

## PENERAPAN MEDIA PERMAINAN PAPAN LABIRIN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA SECARA BERKELOMPOK PADA LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK KELAS VII C DI SMP NEGERI 13 KOTA MADIUN

Afifah Ulvi Andriani, S. Sos. <sup>1</sup>, Dr. Tyas Martika Angraini, S. Psi, M. Pd. <sup>2</sup>, Dra. Heri Tursilowati <sup>3</sup>

(Mahasiswa Bimbingan dan Konseling PPG Prajabatan 2023 Gelombang I Universitas PGRI Madiun)

(Dosen Pembimbing Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Madiun)

(Guru Pamong Bimbingan dan Konseling SMP Negeri 13 Kota Madiun)

[Ppg.afifahandriani90@program.belajar.id](mailto:Ppg.afifahandriani90@program.belajar.id) <sup>1</sup>, [tyas.ma@unipma.ac.id](mailto:tyas.ma@unipma.ac.id) <sup>2</sup>

### Abstract

This research focuses on the cooperative abilities of students in Class VII C Group Guidance at SMP Negeri 13 Madiun City. The ability to work together is very important for students because this helps them live in society. Due to the lack of learning about playing collaboratively or in groups, students' ability to work together is still low on average. The aim of this research is to improve students' ability to work together in a maze game. The type of research carried out was Guidance and Counseling Action Research (PTBK) in class VII C at SMP Negeri 13 Madiun City. It is hoped that class VII C students at SMP Negeri 13 Madiun City can improve their cooperation skills through the use of maze games. This research was conducted at SMP Negeri 13 Madiun City and involved students in class VII C. The results of the research carried out were that an increase in grades was obtained. significant, with an average pre-cycle result of 52%, cycle I: 56%, cycle II: 76%. From the results it can be concluded that students' cooperative abilities can be improved with group guidance services that use the maze board game.

### Abstrak

Penelitian ini berfokus pada kemampuan kerja sama peserta didik pada Bimbingan Kelompok kelas VII C di SMP Negeri 13 Kota Madiun. Kemampuan bekerja sama sangat penting bagi peserta didik karena ini membantu mereka hidup dalam masyarakat. Karena kurangnya pembelajaran tentang bermain secara kolaboratif atau kelompok, kemampuan bekerja sama peserta didik rata-rata masih rendah. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk bekerja sama dalam permainan labirin. Jenis penelitian yang dilakukan ini adalah penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) pada kelas VII C di SMP Negeri 13 Kota Madiun. Diharapkan peserta didik kelas VII C di SMP Negeri 13 Kota Madiun dapat meningkatkan kemampuan kerja sama mereka melalui penggunaan permainan labirin. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 13 Kota Madiun dan melibatkan peserta didik kelas VII C. Hasil dari penelitian yang dilakukan yaitu diperoleh peningkatan nilai yang signifikan, dengan hasil rata-rata pra siklus 52%, siklus I: 56 %, siklus II: 76%. Dari hasil dapat disimpulkan bahwa kemampuan kerja sama peserta didik dapat ditingkatkan dengan layanan bimbingan kelompok yang menggunakan permainan papan labirin.

### Article History

Submitted: 16 Juli 2024

Accepted: 19 Juli 2024

Published: 26 Juli 2024

### Key Words

Collaboration, Group  
Guidance, Labyrinth  
Board Media.

### Sejarah Artikel

Submitted: 16 Juli 2024

Accepted: 19 Juli 2024

Published: 26 Juli 2024

### Kata Kunci

Kerjasama, Bimbingan  
Kelompok, Media Papan  
Labirin.

## Pendahuluan

Pendidikan adalah kunci untuk menciptakan generasi muda yang berkualitas untuk penerus bangsa. Pola pendidikan di Indonesia saat ini cenderung berfokus pada pengembangan pendidikan intelektual, meskipun pendidikan karakter juga sangat penting. Pendidikan karakter sangat penting untuk membangun kepribadian atau karakter yang akan digunakan sebagai bekal untuk membangun jati diri anak agar dapat berguna bagi bangsa kedepannya (Nurhidaya, 2019). Pendidikan menjadi ukuran kemajuan suatu bangsa: semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang, semakin maju bangsa tersebut. Pendidikan ini dapat meningkatkan moral anak-

anak, yang akan menjadi penerus generasi bangsa kedepannya. Pengajaran karakter harus ada dalam pendidikan formal dan non-formal, serta di lingkungan masyarakat dan non-formal. Dimana kita ketahui bahwa karakter adalah wadah psikologis yang dapat membantu anak menyesuaikan diri dengan berbagai jenis lingkungan masyarakat yang akan mereka hadapi. Karakter inilah yang akan mengajarkan anak untuk bertindak dengan cara yang benar dan tidak salah, dan inilah yang menentukan apakah anak mampu menyesuaikan diri dengan berbagai situasi.

Kerja sama adalah salah satu nilai pendidikan karakter yang harus ditanamkan dalam anak-anak agar mereka dapat bekerja sama dan bersosialisasi dengan kelompok kapan saja. Kerja sama adalah kegiatan di mana sekelompok orang bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu yang telah diputuskan sebelumnya. Kemampuan anak untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain, kemampuan untuk menjalin hubungan sosial, dan kemampuan untuk menghargai dan menghormati keputusan dan pendapat orang lain dapat dilatih melalui kerja sama ini. Anak-anak harus diajarkan secara langsung bagaimana menumbuhkan sikap positif pada diri mereka sendiri, seperti bekerja sama dalam kelompok.

Carol Seefeldt dan Barbara (Amridha & J.S., 2020) mengatakan bekerja sama adalah tanda saling mendekati dalam mengelola tujuan dan kepentingan bersama. Kerja sama dan pertentangan pasti akan terjadi dalam proses sosial masyarakat. Baik itu antara individu dan individu, individu dan kelompok, atau kelompok dan individu. Bekerja sama akan memiliki arti bagi kedua individu atau kelompok sosial dan individu atau kelompok yang bekerja sama. Hubungan timbal balik ini diharapkan dapat terjadi sehingga orang dapat mengetahui harapan, motivasi, sikap, dan elemen lainnya yang ada pada individu atau kelompok (Triyanti & Saparahayuningsih, 2016).

Menurut Charles H. Cooley (Amridha & J.S, 2020) kerja sama terdiri dari orang-orang yang memiliki kepentingan yang sama dan mampu memahami dan mengontrol cara untuk mencapainya. Kebiasaan seperti ini harus ditanamkan sejak kecil agar anak-anak dapat memahami pola kerja sama ketika mereka dewasa. Menurut Johnson dalam (Isjoni, 2013), kerja sama dapat meningkatkan kemampuan akademik, kemampuan berpikir kritis, membangun hubungan persahabatan, mempelajari berbagai jenis informasi dan berita, belajar tata krama sopan santun, dan belajar mengurangi perilaku buruk. Selain itu, kerja sama dapat membantu anak-anak belajar untuk memahami dan menghargai pendapat orang lain. Salah satu alasan mengapa kerja sama sangat penting ialah karena kerja sama akan mengarahkan seluruh kegiatan yang dilakukan, yang akan digunakan sebagai ukuran keberhasilan.

Salah satu kemampuan anak yang harus dikembangkan sejak dini adalah kemampuan bekerja sama. Kemampuan bekerja sama adalah salah satu perkembangan sosial emosional yang harus dikembangkan oleh anak-anak ketika mereka bekerja sama. Kerja sama juga dapat membantu mereka bertanggung jawab atas lingkungan sosial mereka (Triyanti & Saparahayuningsih, 2016). Oleh karena itu, keterampilan kerja sama anak harus terus ditingkatkan agar mereka terbiasa dan dapat menyesuaikan diri saat berinteraksi dengan orang lain di mana pun, terutama di lingkungan masyarakat. Sama seperti yang dinyatakan oleh Saputra (Isnaini, 2019), kemampuan kerja sama merupakan hal yang penting untuk membangun keterampilan anak agar mereka dapat berpartisipasi dalam lingkungan yang selalu dapat berubah dan berkembang seiring kemajuan zaman. Jika anak-anak memiliki kemampuan untuk berkolaborasi dalam tugas-tugas tertentu, mereka akan lebih cepat memahami dan belajar tentang hal-hal tersebut.

Setiap anak, sebagai makhluk sosial, pasti membutuhkan bantuan orang lain; mereka tidak dapat hidup sendirian dan akan bergantung pada dan memerlukan orang lain, seperti halnya manusia yang saling bergantung satu sama lain. Seseorang akan lebih mudah menyelesaikan tugas jika mereka bekerja sama. Agar anak-anak memiliki keterampilan sosial

yang baik, nilai kerja sama ini harus ditanamkan sejak dini. Kepedulian, menghargai pendapat orang lain, tanggung jawab, dan kebersamaan adalah nilai sosial yang ada untuk kerja sama (Aqobah, 2020). Selain itu, ada manfaat lain untuk menanamkan sikap kerja sama pada anak, seperti mengajarkan anak untuk mendengarkan dan mendengarkan, mendorong mereka untuk mendengarkan secara aktif, dan membantu mereka mengekspresikan diri dan meningkatkan kepercayaan diri. Selain itu, dengan bekerja sama, anak dapat meningkatkan empatinya, membantu orang lain, dan membentuk jaringan yang kuat untuk mendukung dan menghargai orang lain.

Kerjasama kelompok pasti memiliki prinsip yang sama bagi semua anggota kelompok, yang memungkinkan mereka bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu. Prinsip kerjasama kelompok adalah sebagai berikut: 1) Tujuan yang jelas dan hasil yang diharapkan dari kerjasama kelompok, 2) Saling menghormati, menguntungkan, dan membutuhkan satu sama lain, 3) Transparansi, artinya tidak ada yang ditutupi antara satu sama lain, dan 4) Semua anggota kelompok dapat dipercaya karena memiliki prinsip yang sama.

Permainan kelompok dapat membantu anak bekerja sama. Yuliani (Amridha & J.S., 2020) mengatakan bahwa bermain adalah sesuatu yang harus dilakukan anak-anak karena melalui bermain mereka dapat memperoleh pengetahuan yang akan membantu mereka tumbuh dan berkembang. Saat bermain, anak-anak dapat mengubah sikap dan belajar tentang empati. Ini disebabkan oleh fakta bahwa bermain adalah aktivitas alami yang dilakukan anak-anak secara spontan, bebas, dan menyenangkan tanpa mengharap hasil apa pun.

Bermain kooperatif adalah jenis permainan di mana anak-anak bermain dalam kelompok kecil, sehingga mereka dapat bekerja sama untuk memaksimalkan kelompoknya dan masing-masing melakukan pembelajaran (Prabandari et al., 2019). Bermain kooperatif juga merupakan kumpulan kegiatan belajar yang dilakukan oleh anak-anak dalam satu kelompok. Ini adalah salah satu cara anak-anak belajar berkomunikasi dan bersosialisasi dengan lingkungan permainan mereka.

Saat anak belajar dalam kelompok dengan teman sebaya mereka, akan ada suasana yang terbuka, interaksi yang positif, dan komitmen untuk mencapai tujuan bersama. Belajar kooperatif tidak hanya bergantung pada kemampuan individu, tetapi hasilnya akan lebih baik jika dipelajari dalam kelompok yang bekerja sama. Permainan kooperatif mendorong komunikasi sosial dan kerja sama di tim, sehingga berguna untuk meningkatkan kematangan sosial anak. Permainan ini juga harus melibatkan anak secara bersama sehingga jiwa tolong menolong muncul dan anak-anak belajar menghargai pendapat teman sekelompoknya (Aziz & Rizawati, 2022).

Selain melatih keberanian anak dan mengajarkan mereka untuk mendramatisasikan hal-hal, permainan kooperatif ini akan menarik perhatian anak dan menciptakan suasana yang menyenangkan. Selain itu, permainan kooperatif sesuai dengan tahap perkembangan anak, yang membutuhkan wahana untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan emosional (Adonis, 2020). Bimbingan konseling membantu peserta didik, baik individu maupun kelompok, dalam pengembangan pribadi, sosial, belajar, dan karir mereka. Bimbingan konseling mungkin diperlukan di masyarakat, bukan hanya di sekolah. Bimbingan dan konseling dalam masyarakat sama pentingnya dengan di sekolah karena suatu daerah selalu mengalami masalah baik masalah sosial, ekonomi, budaya, atau konflik lainnya yang berasal dari individu tertentu atau berasal dari hal lain yang memerlukan solusi cepat untuk mencegah stabilitas daerah.

## **Metode Penelitian**

Peneliti menggunakan jenis penelitian tindakan bimbingan dan konseling, dan mereka menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk melakukan penelitian ini. Penelitian

tindakan bimbingan dan konseling adalah jenis penelitian yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk menyelesaikan masalah dan hasil pembelajaran peserta didik (Sugiyono, 2016). Menurut Dewi dan Rosmana (2013), Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PT-BK) adalah upaya yang dilakukan secara sistematis dan terencana yang melibatkan refleksi terhadap praktik pelayanan yang dilakukan oleh guru, khususnya guru bimbingan dan konseling. Tujuan dari PT-BK adalah untuk memecahkan masalah, meningkatkan kualitas, dan mencapai hasil pelayanan. Tindakan yang dihasilkan dari refleksi ini adalah tindakan yang dimunculkan dan terjadi dalam layanan secara bersama. Sukmadinata (2011) menyatakan bahwa jenis penelitian yang paling dasar adalah penelitian deskriptif. Penelitian ini mengkaji bentuk aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan, dan perbedaan dengan fenomena lain. Tujuannya adalah untuk menggambarkan atau menggambarkan fenomena saat ini, baik yang berasal dari alam atau rekayasa manusia.

Tujuan utama penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling adalah untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh peserta didik di kelas. Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling ini dilakukan di SMP Negeri 13 Kota Madiun sebagai lokasi dan topik penelitian. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VII C yang berjumlah 26 peserta didik. Dalam penelitian ini Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar pengumpulan data dan lembar observasi. Data dalam penelitian ini dianalisa menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Selanjutnya diberikan Tindakan berupa penerapan layanan bimbingan kelompok menggunakan *game simulation*. Data untuk penelitian ini diperoleh dari tempat dimana penelitian ini dilakukan yaitu di SMP Negeri 13 Kota Madiun. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VII C yang berjumlah 26 peserta didik.

Tabel 1.3 Kriteria Penilaian Kemampuan Kerjasama

Kriteria	Nilai
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup	2
Kurang	1

Langkah selanjutnya adalah menentukan cara perhitungan skor untuk mengetahui hasil akhir yang dinyatakan dalam bentuk proses. Presentase dilakukan dengan membandingkan gejala atau suatu kategori dengan jumlah totalnya dengan menggunakan angka dasar 100. Menurut Hidayat Dede dan Aip Badrujaman (2020) rumus analisis persentase sebagai berikut:

$$P = f:n \times 100 \%$$

P = Nilai akhir

f = Jumlah peserta didik yang mengalami perubahan

n = Jumlah seluruh peserta didik.

Setelah diperoleh data nilai akhir dengan rumus tersebut, maka Langkah selanjutnya dikategorikan dengan nilai. Berikut pengkategorian nilai menurut Arikunto (2013):

- Nilai 209 – 256 (Sangat Baik)
- Nilai 161 – 208 (Baik)
- Nilai 113 – 160 (Cukup)
- Nilai 64 – 112 (Kurang)

## Hasil dan Pembahasan

Pada fase pra siklus ditemukan bahwa terdapat 10 peserta didik yang memiliki skor kerjasama yang masuk kategori kurang, sementara 8 orang lainnya memiliki tingkat kerjasama

yang cukup dan 8 orang memiliki skor kerjasama yang baik. Dengan persentase yang diperoleh dan berdasarkan indikatornya menunjukkan bahwa tingkat kerjasama peserta didik kelas VII C perlu ditingkatkan. Sehingga perlu dilakukan upaya untuk lebih meningkatkan kerjasama secara berkelompok peserta didik kelas VII C SMP Negeri 13 Kota Madiun.

Tingkat Presentase	Tingkah Kerjasama	Banyak Partisipan	Presentase Jumlah Partisipan	Rata-Rata Skor
82% - 100%	Sangat Baik	0	0	52%
66% - 81%	Baik	8	31%	
45% - 65%	Cukup	8	31%	
25% - 44%	Kurang	10	38%	
<b>Jumlah</b>		26	100%	

Perencanaan siklus I dilakukan dengan memberikan tindakan bimbingan kelompok menggunakan *game simulation*. Pada tahap ini siklus I menggunakan permainan 'Papan Labirin' untuk menstimulus kerjasama diantara peserta didik. Berikut adalah hasil dari tindakan pada Siklus I.

Tingkat Presentase	Tingkah Kerjasama	Banyak Partisipan	Presentase Jumlah Partisipan	Rta-Rata Skor
82% - 100%	Sangat Baik	0	0	56%
66% - 81%	Baik	2	20%	
45% - 65%	Cukup	5	50%	
25% - 44%	Kurang	3	30%	
<b>Jumlah</b>		10	100%	

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kerjasama peserta didik dengan adanya tindakan siklus I melalui layanan model *game simulation*. Hal ini menunjukkan keberhasilan layanan bimbingan kelompok dengan kriteria kemampuan kerjasama peserta didik tergolong **Cukup**. Pada tahap ini penelitian melakukan refleksi terhadap keseluruhan pelaksanaan proses pemberian layanan kelompok dengan model *game simulation* mulai dari keberhasilan, hambatan yang dihadapi beserta cara untuk menanggulangnya. Tahap ini sangat berguna untuk menentukan perencanaan pada siklus berikutnya. Secara keseluruhan kegiatan layanan kelompok dengan model *game simulation* pada siklus I berjalan dengan baik dan lancar serta sesuai dengan rencana pelaksanaan tindakan yang telah disusun peneliti. Keadaan kemampuan kerjasama peserta didik pada siklus I ini tidak lepas dari adanya faktor dalam layanan bimbingan kelompok dengan model *game simulation*. Kendati demikian, terdapat beberapa hal yang menjadi catatan peneliti sebagai bahan perbaikan saat pelaksanaan di siklus 2.

Pada siklus II, dilakukan lagi tindakan bimbingan kelompok dengan melibatkan peserta didik yang terlibat dalam Siklus I. Pada Siklus II ini, permainan yang digunakan adalah 'Papan Labirin'. Pada tabel berikut merupakan hasil dari tindakan pada siklus II.

Tingkat Presentase	Tingkah Kerjasama	Banyak Partisipan	Presentase Jumlah Partisipan	Rata-Rata Skor
82% - 100%	Sangat Baik	0	0	76%
66% - 81%	Baik	7	70%	

45% - 65%	Cukup	3	30%
25% - 44%	Kurang	0	0
<b>Jumlah</b>		10	100%

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan adanya kemampuan kerjasama peserta didik dengan adanya tindakan siklus II melalui layanan model *game simulation*. Hal ini menunjukkan keberhasilan layanan bimbingan kelompok dengan kriteria kemampuan kerjasama peserta didik tergolong **Tinggi**.

Pemberian layanan bimbingan kelompok metode *game simulation* ini menggunakan 2 siklus untuk meningkatkan kemampuan kerjasama peserta didik kelas VII C SMP Negeri 13 Kota Madiun dan pada setiap siklusnya, peserta memiliki peningkatan hasil pengolahan data berdasarkan observasi kondisi awal (pra tindakan) setelah pemberian layanan bimbingan kelompok, hasil dalam kategori cukup sebanyak 10 peserta didik dapat dikatakan rendah dalam hal kerjasama. Terdapat adanya peningkatan kemampuan kerjasama peserta didik dengan adanya tindakan siklus I melalui layanan metode *game simulation*. Hal ini menunjukkan keberhasilan layanan bimbingan kelompok dengan kriteria kerjasama peserta didik tergolong sedang. Peneliti melakukan evaluasi terhadap keseluruhan pelaksanaan proses pemberian layanan bimbingan kelompok dengan metode *game simulation* mulai dari keberhasilan, hambatan yang dihadapi beserta cara untuk menanggulangnya. Tahap ini sangat berguna untuk menentukan perencanaan pada siklus berikutnya. Secara keseluruhan kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan metode *game simulation* pada siklus I berjalan dengan baik dan lancar serta sesuai dengan rencana pelaksanaan tindakan yang telah disusun peneliti. Kondisi kerjasama peserta didik pada siklus I ini tidak lepas dari adanya faktor dalam layanan bimbingan kelompok dengan metode *game simulation*. Pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan kerjasama peserta didik dengan adanya tindakan siklus I melalui layanan metode *game simulation*. Hal ini menunjukkan keberhasilan layanan bimbingan kelompok dengan kriteria kerjasama peserta didik tergolong tinggi. Proses pemberian layanan bimbingan kelompok model *game simulation* dalam upaya meningkatkan kerjasama secara berkelompok dengan menggunakan media permainan papan labirin berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan, yaitu adanya peningkatan kerjasama mencapai indikator keberhasilan yang dituju. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Muji Rahayu (2017) yang menggunakan model *game simulation* dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan penyelesaian konflik siswa. Dari hasil penelitiannya, ditemukan bahwa Tingkat kemampuan siswa dalam menyelesaikan konflik di SMK Negeri 1 Polewali mengalami peningkatan. Tingkat kemampuan siswa dalam menyelesaikan konflik dominan dalam kategori tinggi sebanyak 10 responden (66,67%), kategori sangat tinggi sebanyak 2 responden (13,33%), dan kategori sedang sebanyak 3 responden (20%). Pietrofesa (Flurentin, 1992) menyebutkan bahwa “siswa dapat meningkatkan pengetahuan tentang dirinya (self knowledge) melalui diskusi dan interaksi dengan kelompok kecil. Sehingga dengan menerapkan *game simulation* dalam pemberian layanan kelompok pada peserta didik, akan ada banyak problematika peserta didik yang bisa diselesaikan.

## Kesimpulan

Berdasar hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Tingkat kerjasama peserta didik dalam proses bimbingan kelompok menggunakan metode *game simulation* dapat meningkat. Kesimpulan tersebut dapat dibuktikan dengan membandingkan data akhir siklus. Dari data hasil angket kerjasama pada akhir siklus diperoleh kenaikan nilai yang signifikan, artinya layanan bimbingan kelompok

menggunakan metode *game simulation* memiliki peningkatan dengan hasil rata-rata pra siklus 52%, siklus I : 56 %, siklus II : 76%

2. Proses pemberian layanan bimbingan kelompok metode *game simulation* dalam upaya meningkatkan kerjasama peserta didik kelas VII C SMP Negeri 13 Kota Madiun terdapat adanya peningkatan kerjasama dengan mencapai indikator keberhasilan yang dituju yaitu dimana terdapat peningkatan kerjasama peserta didik. Hal itu dibuktikan dengan grafik yang signifikan dari awal hingga proses akhir siklus 2 yang dilaksanakan sesuai dengan tahapan rencana dan tindakan yang telah disusun.

## Referensi

- Adonis, F. (2020). Pengembangan Media Permainan Kooperatif Merancang Gambar Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(3), 425–431.
- Amridha, & J.S, R. (2020). Meningkatkan Kerjasama Anak Usia 6-7 Tahun Melalui Permainan Tradisional Bakiak. *Jurnal Sipatokkong BPSDM Sulsel*, 1(1), 1–11.
- Aqobah, Q. Jumrotul. D. (2020). Penanaman Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. 5(2), 134–142.
- Aziz, H. C., & Rizawati. (2022). Penerapan Permainan Kooperatif terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Journal of Early Childhood Education*, 5(3), 31–41.
- Isjoni. (2013). *Cooperative Learning Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*. Alfabeta.
- isnaini, F. (2019). Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penerapan Metode Proyek. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(3), 231–241.
- Nurhidaya, A. R. (2019). Meningkatkan Kerjasama Anak Melalui Permainan Menyusun Puzzle di TK Avanti Kota Maksassar. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 210–216.
- Prabandari, I. R., Fidesrinur, ;, Studi, P., Guru, P., Anak, P., Dini, U., Psikologi, F., & Pendidikan, D. (2019). Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Kooperatif. In *Jurnal AUDHI (Vol. 1, Issue 2)*.
- Rahman, Z. (2019). Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Melakukan Keterampilan Sosial Dan Kerjasama Melalui Permainan Angin Puyuh. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 188–204.
- Ramadhani, Yulia Rizki, D. (2020). *Metode dan Teknik Pembelajaran Inovatif*. Yayasan Kita Menulis.
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak* (M. Rahmawati, Ed.). Erlangga.
- Triyanti, E., & Saparahayuningsih, S. (2016). Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Melalui Bermain Simbolik. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1(1), 28–35.