playing, the children often falling down, bump, and don't want to queue. Related with these problems so the author want to research, entitled the benefits of the group work during playing slider for early childhood. The goals in this research are: 1. Every early childhood is willing and courageous to play sliding as the other children. 2. The Children can play safely not scramble, banged, falling down. 3. When they are playing, they always ready to work together with their friends. This research is quantitative research by applying to work together. The research design is applying to control-group post test only design. This research aims are to optimize the activities of playing slider for early childhood. Beside that, to solve the complexity and difficulty of the children when they are playing out the door (sliding). While the data collection uses performance tests, and observation. The steps on this research are arranged: the formulation of the objectives, the establishment of group work, the information of tutor-tutee's tasks, doing and organising of evaluation. The results showed that the group work is very useful and effective to solve the plying slider problems for early childhood.

Keywords: Playing Sliding, Group Work

PENDAHULUAN

Bentuk pelayanan untuk Anak Usia Dini adalah melalui permainan. Mayoritas anak usia dini sangat menyukai kegiatan yang menggunakan media permainan, baik yang disediakan di luar ruangan (outdoor) maupun di dalam ruangan (indoor). Bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. (Nurani Sujiono Yuliani, 2009:144). Permainan outdoor pada umumnya sudah dimiliki oleh lembaga PG-PAUD. Namun pemanfaatan sarana prasarana permainan tersebut belum maksimal, bahkan banyak menimbulkan permasalahan pada anak. Mengingat pentingnya program out door untuk anak usia dini, maka penelitian terhadap permasalahan yang sering muncul pada saat anak bermain perlu dilakukan. Disamping itu penelitian ini dipicu oleh fakta bahwa a). Sarana permainan out door selalu dimiliki dan digunakan oleh masing-masing lembaga PAUD. b). Bentuk kegiatan out door selalu menimbulkan permasalahan kepada anak. Apalagi bila jumlah anak di lembaga PAUD tidak seimbang dengan jumlah sarana dan prasarana permainan yang dimiliki. Permasalahan yang sering muncul seperti: sikap berebut saat bermain selalu terjadi, anak tidak mau saling mengalah, tidak mau bergantian sehingga timbul perilaku dorong mendorong sesama anak. Perilaku ini menyebabkan: anak terbentur, jatuh, sakit, dan menangis. Untuk mengatasi permasalahan tersebut

salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran kerjasama dalam kelompok. Sesuai pendapat Trianto, (2007, p. 41) Pembelajaran dengan jalan kerjasama membuat siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi, bekerjasama, saling membantu untuk memecahkan masalah. Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui kemamfaatan kerja kelompok dalam permainan sluncuran bagi anak usia dini. Disamping itu juga untuk mengatasi permasalahan yang sering dialami oleh anak pada saat main sluncuran.

Dalam penelitian ini penulis membatasi hanya permainan sluncuran. Pelaksanaannya disesuaikan dengan kemampuan dan kondisi masing-masing anak. Bentuk kegiatannya adalah secara kelompok (3 - 4 anak) akan melakukan kegiatan permainan sluncuran dengan tugas dan tanggung jawab sebagai pembimbing dan terbimbing. Tugas pembimbing antara lain mengarahkan, membimbing, dan menjaga keamanan terhadap kegiatannya terbimbing. Sedangkan tugas terbimbing melaksanakan apa yang disarankan oleh pembimbing. Peran ini dilakukan anak secara bergantian. Jadi bentuk pembelajarannya dalam kerjasama dalam kelompok didominasi oleh anak dan untuk anak. Sedangkan tugas guru hanya sebagai pengamat dan fasilitator. Metode pembelajaran yang menempatkan murid/anak didik untuk bekerja sama dalam kelompok kecil yang saling bantu membantu dalam belajar itu bisa

dilakukan oleh anak usia dini dengan baik (Sanjaya, 2012).

METODE PENELITIAN

Jenis dalam penelitian ini adalah *Pre eksperimental* dengan *Control-Group Pos test only Design*. Desain ini baik untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol hanya dikenakan post test (O₂) saja tanpa O₁. Sebab hasil O₁ baik kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diasumsikan sama atau sejajar. Adapun rancangan dalam penelitian ini berpola:

Kelompok eksperimen : X - O₂.

Kelompok kontrol : O₂

Keterangan:

X = Perlakuan (“Bentuk dan cara kerja kelompok saat bermain sluncuran”)

O₂= *pos test*

Penelitian ini dilakukan dari awal Januari sampai Nopember 2017 dengan obyek penelitiannya adalah anak kelompok A TK Kartika Raider Kodam Brawijaya tahun ajaran 2016/2017 yang beralokasi di Kota Surabaya. Adapun jumlah objek dalam penelitian sebanyak 40 anak terdiri dari kelompok Kontrol 20 anak dan Kelompok Eksperimen juga 20 anak. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode pengumpul data dengan bentuk Unjuk kerjadan Observasi. Bentuk tes unjuk kerja adalah anak diminta untuk mempraktikkan apa yang diminta guru. Misalnya Silahkan kelompok I bermain sluncuran yang di pimpin oleh Udin, kemudian Tonosecara bergantian dan jangansampaiterjatuh ?. Anak-anak secara bersama dalam kelompok mempraktikkan permainan sluncuran dengan memperhatikan apa

yang ditugaskan oleh guru. Disamping itu penulis juga menggunakan metode Observasi yaitu digunakan saat anak melakukan kegiatan bermain sluncuran secara berkelompok. Anak saat main dalam kelompok harus mau dan dapat berperan sebagai pembimbing atau sebagai terbimbing. Peran sebagai pembimbingantara lain: mengatur, memotivasi, dan menjaga keamanan teman kelompok saat bermain. Adapun indikator dan aspek yang diharapkan dalam penelitian ini antara lain: a). Anak mau dan berani melakukan kegiatan outdoor (aspek keberanian) b). Anak mau menjaga keamanannya terbimbing pada saat kegiatan berlangsung (aspek keamanan) c). Anak mau menolong / bergaul sesama teman pada saat kegiatan bermain outdoor (aspek bersosial). d). Anak bisa berperan sebagai pembimbing dan terbimbing (aspek main peran). Untuk instrumen dan rubrik penilaiannya penulis tabulasikan sebagai berikut:

TABEL 1. Instrumen Observasi Kegiatan Bermain sluncuran

NO	ANAK	ASPEK DAN PENILAIAN															
		BERANI				AMAN				BERGAUL				MAIN PERAN			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4

TABEL 2. Rubrik Penilaian

NO	POIN	RUBRIK PENILAIAN
1.	4	Secara otomatis anak mau bermain dan bisa berperan sebagai pembimbing dan terbimbing dengan tepat
2.	3	Anak mau bermain secara kelompok, namun belum bisa berperan sebagai pembimbing dan terbimbing
3.	2	Anak mau melakukan kegiatan bermain kelompok tetapi masih harus dibantu guru
4.	1	Anak tidak mau melakukan bermain dalam kelompok

Dari hasil perolehan data baik yang terkait dengan hasil unjuk kerja maupun hasil pengamatan penulis kumpulkan dan dirata-rata sebagai hasil

akhir kemampuan anak. Setelah itu akan penulis analisa dengan menggunakan analisa statistika Uji T .

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil pengolahan data

Hasil data yang penulis kumpulkan dari kegiatan bermain sluncuran,(dari hasil tes unjuk kerja maupun observasi)baik sebagai nilai kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen adalah sebagai berikut:

TABEL3.Hasil Nilai Kelompok Kontrol &Eksperimen

Subjek Kontrol	Pre-test	Post-Test	Subjek Eksperimen	Pre-test	Post-Test
1	7	13	11	8	14
2	10	14	12	10	15
3	9	12	13	11	12
4	9	13	14	5	14
5	10	13	15	7	11
6	10	15	16	9	12
7	7	11	17	6	11
8	9	16	18	7	12
9	10	16	19	10	13
10	10	15	20	11	15

Selanjutnya hasil nilai ini akan dianalisis dengan jalan memasukkan ke tabel kerja sebagai berikut:

TABEL 4. Tabel Kerja

Subjek	Pre-test	Post-Test	Peningkatan Skor	Xd	X ² d
1	7	13	6	1,4	1,96
2	10	14	4	0,6	0,36
3	9	12	3	1,6	2,56
4	9	13	4	0,6	0,36
5	10	13	3	1,6	2,56
6	10	15	5	0,4	0,16
7	7	11	4	0,6	0,36
8	9	16	7	2,4	5,76
9	10	16	6	1,4	1,96
10	10	15	5	0,4	0,16
11	8	14	6	1,4	1,96
12	10	15	5	0,4	0,16
13	11	12	1	3,6	12,96
14	5	14	9	4,4	19,36
15	7	11	4	0,6	0,36
16	9	12	3	1,6	2,56
17	6	11	5	0,4	0,16
18	7	12	5	0,4	0,16
19	10	13	3	1,6	2,56
20	11	15	4	0,6	0,36
Jumlah	175	268	92	26	56,8
Mean	8,75	13,4	4,6		

Kemudian penulis masukkan dalam rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

Md= mean dari perbedaan *pre-test* dengan *post-test* (*pretest-posttest*)

Xd = deviasi masing-masing subjek (d-Md)

$\sum X^2d$ = jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

d.b. = ditentukan dengan N-1, memperoleh hasil:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}}} = \frac{4,6}{\sqrt{\frac{56,8}{20(20-1)}}}$$

$$t = \frac{4,6}{\sqrt{\frac{56,8}{380}}}$$

$$t = \frac{4,6}{\sqrt{0,15}} = 11,80$$

Setelah hasil analisis diperoleh, maka langkah selanjutnya pengujian hipotesis. Rumus pengujian hipotesis adalah: Jika signifikasinya uji t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} artinya ada manfaat Kerjasama dalam Kelompok saat bermain sluncuran. Jika signifikasinya uji t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} artinya tidak ada manfaat Kerjasama dalam Kelompok saat bermain sluncuran. Tabel berikut ini merupakan kesimpulan analisis pengujian hipotesis dalam penelitian ini

TABEL 5. Pengujian Hipotesis

Hipotesis	Signifikasi	T hitung	T Tabel	H ₀	H ₁
Adamanfaat Kerjasama dalam Kelompok saat bermain sluncuran pada anakusia dini	5 % Db = N-1 = 20-1 = 19	11,80	2,093	Ditolak	Diterima

Tabel ini menunjukkan: hipotesis nihil ditolak dan hipotesis kerja di terima. Hipotesis yang menyatakan ada manfaat Kerjasama dalam Kelompok

saat bermain sluncuranditerima. Disamping itu kerjasama dalam kelompok itu jugabisa untuk mengatasi permasalahan yang sering terjadi pada diri anak usia dini saat bermain sluncuran.

2. *Pembahasan hasil Kegiatan Bermain Sluncuran (Outdoor)*

Penggunaan pendekatan pembelajaran kerja kelompok mengacu pada metode pembelajaran yang menempatkan anak didik untuk bekerja sama dalam kelompok kecil dengan jalan saling bantu-membantu dalam belajar (Sanjaya, 2012). Realisasi pembelajaran kerja kelompok dalam penelitian ini adalah melibatkan anak didik dalam 1 kelompok terdiri atas 3 anak dengan kondisi kemampuan yang berbeda-beda. Misalnya ada anak yang senang bermain dengan menggunakan fisik motorik kasar, ada yang senang menggunakan fisik motorik halus, dan juga ada anak yang tidak senang bermain-main dengan menggunakan kegiatan fisik yang berlebihan, dan sebagainya.

Sedangkan bentuk pembelajaran Kerja kelompok untuk anak usia dini dalam penelitian ini antara lain menekankan pada kerjasama dalam peran Tutor – Tutee (pembimbing – terbimbing) saat bermain out door (sluncuran). Kegiatannyadalam kelompok, anak akan melakukan

permainan sluncuran dan masing-masing anak mempunyai tugas dan tanggung jawab yang berbeda-beda. Ada anak bertanggung jawab sebagai pembimbing (tutor) dan ada anak yang bertanggung jawab sebagai terbimbing (tutee). Tugas pembimbing (tutor) dalam kegiatan ini antara lain: mengarahkan, membimbing, dan menjaga keamanannyasi terbimbing selama bermain sluncuran. Misalnya;Mengajak anak yang tidak mau dan tidak berani bermain sluncuran. Bagaimana cara anak bisa berada di posisi puncak sluncuran ?. Bagaimana posisi anak saat meluncur ?. Bagaimana caranya meluncur dengan kondisi aman, tidak ada masalah ? dan bagaimana ingin meluncur bersama-sama dengan teman tetapi tidak menimbulkan permasalahan ?. Sedangkan tugas anak sebagai terbimbing (tutee), antara lain: Anak harus patuh atau taat terhadap petunjuk pembimbing. Bila diminta untuk antri bergantian, makaterbimbing harus taat dan siap untuk antri bergantian. Bila terbimbing diminta harus memperhatikan contoh cara menjatuhkan diri atau berposisi dari atas seluncur, maka anak mengindahkan dan diharapkan selalu memenuhi dan mematuhi apa saja yang disarankan oleh pembimbing (tutor).Bermain melalui

model kerja kelompok dengan memerankan pembimbing dan terbimbing untuk anak usia dini bisa dilaksanakan dan sangat efektif hasilnya. Bukti keefektifan tersebut antara lain:

Mayoritas anak mau dan berani melakukan permainan sluncuran. Pada saat pre tes, masih ada 6 anak yang masih punya sikap tidak berani atau was – was dan takut untuk bermain sluncuran. Bentuk ketakutannya adalah anak tidak mau melakukan permainan sluncuran. Bila disuruh anak malah menjauh dan mengalihkan ke teman-temannya agar mereka yang melakukan permainannya. Mereka baru mau bermain/melakukan sluncuran bila gurunya membantu dan posisi guru harus selalu disampingnya. Setelah dilakukan dengan bermain kelompok, yakni ada teman yang berperan sebagai pembimbing, sebagai penjaga keamanan, dan sebagai penolong, maka ke 6 anak tersebut akhirnya bisa dan mau bermain dengan teman-temannya. Bahkan mereka bisa menirukan untuk melakukan permainan sluncuran tanpa bantuan teman-temannya.

Mayoritas anak melakukan permainan sluncuran dengan aman. Pada saat pre tes masih ditemui 9 anak yang mengalami permasalahan saat main

sluncuran. Ada anak yang menangis karena tidak mendapat kesempatan untuk bermain sluncuran. Ada anak yang tergesa-gesa untuk main sluncuran, sehingga terbentur saat menaiki tangga sluncuran. Ada anak yang jatuh karena didorong teman-temannya pada saat mau meluncur. Permasalahan ini terjadi karena antara anak satu dengan anak lainnya tidak mau mengalah. Mereka tidak mau antri dan tidak melakukan secara bergantian. Setelah ditunjukkan cara bermain bersama-sama dan dipraktikkan secara kelompok, maka anak mendapat pengalaman langsung, dan seterusnya bisa dilakukan oleh masing-masing anak dengan baik. Drs. Syaiful. B. Djamarah, (2005:97).Menuliskan bahwa pengalaman langsung berdasarkan pengamatan terhadap suatu objek adalah awal dari pengenalan terhadap suatu objek. Kesan-kesan yang di dapat dari pengalaman langsung tadi akan langsung ditangkap oleh anak dan tidak mudah hilang dari ingatan anak.

Mayoritas anak saat bermain sluncuran bisa bersosial dengan baik, mau tolong menolong sesama teman. Sebelum tindakan eksperimen dilakukan, masih ada 5 anak yang memiliki sikap ingin menang sendiri. Bila bermain

sluncuran mereka harus paling awal, dan paling banyak frekwensinya. Teman-teman lainnya seakan-akan tidak boleh bermain sluncuran. Mereka tidak mengindahkan terhadap antrian teman-temannya. Namun setelah dilaksanakan program kerja kelompok saat bermain, mereka bisa berubah sikap, dan memahami akan budaya antri, budaya tolong menolong, dan bekerja sama dengan teman-temannya. Semuanya itu karena dibiasakan berbudaya baik melalui bermain kelompok. Mereka berlatih untuk melakukan sesuatu sesuai dengan aturan yang berlaku. Mereka mengembangkan perilakunya dengan mengamati secara langsung dari perilaku teman-temannya. Mereka saling meniru dan mengeksplorasi apa yang telah dilihatnya. Udin. S. Winataputra, (2007:6.25). menyatakan bahwa dengan mengeksplorasi, maka anak akan menjadi lebih mudah dalam memahami sesuatu melalui pengalaman-pengalaman yang konkret

Mayoritas anak bisa melakukan tugas sebagai pembimbing dan terbimbing saat bermain sluncuran berlangsung. Mereka saat bermain sluncuran bisa saling mengingatkan antara terbimbing dan pembimbing. Biar pun masih ada 3 anak yang masih

memerlukan bantuan dari guru. Pada umumnya anak-anak sudah bisa bertanggung jawab sesuai dengan peran dan fungsinya sebagai pembimbing dan terbimbing. Misalnya; Anak sebagai pembimbing mau menuntun, menjaga keselamatan, dan memberi saran. Bagi anak lainnya-pun juga siap dibimbing dan dibantu saat melakukan kegiatan bermain. Memang masih ada 2 anak yang kurang memperhatikan masukan atau saran dari teman-temannya, karena masih ada rasa takut dan was-was dalam melakukan bermain

Disamping itu hasil dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran secara kerja sama dalam kelompok itu dapat bermanfaat untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang sering terjadi dalam permainan out door (sluncuran) bagi anak usia dini. Adapun bentuk dan hasil kemanfaatannya antara lain:

- a. Anak yang semula tidak berani bermain sluncuran, sekarang sudah berani bermain. Hal ini disebabkan karena ada bimbingan dan pemberian contoh langsung dari kelompok teman bermainnya.
- b. Anak yang semula bermain sering jatuh, terbentur, dan bahkan menangis, sekarang mereka sudah

tidak terjadi lagi. Berkat bimbingan dan kerjasama antar teman di kelompoknya, mereka bisa melakukan permainan out door dengan aman.

- c. Anak bisa bermain dengan rasa senang dan nyaman. Mereka bisa melakukan bermain out door karena ada kerjasama yang baik antar anak. Mereka saling menjaga dan mengingatkan bila ada temannya yang melakukan kesalahan dan perbuatan yang membahayakan. Misalnya ada anak bermain sluncuran dengan berdiri / tidak duduk, maka pembimbing (tutor) mengingatkan. Ada anak setelah sluncur diam saja ditempat. Sikap ini membahayakan dirinya maupun teman lainnya. Nantinya bisa terdorong temannya dari belakang mengakibatkan jatuh dan sakit. Jadi dengan adanya sikap tolong menolong, bantu-membantu antar anak saat bermain secara berkelompok, maka mereka bisa melakukan bermain dengan senang, nyaman.
- d. Anak bisa bermain sambil memaksimalkan semua aspek perkembangan anak. Sebab bermain merupakan kegiatan yang paling

diminati anak. Saat bermain secara tidak langsung anak mengembangkan dan melatih otot besar dan otot kecil. Disamping itu secara tidak langsung anak juga melatih keterampilan berbahasa, bersosial atau bergotong royong, serta menambah pengetahuan dan wawasan yang baru. Saat anak bermain bersama, secara tidak langsung juga melatih anak untuk mengatasi permasalahan, dan mengelola emosi anak dengan wajar. Misalnya anak bisa bersikap sabar, mau bergantian dalam bermain, tidak ingin menang sendiri, dan bisa mengimbangi kehendak teman bermain lainnya.

KESIMPULAN

Terkait dengan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Permainan out door yang banyak menimbulkan permasalahan kepada anak usia dini dapat dikurangi melalui bentuk permainan secara bekerjasama dalam kelompok antar anak.
2. Pembelajaran dengan kerja kelompok bisa dikerjakan oleh anak usia dini, biarpun bentuknya masih sederhana.

3. Menjalankan tugas sebagai pembimbing dan terbimbing dalam kerja kelompok dengan tepat, dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan anak saat bermain out door.

SARAN

Ditujukan kepada:

1. *Lembaga Penyelenggara Taman Kanak-Kanak.* Hendaknya selalu meningkatkan sumber daya Guru atau Tenaga Kependidikan baik melalui pelatihan maupun workshop, sehingga dapat dijadikan modal untuk meningkatkan kualitas pendidikan bagi anak usia dini.
2. *Teman-teman Dosen PG-PAUD.* Hendaknya memperbanyak frekwensi dalam mengadakan penelitian untuk peningkatan terhadap pelayanan pendidikan bagi anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

Direktorat Pembinaan Taman Kanak Kanak dan Sekolah Dasar, (2008). *Pengembangan Model Pembelajaran di Taman Kanak Kanak*, Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Menengah Pendidikan Dasar dan Menengah, Jakarta, Direktorat Pembinaan TK dan SD

- Dwi Priyo Utomo, (2011). Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Matematika yang berorientasi pada kepribadian siswa di SD, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran (JPP)*, Volume 8, Nomor 2, Oktober 2011, hal. 145
- Ibrahim, M., Fida R., Mohamad Nur dan Ismono, (2005). *Pembelajaran Kooperatif*, Surabaya: PSMS UNESA.
- Lisa Marce Sahetapy & M. Syarif Sumantri, Pengaruh Strategi Pembelajaran Koperatif dan Motivasi Berprestasi terhadap hasil belajar Matematika, *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Vol. 8 Edisi 1 Jakarta April 2014
- Luluk Asmawati, dkk (2008). *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*, Jakarta, Penerbit Universitas Terbuka
- Masroh Hidajati, (2011). Meningkatkan Motivasi dan hasil belajar IPS melalui Model Pembelajaran Kooperatif Think Pair Share Siswa Kelas 9 A SMP Negeri 2 Sukodono, *Jurnal Wahana, Jurnal Ilmiah Sains & Ilmu Pendidikan*, Volume 56, Nomor 1, halaman 80 – 90
- Montolalu, B. E. F. (2010). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Rusdinal & Elizar, (2005). *Pengelolaan Kelas di Taman Kanak Kanak*, Jakarta, Depdiknas
- Sujiono, Yuliani Nurani, (2005). *Menu Pembelajaran Anak Usia Dini*, Jakarta, Citra Guruan,
- , (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta, PT Indeks,
- Sri Anitah, dkk. (2007). *Strategi Pembelajaran di TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Yusdiana, (2014). Peningkatan Kecerdasan Interpersonal melalui Pembelajaran Kooperatif, *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Vol. 8 Edisi 2, Jakarta Nopember

Yessanty Arie Ervani, Ellya Rakhmawati, (2015). Upaya meningkatkan Kecerdasan Interpersonal melalui metode

Cooperativ Play pada kelompok B di Daqu School International Preschool Semarang tahun pelajaran 2014/2015, *Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini, PAUDIA*, Vol. 3 No. 1, Oktober 2014.