



Peningkatan Kemampuan Kerja Sama Anak Usia Dini Melalui Permainan Cooperative Adventure Mission Pada Kelompok B Tk Kemala Bhayangkari 87 Mojosari Tahun Ajaran 2026/2027

Mareta Triana Putri Utami Anugerah¹, Mukhtar Zaini Dahlan², Wijaya Adi Putra³

^{1,2,3}Universitas Pgri Argopuro Jember

*Corresponding Author's e-mail: etamareta8@gmail.com, mukhtarzaini@gmail.com, wijayaadi1988@gmail.com

Article History:

Received: Agustus 03, 2026

Revised: September 12, 2026

Accepted: September 27, 2026

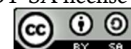
Keywords:

cooperation skills, early childhood, Cooperative Adventure Mission, games, social-emotional development.

Abstract: Cooperation skills are an important aspect of early childhood social-emotional development that needs to be fostered from kindergarten. Based on initial observations in Group B of TK Kemala Bhayangkari 87 Mojosari, some children were still unable to cooperate optimally in group activities, were less active in helping their peers, and had difficulty participating in completing group tasks. This study aims to improve children's cooperation skills through the Cooperative Adventure Mission game in Group B of TK Kemala Bhayangkari 87 Mojosari during the 2026/2027 academic year. The study employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection. The subjects were 24 children. Data were collected through observation, interviews, documentation, and field notes, and analyzed using quantitative and qualitative descriptive techniques. The success criterion was set at a minimum of 85% of children achieving the expected developmental criteria for cooperation skills. The implementation of the Cooperative Adventure Mission game is expected to improve children's cooperation skills through activities involving communication, collaboration, mutual assistance, and completing missions in groups. This game is also expected to serve as an innovative, active, and enjoyable alternative learning strategy for developing early childhood social-emotional skills.

Copyright © 2026, The Author(s).

This is an open access article under the CC-BY-SA license



How to cite: Anugerah, M. T. P. U., Dahlan, M. Z., & Putra, W. A. (2026). Peningkatan Kemampuan Kerja Sama Anak Usia Dini Melalui Permainan Cooperative Adventure Mission Pada Kelompok B Tk Kemala Bhayangkari 87 Mojosari Tahun Ajaran 2026/2027. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 5(9), 5015–5030. <https://doi.org/10.55681/sentri.v5i9.7189>

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini memiliki peran penting dalam membentuk perkembangan fisik, kognitif, bahasa, moral, dan sosial emosional anak [1]. Pada usia 5–6 tahun, anak berada pada fase *golden age* yang membutuhkan stimulasi optimal, termasuk dalam pengembangan kemampuan kerja sama sebagai dasar interaksi dan hubungan sosial [2]. Kemampuan kerja sama mencakup partisipasi aktif dalam kelompok, berbagi tugas, saling membantu, berkomunikasi, menghargai pendapat, dan bertanggung jawab mencapai tujuan bersama [3]. Pengembangan kemampuan tersebut penting karena dapat mendukung kompetensi sosial, empati, toleransi, tanggung jawab, komunikasi, dan kemampuan adaptasi anak [4]–[6].

Pembentukan karakter pada anak usia dini merupakan bagian penting dalam proses perkembangan anak yang perlu dilakukan melalui pembiasaan dan lingkungan yang

mendukung. Menurut M. Z. Dahlan, internalisasi nilai-nilai positif sejak usia dini dapat membantu membentuk perilaku dan karakter anak dalam kehidupan sehari-hari [24]. Oleh karena itu, pengembangan kemampuan kerja sama perlu diberikan melalui pengalaman belajar yang memungkinkan anak berinteraksi, berkomunikasi, saling membantu, dan menyelesaikan kegiatan secara bersama-sama.

Kemampuan kerja sama memerlukan stimulasi melalui pengalaman belajar yang sistematis. Aktivitas bermain menjadi salah satu pendekatan yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini karena memberikan kesempatan untuk berkomunikasi, berbagi peran, memecahkan masalah, dan berinteraksi secara menyenangkan [7]. Bermain merupakan kegiatan alami bagi anak untuk menjelajahi dan memahami lingkungan di sekitarnya. Melalui bermain, anak dapat mengembangkan imajinasi, kreativitas, dan kemampuan memecahkan masalah, serta belajar memahami nilai-nilai sosial seperti berbagi, rasa hormat, dan kerja sama dengan teman [25]. Permainan kelompok juga memungkinkan anak belajar berbagi tugas, membantu teman, menghargai pendapat, dan mencapai tujuan bersama. Dengan demikian, pembelajaran berbasis bermain dapat menjadi strategi yang efektif dalam mengembangkan kemampuan sosial emosional anak. Hasil observasi awal di Kelompok B TK Kemala Bhayangkari 87 Mojosari menunjukkan bahwa beberapa anak masih cenderung bermain sendiri, kurang mampu berbagi tugas, belum terbiasa membantu teman, kurang aktif dalam kegiatan kelompok, serta kurang sabar menunggu giliran dan menghargai pendapat teman. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan kerja sama anak belum berkembang secara optimal sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *cooperative learning* dan permainan kooperatif dapat meningkatkan kemampuan kerja sama anak. Namun, penggunaan *Cooperative Adventure Mission* sebagai permainan berbasis misi yang menekankan kolaborasi, komunikasi, pembagian peran, dan pemecahan masalah secara kelompok masih terbatas [8]. Permainan ini dirancang agar setiap anggota kelompok terlibat dalam menyelesaikan tantangan melalui komunikasi, pembagian tugas, saling membantu, dan pencarian solusi bersama.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan *Cooperative Adventure Mission* dan meningkatkan kemampuan kerja sama anak Kelompok B TK Kemala Bhayangkari 87 Mojosari Tahun Ajaran 2026/2027. Permainan ini diharapkan menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif, aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini.

LANDASAN TEORI

2.1 Kemampuan Kerja Sama Anak Usia Dini

Kemampuan kerja sama merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan sosial anak usia dini. Kemampuan ini meliputi partisipasi aktif dalam kelompok, berbagi tugas dan tanggung jawab, saling membantu, menghargai pendapat, berkomunikasi, serta menyelesaikan tujuan bersama [2], [3]. Kerja sama juga berperan dalam membentuk toleransi, kepedulian, tanggung jawab, kemampuan beradaptasi, dan komunikasi anak [4], [5]. Menurut M. Z. Dahlan, pembentukan karakter perlu didukung melalui proses internalisasi nilai yang dilakukan secara berkelanjutan agar nilai-nilai tersebut dapat

tercermin dalam perilaku peserta didik [24]. Dalam konteks anak usia dini, proses tersebut dapat dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi, bekerja sama, dan membangun kebiasaan positif bersama teman sebaya. Perkembangannya memerlukan stimulasi melalui pengalaman belajar yang terarah, sedangkan guru berperan menciptakan lingkungan yang mendorong interaksi dan kolaborasi antaranak [6].

2.2 Permainan *Cooperative Adventure Mission*

Cooperative Adventure Mission merupakan permainan kooperatif berbentuk petualangan dan penyelesaian misi secara berkelompok yang dirancang untuk mendorong anak berkomunikasi, berbagi tugas, saling membantu, memecahkan masalah, dan mencapai tujuan bersama. Berbeda dengan permainan kompetitif yang menekankan kemenangan individu, permainan ini menempatkan keberhasilan kelompok sebagai tujuan utama sehingga setiap anak memiliki kesempatan untuk berkontribusi. Melalui kegiatan tersebut, anak memperoleh pengalaman langsung dalam bekerja sama, berdiskusi, menghargai anggota kelompok, dan mengembangkan empati. Penggabungan unsur bermain, petualangan, komunikasi, kerja kelompok, dan pemecahan masalah menjadikan *Cooperative Adventure Mission* sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini serta berpotensi menjadi alternatif pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan kerja sama.

2.3 Penelitian Terdahulu (*State of the Art*)

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kegiatan bermain dapat digunakan sebagai strategi untuk mengembangkan kemampuan kerja sama dan sosial emosional anak. Badriyah dkk. menemukan bahwa pembelajaran berbasis bermain dapat meningkatkan kemampuan kerja sama anak [8], sedangkan Prabandari dan Fidesrinur membuktikan efektivitas bermain kooperatif pada anak usia 5–6 tahun [2]. Penelitian Puruhitasari dkk. dan Hasiana dan Mudhar menunjukkan bahwa permainan Lego efektif meningkatkan kemampuan kerja sama anak TK [9], [10], sementara Firawati, Sadaruddin, dan Nasaruddin menemukan bahwa kegiatan bermain kooperatif dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak [11]. Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus menerapkan *Cooperative Adventure Mission* sebagai permainan berbasis misi dengan penekanan pada kolaborasi, komunikasi, pembagian peran, dan penyelesaian masalah secara kelompok masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk mengisi celah tersebut melalui penerapan *Cooperative Adventure Mission* dalam meningkatkan kemampuan kerja sama anak Kelompok B TK Kemala Bhayangkari 87 Mojosari.

2.4 Pengembangan Hipotesis

Kemampuan kerja sama anak dapat dikembangkan melalui pembelajaran berbasis bermain yang memberikan kesempatan untuk berinteraksi, berbagi tanggung jawab, saling membantu, dan mencapai tujuan kelompok [2], [8]. *Cooperative Adventure Mission* dirancang agar setiap anak terlibat dalam penyelesaian berbagai misi yang membutuhkan komunikasi, pembagian tugas, bantuan antarteman, dan pemecahan masalah secara bersama. Aktivitas tersebut memberikan pengalaman sosial yang bermakna sehingga dapat mendorong perkembangan kemampuan kerja sama anak. Berdasarkan kajian teori dan penelitian terdahulu, penerapan *Cooperative Adventure Mission* diduga dapat meningkatkan kemampuan kerja sama anak Kelompok B TK Kemala Bhayangkari 87

Mojosari Tahun Ajaran 2026/2027. Dengan demikian, hipotesis tindakan penelitian ini adalah apabila permainan *Cooperative Adventure Mission* diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, maka kemampuan kerja sama anak akan meningkat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di TK Kemala Bhayangkari 87 Mojosari, Kabupaten Mojokerto, Jawa Timur, pada Semester Ganjil Tahun Ajaran 2026/2027 selama dua siklus. Pemilihan lokasi didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa kemampuan kerja sama anak Kelompok B masih perlu ditingkatkan melalui pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Subjek penelitian berjumlah 34 anak, terdiri atas 16 laki-laki dan 18 perempuan, dengan teknik *total sampling*. Guru kelas berperan sebagai kolaborator dalam pelaksanaan tindakan dan observasi.

Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan disusun modul ajar/RPPH, skenario permainan *Cooperative Adventure Mission*, media permainan, instrumen observasi, dan dokumentasi. Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan membagi anak ke dalam kelompok untuk menyelesaikan misi melalui kegiatan berdiskusi, berbagi tugas, saling membantu, dan bekerja sama. Observasi dilakukan selama kegiatan untuk mengamati kemampuan kerja sama dan empati anak, sedangkan refleksi digunakan untuk mengevaluasi hasil tindakan dan menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi kemampuan kerja sama dan empati, pedoman wawancara, dokumentasi, serta catatan lapangan. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung persentase capaian kemampuan kerja sama dengan rumus $P = (f/N) \times 100\%$, dengan P sebagai persentase ketuntasan, f jumlah anak yang mencapai indikator, dan N jumlah seluruh anak. Hasil persentase dibandingkan antara kondisi awal, Siklus I, dan Siklus II, sedangkan analisis kualitatif dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 85% anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) pada indikator kemampuan kerja sama, disertai peningkatan capaian dari kondisi awal hingga Siklus II dan pelaksanaan permainan yang aman serta menyenangkan. Penelitian juga memperhatikan prinsip etika dengan memperoleh izin dari kepala TK Kemala Bhayangkari 87 Mojosari, menjaga kerahasiaan identitas anak, serta menjamin keamanan, kenyamanan, dan hak anak selama proses penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Gambaran Umum Pelaksanaan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di Kelompok B TK Kemala Bhayangkari 87 Mojosari, Kabupaten Mojokerto, Jawa Timur, pada Semester Ganjil Tahun Ajaran 2026/2027. Subjek penelitian adalah seluruh anak Kelompok B yang berjumlah 34 anak, terdiri atas 16 anak laki-laki dan 18 anak perempuan. Penelitian dilaksanakan

menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Penelitian bertujuan meningkatkan kemampuan kerja sama anak melalui permainan *Cooperative Adventure Mission*. Kemampuan kerja sama yang diamati meliputi enam indikator, yaitu: (1) mampu bekerja dalam kelompok, (2) mampu berbagi tugas dengan teman, (3) mau membantu teman yang mengalami kesulitan, (4) mampu berkomunikasi selama kegiatan, (5) mampu menghargai pendapat teman, dan (6) mampu menyelesaikan tugas bersama sampai tujuan kelompok tercapai.

Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam dua siklus. Sebelum tindakan diberikan, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi kondisi awal untuk mengetahui tingkat kemampuan kerja sama anak. Hasil kondisi awal digunakan sebagai dasar dalam menyusun tindakan pada Siklus I. Setelah pelaksanaan Siklus I dilakukan refleksi terhadap proses dan hasil pembelajaran. Beberapa kekurangan yang ditemukan kemudian diperbaiki pada Siklus II.

Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila sekurang-kurangnya 85% anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Dengan jumlah subjek 34 anak, batas 85% setara dengan sekurang-kurangnya 29 anak yang mencapai kategori BSH atau BSB.

4.1.2 Kondisi Awal Kemampuan Kerja Sama Anak

Sebelum permainan *Cooperative Adventure Mission* diterapkan, dilakukan observasi awal terhadap kemampuan kerja sama anak. Observasi dilakukan pada kegiatan pembelajaran kelompok yang biasa dilaksanakan di kelas. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa kemampuan kerja sama anak belum berkembang secara optimal. Hasil pengolahan data kondisi awal secara deskriptif dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Kondisi Awal Kemampuan Kerja Sama Anak

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
BSB	2	5,9%
BSH	9	26,5%
MB	15	44,1%
BB	8	23,5%
Jumlah	34	100%

Berdasarkan Tabel 4.1, terdapat 2 anak (5,9%) yang berada pada kategori BSB dan 9 anak (26,5%) berada pada kategori BSH. Dengan demikian, jumlah anak yang telah mencapai kriteria keberhasilan secara individual sebanyak 11 anak atau 32,4%. Sementara itu, sebanyak 15 anak (44,1%) berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) dan 8 anak (23,5%) berada pada kategori Belum Berkembang (BB).

Persentase ketercapaian kemampuan kerja sama pada kondisi awal dapat dihitung sebagai berikut:

$$P = f/N \times 100\%$$

$$P = 11/34 \times 100\% = 32,35\%$$

Dengan demikian, kemampuan kerja sama anak pada kondisi awal baru mencapai 32,4%, sehingga belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian sebesar 85%. Kondisi tersebut menjadi dasar dilaksanakannya tindakan melalui permainan *Cooperative Adventure Mission*.

4.1.3 Pelaksanaan Siklus I

a. Perencanaan

Tahap perencanaan Siklus I dilakukan dengan mempersiapkan perangkat pembelajaran dan perangkat penelitian. Peneliti bersama guru kelas menyusun kegiatan pembelajaran yang memasukkan permainan *Cooperative Adventure Mission* sebagai kegiatan inti.

Persiapan meliputi penyusunan modul ajar/RPPH, pembagian kelompok, penyusunan aturan permainan, penyiapan kartu misi, media permainan, lembar observasi, dokumentasi, serta catatan lapangan. Anak dibagi menjadi beberapa kelompok dengan komposisi yang memungkinkan terjadinya interaksi dan kerja sama antaranak.

Permainan dirancang dengan konsep bahwa setiap kelompok harus menyelesaikan beberapa misi. Setiap misi tidak hanya mengandalkan kemampuan satu anak, tetapi membutuhkan kontribusi anggota kelompok. Anak diarahkan untuk berdiskusi, membagi tugas, membantu teman, dan menyelesaikan tantangan secara bersama-sama.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan Siklus I diawali dengan kegiatan pembukaan. Guru menjelaskan bahwa kegiatan hari tersebut dilakukan dalam bentuk petualangan dan setiap kelompok harus menyelesaikan misi secara bersama-sama. Guru memberikan contoh cara bekerja dalam kelompok, berbagi tugas, menunggu giliran, dan membantu teman.

Pada kegiatan inti, anak mulai mengikuti beberapa misi yang telah disiapkan. Setiap kelompok mendapatkan tugas yang harus diselesaikan bersama. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menentukan pembagian tugas secara sederhana. Selama kegiatan berlangsung, peneliti dan guru melakukan observasi terhadap perilaku kerja sama anak.

Pada pelaksanaan Siklus I, sebagian anak mulai menunjukkan perubahan positif. Anak mulai bersedia bergabung dengan kelompok, mengikuti aturan permainan, dan membantu teman dalam menyelesaikan beberapa tugas. Namun, kerja sama belum berlangsung secara merata. Masih terdapat anak yang dominan mengambil keputusan, sedangkan anak lain cenderung mengikuti tanpa memberikan kontribusi. Beberapa anak juga masih memerlukan arahan guru untuk berbagi tugas dan menunggu giliran.

c. Hasil Observasi Siklus I

Hasil observasi Siklus I menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kerja sama dibandingkan kondisi awal. Data hasil observasi disajikan pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Kemampuan Kerja Sama Anak pada Siklus I

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
BSB	7	20,6%
BSH	16	47,1%
MB	9	26,5%
BB	2	5,9%
Jumlah	34	100%

Berdasarkan Tabel 4.2, sebanyak 7 anak (20,6%) mencapai kategori BSB dan 16 anak (47,1%) mencapai kategori BSH. Dengan demikian, jumlah anak yang mencapai BSH dan BSB sebanyak 23 anak atau 67,6%.

Persentase ketercapaian pada Siklus I adalah:

$$P = 23/34 \times 100\% = 67,65\%$$

Hasil tersebut menunjukkan peningkatan sebesar 35,3 poin persentase dibandingkan kondisi awal yang hanya mencapai 32,4%.

4.1.4 Analisis Kemampuan Kerja Sama Berdasarkan Indikator pada Siklus I

Tabel 4.3 Pencapaian Indikator Kemampuan Kerja Sama Siklus I

No.	Indikator	Anak Mencapai BSH/BSB	Persentase
1	Bekerja dalam kelompok	25	73,5%
2	Berbagi tugas	23	67,6%
3	Membantu teman	21	61,8%
4	Berkomunikasi	24	70,6%
5	Menghargai pendapat teman	22	64,7%
6	Menyelesaikan tugas bersama	23	67,6%

Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan bekerja dalam kelompok memperoleh capaian tertinggi, yaitu 73,5%. Sementara itu, kemampuan membantu teman memperoleh capaian terendah, yaitu 61,8%. Hal ini menunjukkan bahwa anak relatif lebih mudah mengikuti dan berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, tetapi masih memerlukan stimulasi dan pembiasaan agar mampu secara sadar memberikan bantuan kepada teman dalam berbagai aktivitas bersama.

4.1.5 Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil observasi, kemampuan bekerja sama anak pada Siklus I telah menunjukkan peningkatan, tetapi belum mencapai kriteria keberhasilan penelitian sebesar 85%. Beberapa hal yang menjadi bahan refleksi adalah sebagai berikut.

Pertama, sebagian anak masih belum memahami bahwa keberhasilan permainan merupakan hasil kerja seluruh anggota kelompok. Beberapa anak masih cenderung mengambil alih tugas dan menyelesaikan kegiatan sendiri. Kedua, pembagian tugas dalam kelompok belum berlangsung secara merata sehingga masih terdapat anak yang lebih dominan dan anak yang cenderung pasif. Ketiga, beberapa anak masih membutuhkan bantuan guru ketika mengalami konflik kecil atau perbedaan pendapat dengan teman. Keempat, instruksi permainan perlu dibuat lebih sederhana dan konkret agar lebih mudah dipahami oleh anak.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut, tindakan dilanjutkan pada Siklus II dengan melakukan beberapa perbaikan. Guru memberikan contoh perilaku kerja sama sebelum permainan dimulai, membagi peran secara lebih jelas, menggunakan misi yang lebih sederhana tetapi tetap membutuhkan kontribusi seluruh anggota kelompok, memberikan kesempatan kepada anak untuk bergantian menjadi pemimpin kelompok, serta memberikan penguatan positif terhadap perilaku membantu dan menghargai teman.

4.1.6 Pelaksanaan Siklus II

a. Perencanaan

Perencanaan Siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi Siklus I. Permainan *Cooperative Adventure Mission* tetap digunakan dengan prosedur yang lebih terstruktur. Setiap anak diberikan peran, instruksi dibuat singkat dan jelas, serta guru memberikan demonstrasi sebelum permainan. Tantangan disusun bertahap agar anak saling membantu. Observasi difokuskan pada kemampuan berbagi tugas, membantu teman, berkomunikasi, menghargai pendapat, dan menyelesaikan tugas bersama.

b. Pelaksanaan Tindakan

Siklus II berlangsung lebih terorganisasi. Guru mengingatkan aturan kerja sama, seperti mendengarkan teman, bergantian, saling membantu, dan tidak menyelesaikan tugas sendiri. Anak kemudian melaksanakan misi secara berkelompok dan terlihat lebih aktif berkomunikasi serta memahami peran masing-masing. Anak yang sebelumnya pasif mulai berpartisipasi.

Guru bertindak sebagai fasilitator dengan memberikan pertanyaan pemantik ketika terjadi perbedaan pendapat, sehingga anak terdorong menyelesaikan masalah bersama. Strategi ini membantu anak mengembangkan kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, dan menghargai teman.

c. Hasil Observasi Siklus II

Tabel 4.4 Kemampuan Kerja Sama Anak pada Siklus II

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
BSB	16	47,1%
BSH	14	41,2%
MB	4	11,8%
BB	0	0%
Jumlah	34	100%

Berdasarkan Tabel 4.4, sebanyak 16 anak (47,1%) mencapai kategori BSB dan 14 anak (41,2%) mencapai kategori BSH. Dengan demikian, terdapat 30 anak yang telah mencapai kategori BSH atau BSB.

Persentase ketercapaian kemampuan kerja sama pada Siklus II adalah:

$$P = 30/34 \times 100\% = 88,24\%$$

Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan kerja sama anak telah mencapai 88,2%. Persentase tersebut telah melampaui indikator keberhasilan penelitian sebesar 85%.

4.1.7 Analisis Kemampuan Kerja Sama Berdasarkan Indikator pada Siklus II

Tabel 4.5 Pencapaian Indikator Kemampuan Kerja Sama Siklus II

No.	Indikator	Anak Mencapai BSH/BSB	Persentase
1	Bekerja dalam kelompok	31	91,2%
2	Berbagi tugas	30	88,2%
3	Membantu teman	29	85,3%
4	Berkomunikasi	30	88,2%
5	Menghargai pendapat teman	29	85,3%
6	Menyelesaikan tugas bersama	30	88,2%

Berdasarkan Tabel 4.5, seluruh indikator telah mencapai minimal 85%. Indikator bekerja dalam kelompok memperoleh capaian tertinggi, yaitu 91,2%. Sementara itu, indikator membantu teman dan menghargai pendapat teman memperoleh capaian 85,3%.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa perbaikan tindakan pada Siklus II berhasil meningkatkan keterampilan kerja sama anak secara lebih merata. Anak tidak hanya mampu mengikuti kegiatan kelompok, tetapi juga mulai menunjukkan perilaku berbagi tugas, membantu teman, berkomunikasi, menghargai pendapat, dan menyelesaikan tugas secara bersama-sama.

4.1.8 Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II

Tabel 4.6 Perbandingan Kemampuan Kerja Sama Anak

Tahap	BSH + BSB	Persentase	Peningkatan
Kondisi Awal	11 anak	32,4%	-
Siklus I	23 anak	67,6%	35,2 poin
Siklus II	30 anak	88,2%	20,6 poin
Total peningkatan	+19 anak	+55,8 poin	55,8 poin

Berdasarkan Tabel 4.6, terjadi peningkatan kemampuan kerja sama dari 32,4% pada kondisi awal menjadi 67,6% pada Siklus I dan meningkat 50,2% menjadi 88,2% pada Siklus II.

Secara keseluruhan, terjadi peningkatan sebesar:

$88,2\% - 32,4\% = 55,8$ poin persentase.

Apabila dihitung secara relatif, peningkatan tersebut mencapai sekitar 172,2% dibandingkan capaian awal. Dengan demikian, penerapan permainan *Cooperative Adventure Mission* menunjukkan perubahan yang cukup besar terhadap ketercapaian kemampuan kerja sama anak.

4.1.9 Rekapitulasi Perkembangan Setiap Indikator

Tabel 4.7 Rekapitulasi Perkembangan Indikator Kerja Sama

No.	Indikator	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
1	Bekerja dalam kelompok	38,2%	73,5%	91,2%
2	Berbagi tugas	29,4%	67,6%	88,2%
3	Membantu teman	26,5%	61,8%	85,3%
4	Berkomunikasi	32,4%	70,6%	88,2%
5	Menghargai pendapat	29,4%	64,7%	85,3%
6	Menyelesaikan tugas bersama	35,3%	67,6%	88,2%

Tabel tersebut menunjukkan bahwa seluruh indikator mengalami peningkatan dari kondisi awal hingga Siklus II. Peningkatan paling besar terlihat pada kemampuan bekerja dalam kelompok, sedangkan kemampuan membantu teman dan menghargai pendapat teman membutuhkan proses yang lebih panjang.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Penerapan Permainan Cooperative Adventure Mission dalam Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama

Penerapan permainan *Cooperative Adventure Mission* memberikan perubahan terhadap proses pembelajaran di Kelompok B TK Kemala Bhayangkari 87 Mojosari. Permainan dirancang dengan prinsip bahwa keberhasilan setiap misi tidak ditentukan oleh kemampuan individual, tetapi oleh kemampuan seluruh anggota kelompok dalam berkomunikasi, berbagi tugas, membantu teman, dan menyelesaikan tantangan secara bersama-sama.

Pada kondisi awal, pembelajaran kelompok belum sepenuhnya memberikan pengalaman kerja sama yang terstruktur. Hal tersebut terlihat dari rendahnya ketercapaian kemampuan kerja sama, yaitu 32,4%. Anak masih menunjukkan perilaku bermain sendiri, kurang berbagi tugas, dan belum terbiasa membantu teman.

Setelah diterapkan *Cooperative Adventure Mission* pada Siklus I, ketercapaian meningkat menjadi 67,6%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa ketika anak diberikan kesempatan untuk bekerja dalam kelompok melalui aktivitas yang menyenangkan, mereka mulai menunjukkan perilaku kerja sama. Temuan ini sejalan dengan Prabandari dan Fidesrinur yang menunjukkan bahwa metode bermain kooperatif dapat meningkatkan kemampuan bekerja sama anak usia 5–6 tahun [1].

Pada Siklus II, penerapan permainan diperbaiki dengan pembagian peran yang lebih jelas, instruksi yang lebih sederhana, pemberian kesempatan bergiliran, serta penguatan positif terhadap perilaku kooperatif. Hasilnya, ketercapaian meningkat menjadi 88,2%.

Hasil tersebut memperlihatkan bahwa keberhasilan permainan tidak hanya dipengaruhi oleh bentuk permainan, tetapi juga oleh cara guru mengelola interaksi antaranak. Guru perlu menciptakan situasi yang memungkinkan anak memperoleh pengalaman nyata dalam berkomunikasi, berbagi tanggung jawab, dan menyelesaikan masalah bersama. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang menempatkan guru sebagai fasilitator penting dalam perkembangan kemampuan kerja sama anak [2].

4.2.2 Peningkatan Kemampuan Anak dalam Bekerja dalam Kelompok

Indikator bekerja dalam kelompok mengalami peningkatan dari 38,2% pada kondisi awal menjadi 73,5% pada Siklus I dan 91,2% pada Siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas *Cooperative Adventure Mission* mampu memberikan pengalaman sosial yang lebih intensif kepada anak.

Pada awal penelitian, beberapa anak masih cenderung memilih aktivitas sendiri. Setelah permainan dilakukan, anak mulai memahami bahwa misi hanya dapat diselesaikan apabila mereka berada dalam satu kelompok dan saling berkoordinasi.

Aktivitas bermain kooperatif memberikan ruang kepada anak untuk berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya. Interaksi tersebut memungkinkan anak belajar memahami aturan sosial, menyesuaikan perilaku, dan mengembangkan kemampuan berpartisipasi dalam kelompok. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa aktivitas permainan kooperatif dapat mendukung perkembangan sosial emosional anak [3].

Peningkatan yang terjadi pada indikator ini juga menunjukkan bahwa unsur petualangan dalam *Cooperative Adventure Mission* dapat menjadi stimulus yang menarik bagi anak. Anak terdorong mengikuti aktivitas karena terdapat tujuan yang harus dicapai bersama. Dengan demikian, kerja sama tidak diberikan sebagai konsep abstrak, tetapi dialami langsung melalui permainan.

4.2.3 Peningkatan Kemampuan Berbagi Tugas

Kemampuan berbagi tugas meningkat dari 29,4% pada kondisi awal menjadi 67,6% pada Siklus I dan 88,2% pada Siklus II. Pada kondisi awal, anak masih cenderung mengerjakan tugas yang dianggap mudah atau menarik bagi dirinya sendiri. Beberapa anak bahkan mengambil alih tugas kelompok sehingga anggota lain menjadi kurang aktif.

Pada Siklus I, guru mulai memberikan arahan mengenai pembagian tugas, tetapi beberapa anak masih membutuhkan bantuan. Setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II, setiap anak memperoleh kesempatan untuk menjalankan peran tertentu dalam kelompok.

Pembagian tugas memberikan kesempatan kepada anak untuk memahami bahwa setiap anggota kelompok memiliki kontribusi. Anak belajar bahwa keberhasilan kelompok bukan hanya ditentukan oleh satu anak, melainkan merupakan hasil kontribusi bersama.

Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian Prabandari dan Fidesrinur yang menunjukkan bahwa kegiatan bermain kooperatif dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk berpartisipasi dan berbagi tanggung jawab [1].

Permainan *Cooperative Adventure Mission* juga memiliki kelebihan karena tugas dapat dirancang secara berbeda untuk setiap anggota. Dengan demikian, anak tidak hanya belajar menyelesaikan tugas, tetapi juga belajar memahami fungsi dan kontribusi teman dalam kelompok.

4.2.4 Peningkatan Kemampuan Saling Membantu

Indikator membantu teman meningkat dari 26,5% pada kondisi awal menjadi 61,8% pada Siklus I dan 85,3% pada Siklus II. Indikator ini termasuk salah satu aspek yang mengalami perkembangan lebih lambat dibandingkan kemampuan bekerja dalam kelompok.

Hal tersebut dapat dipahami karena membantu teman membutuhkan kesadaran terhadap kondisi orang lain. Anak tidak hanya perlu mengetahui tugasnya sendiri, tetapi juga memperhatikan ketika temannya mengalami kesulitan.

Pada Siklus I masih ditemukan anak yang lebih berfokus menyelesaikan tugasnya sendiri. Pada Siklus II, guru memberikan penguatan bahwa misi baru dianggap berhasil apabila semua anggota kelompok dapat menyelesaikannya. Perubahan aturan tersebut membuat anak mulai memahami bahwa membantu teman merupakan bagian dari keberhasilan kelompok.

Hasil tersebut sesuai dengan kajian mengenai permainan kooperatif yang menunjukkan bahwa interaksi dalam kegiatan kelompok dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepedulian dan empati [4]. Aktivitas bermain bersama memungkinkan anak melihat kondisi temannya secara langsung dan memberikan respons terhadap kebutuhan tersebut.

4.2.5 Peningkatan Kemampuan Berkomunikasi dengan Teman

Kemampuan berkomunikasi mengalami peningkatan dari 32,4% pada kondisi awal menjadi 70,6% pada Siklus I dan 88,2% pada Siklus II.

Permainan *Cooperative Adventure Mission* mengharuskan anak berkomunikasi untuk menentukan strategi, menyampaikan pendapat, meminta bantuan, memberikan informasi, dan menyepakati tindakan. Dengan demikian, komunikasi menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari penyelesaian setiap misi.

Pada Siklus I, beberapa anak masih pasif dan hanya mengikuti keputusan teman yang lebih dominan. Setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II, guru memberikan kesempatan yang lebih merata kepada setiap anak untuk menyampaikan pendapat.

Kondisi tersebut sejalan dengan pandangan bahwa kegiatan bermain tradisional dan kooperatif dapat menjadi ruang interaksi sosial yang membantu anak mengembangkan keterampilan sosial dan emosional [5]. Ketika anak diberikan kesempatan untuk berinteraksi secara langsung, kemampuan komunikasi dapat berkembang melalui pengalaman konkret.

4.2.6 Peningkatan Kemampuan Menghargai Pendapat Teman

Kemampuan menghargai pendapat teman meningkat dari 29,4% pada kondisi awal menjadi 64,7% pada Siklus I dan 85,3% pada Siklus II.

Pada kondisi awal, perbedaan pendapat terkadang menimbulkan perselisihan karena anak masih ingin mempertahankan keinginannya sendiri. Dalam permainan *Cooperative Adventure Mission*, perbedaan pendapat menjadi bagian dari proses penyelesaian masalah.

Guru tidak langsung menentukan keputusan ketika terjadi perbedaan pendapat. Anak diarahkan untuk mendengarkan pendapat anggota kelompok dan mencari keputusan yang dapat diterima bersama. Strategi tersebut memberikan pengalaman kepada anak bahwa pendapat orang lain perlu didengarkan dan dihargai.

Kemampuan tersebut merupakan bagian penting dari perkembangan kompetensi sosial. Anak yang memperoleh kesempatan untuk berinteraksi secara positif dengan teman sebaya dapat belajar mengembangkan perilaku sosial yang lebih adaptif [6]. Oleh karena itu, permainan yang menempatkan anak dalam situasi kerja sama dapat menjadi media untuk mengembangkan kemampuan menghargai orang lain.

4.2.7 Peningkatan Kemampuan Menyelesaikan Tugas Bersama

Kemampuan menyelesaikan tugas bersama meningkat dari 35,3% pada kondisi awal menjadi 67,6% pada Siklus I dan 88,2% pada Siklus II.

Indikator ini menjadi salah satu karakteristik utama *Cooperative Adventure Mission*. Setiap kelompok tidak dinyatakan berhasil apabila hanya satu anak yang menyelesaikan tantangan. Misi dirancang agar seluruh anggota memiliki kontribusi terhadap penyelesaian tugas.

Pada Siklus I, beberapa anak masih mudah kehilangan fokus ketika menghadapi tantangan. Pada Siklus II, guru memberikan misi yang lebih terstruktur dan membagi aktivitas menjadi tahapan-tahapan sederhana. Perbaikan tersebut membantu anak mempertahankan keterlibatan hingga tugas selesai.

Temuan ini mendukung penelitian mengenai permainan kooperatif yang menunjukkan bahwa kegiatan bermain bersama dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam menyelesaikan tujuan kelompok [7]. Pengalaman menyelesaikan tugas secara bersama-sama juga memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar bertanggung jawab terhadap kelompok.

4.2.8 Peningkatan Kemampuan Kerja Sama Secara Keseluruhan

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan kerja sama dari 32,4% pada kondisi awal menjadi 67,6% pada Siklus I dan 88,2% pada Siklus II. Dengan demikian, terjadi peningkatan total sebesar 55,8 poin persentase.

Tabel 4.8 Ringkasan Peningkatan Kemampuan Kerja Sama

Tahap	Persentase BSH + BSB	Keterangan
Kondisi Awal	32,4%	Belum berhasil
Siklus I	67,6%	Belum mencapai 85%
Siklus II	88,2%	Berhasil
Peningkatan total	55,8 poin	Tercapai

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan melalui permainan *Cooperative Adventure Mission* dapat memperbaiki kemampuan kerja sama anak. Hasil ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa kegiatan bermain

kooperatif dapat menjadi strategi untuk meningkatkan kemampuan kerja sama anak usia dini [1], [3].

Hasil penelitian juga memperkuat temuan bahwa aktivitas permainan yang memungkinkan anak bekerja dalam kelompok dapat memberikan pengalaman sosial yang lebih bermakna dibandingkan aktivitas yang hanya menempatkan anak sebagai penerima instruksi. Dalam permainan, anak belajar melalui pengalaman langsung sehingga konsep kerja sama tidak hanya dijelaskan oleh guru, tetapi dipraktikkan dalam situasi nyata.

Peningkatan dari Siklus I ke Siklus II juga menunjukkan pentingnya proses refleksi dalam PTK. Tindakan pada Siklus I belum mencapai target karena masih terdapat anak yang pasif, pembagian tugas belum merata, dan beberapa anak masih dominan. Setelah strategi diperbaiki, kemampuan kerja sama meningkat hingga melampaui indikator keberhasilan.

4.2.9 Kesesuaian Hasil Penelitian dengan Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Prabandari dan Fidesrinur yang menemukan bahwa bermain kooperatif dapat meningkatkan kemampuan bekerja sama anak usia 5–6 tahun [1]. Kesamaan tersebut terlihat pada penggunaan aktivitas bermain kelompok sebagai sarana memberikan pengalaman kepada anak untuk berbagi tanggung jawab dan mencapai tujuan bersama.

Hasil penelitian juga sejalan dengan penelitian Badriyah dkk. yang menekankan pentingnya strategi guru dalam mengembangkan kemampuan bekerja sama anak usia dini melalui kegiatan pembelajaran [2]. Dalam penelitian ini, guru memiliki peran penting dalam memberikan arahan, mengatur kelompok, memfasilitasi komunikasi, dan memberikan penguatan terhadap perilaku kerja sama.

Temuan penelitian juga memperkuat penelitian Susanti dkk. mengenai penggunaan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan kerja sama anak usia 5–6 tahun [8]. Persamaannya terletak pada penggunaan aktivitas bermain sebagai media pengembangan kemampuan sosial. Perbedaannya, penelitian ini menggunakan permainan *Cooperative Adventure Mission* yang secara khusus dirancang dalam bentuk petualangan dan penyelesaian misi kelompok.

Penelitian ini juga mendukung penelitian Ningsih dan Rohita yang menunjukkan bahwa aktivitas bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan kemampuan kerja sama anak usia 5–6 tahun [9]. Dengan demikian, hasil penelitian memperkuat pandangan bahwa pengalaman langsung dalam aktivitas bermain merupakan salah satu strategi yang relevan dalam pengembangan sosial emosional anak.

4.2.10 Keunggulan Permainan Cooperative Adventure Mission

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian, permainan *Cooperative Adventure Mission* memiliki beberapa keunggulan dalam meningkatkan kemampuan kerja sama anak.

Pertama, permainan memiliki tujuan kelompok sehingga anak diarahkan untuk tidak hanya memikirkan keberhasilan individu. Kedua, permainan memberikan kesempatan kepada setiap anak untuk memiliki peran. Ketiga, permainan menciptakan kebutuhan komunikasi karena anak harus berdiskusi dan menyepakati tindakan. Keempat, adanya misi membuat kegiatan menjadi lebih menarik dan memberikan motivasi kepada anak untuk menyelesaikan tantangan. Kelima, permainan memberikan kesempatan kepada guru untuk mengamati perilaku kerja sama secara langsung.

Karakteristik tersebut sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menempatkan bermain sebagai pengalaman belajar yang bermakna. Permainan kooperatif dapat memberikan ruang bagi anak untuk belajar berinteraksi, berkomunikasi, memahami aturan sosial, dan menyelesaikan permasalahan secara bersama-sama [5], [10].

4.2.11 Kendala Pelaksanaan dan Upaya Perbaikan

Selama pelaksanaan penelitian ditemukan beberapa kendala. Pada Siklus I, sebagian anak masih mengalami kesulitan memahami aturan permainan. Selain itu, terdapat anak yang lebih dominan dalam kelompok dan terdapat pula anak yang cenderung pasif. Perbedaan kemampuan sosial antar-anak menyebabkan keterlibatan anggota kelompok belum merata.

Kendala tersebut diperbaiki pada Siklus II dengan menyederhanakan instruksi, memberikan contoh permainan sebelum pelaksanaan, membagi peran secara bergantian, memberikan penguatan positif, serta memberikan pendampingan kepada kelompok yang mengalami kesulitan.

Perbaikan tersebut terbukti meningkatkan keterlibatan anak. Hal ini menunjukkan bahwa permainan kooperatif tidak cukup hanya dengan membagi anak ke dalam beberapa kelompok. Guru perlu merancang aturan, pembagian peran, jenis tugas, dan bentuk pendampingan agar setiap anak memperoleh kesempatan berkontribusi.

4.2.12 Ketercapaian Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini menyatakan bahwa apabila permainan *Cooperative Adventure Mission* diterapkan dalam kegiatan pembelajaran pada anak Kelompok B TK Kemala Bhayangkari 87 Mojosari, maka kemampuan kerja sama anak akan meningkat.

Berdasarkan hasil penelitian, hipotesis tindakan tersebut dapat diterima. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan persentase kemampuan kerja sama dari 32,4% pada kondisi awal menjadi 67,6% pada Siklus I dan 88,2% pada Siklus II. Persentase pada Siklus II telah melampaui indikator keberhasilan sebesar 85%.

Dengan demikian, penerapan permainan *Cooperative Adventure Mission* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kerja sama anak usia dini, khususnya kemampuan bekerja dalam kelompok, berbagi tugas, membantu teman, berkomunikasi, menghargai pendapat, dan menyelesaikan tugas bersama.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan *Cooperative Adventure Mission* dapat meningkatkan kemampuan kerja sama anak Kelompok B TK Kemala Bhayangkari 87 Mojosari Tahun Ajaran 2026/2027. Peningkatan terlihat dari persentase anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB), yaitu dari 32,4% pada kondisi awal, meningkat menjadi 67,6% pada Siklus I, dan mencapai 88,2% pada Siklus II. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 55,8 poin persentase dari kondisi awal hingga Siklus II dan telah melampaui kriteria keberhasilan penelitian sebesar 85%. Peningkatan juga terjadi pada seluruh indikator kerja sama, meliputi kemampuan bekerja dalam kelompok, berbagi tugas, membantu teman, berkomunikasi, menghargai pendapat teman, dan menyelesaikan tugas bersama.

Penerapan *Cooperative Adventure Mission* juga memberikan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi anak melalui kegiatan petualangan dan penyelesaian misi secara berkelompok. Perbaikan tindakan pada Siklus II melalui penyederhanaan instruksi, pembagian peran yang lebih jelas, pemberian kesempatan bergiliran, demonstrasi sebelum permainan, serta penguatan positif mampu meningkatkan keterlibatan anak secara lebih merata. Oleh karena itu, *Cooperative Adventure Mission* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran berbasis bermain untuk mengembangkan kemampuan kerja sama anak usia dini. Guru disarankan untuk menyesuaikan tingkat kesulitan misi dengan karakteristik dan kemampuan anak serta tetap berperan sebagai fasilitator agar kegiatan berlangsung aman, menyenangkan, dan memberikan kesempatan kepada setiap anak untuk berkontribusi.

DAFTAR REFERENSI

1. L. Badriyah, I. Risna, H. Surya, D. A. Y. Kurniawati, and V. K. Putri, "Strategi guru dalam mengembangkan kemampuan bekerja sama anak usia dini di PAUD Smart Kids Kecamatan Grogol Kota Cilegon Provinsi Banten," *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 2, pp. 55–64, 2025.
2. S. Buaklofin, U. Kusyairy, and M. Y. Tahir, "Bentuk kerjasama anak usia 4–6 tahun melalui permainan tradisional Sen di Desa Kufar Kabupaten Seram Timur," *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, vol. 6, no. 2, pp. 146–155, 2023.
3. J. Dini, "Peran permainan tradisional dalam meningkatkan sosial emosional anak usia dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 4, pp. 4565–4574, 2023.
4. S. Fatimah, S. Sukrin, and Y. Kusumawati, "Strategi guru PAUD dalam penerapan pembelajaran berdiferensiasi untuk memenuhi keberagaman gaya belajar anak usia dini," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, vol. 5, no. 2, pp. 644–659, 2025.
5. L. Febyarum and I. Ichsan, "Permainan Gobak Sodor untuk mengembangkan sikap kerjasama pada anak usia dini," *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, vol. 9, no. 2, pp. 71–78, 2023.
6. R. N. Hidayah and M. Arbarini, "Studi kualitatif tentang pembentukan karakter anak usia dini melalui permainan tradisional di PAUD," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 9, no. 5, pp. 1545–1558, 2025.
7. J. Kadir, T. M. Lamatiti, and Q. A. M. Yadasang, "Hubungan kegiatan bermain kooperatif terhadap empati anak di PAUD Asmaul Husna," *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 4, pp. 1–9, 2025.
8. K. Khadijah and S. Wahyuni, "Pengembangan permainan tradisional untuk meningkatkan perkembangan anak usia dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 8, no. 5, pp. 1151–1166, 2024.
9. S. H. Kurnia and A.-Q. N. E. S. Djiwo, "Building cooperative character through the traditional game of Gobak Sodor," *Indonesian Journal of Early Childhood Educational Research (IJECER)*, vol. 3, no. 2, pp. 116–125, 2024.
10. [10] P. Kutnick and J. Colwell, "Promoting social competence and social inclusion in the preschool: A peer-based relational intervention," *Early Child Development and Care*, vol. 194, nos. 11–12, pp. 1212–1229, 2024.

11. Y. Ningsih and R. Rohita, "Peningkatan kemampuan kerjasama melalui media balok kayu pada anak usia 5–6 tahun," *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, vol. 6, no. 2, pp. 49–57, 2024.
12. K. E. Pertiwi and A. Oktaviana, "Peran permainan tradisional dalam mengembangkan keterampilan sosial anak usia dini," *Journal of Islamic Education for Early Childhood*, vol. 7, no. 2, pp. 165–173, 2025.
13. I. R. Prabandari and Fidesrinur, "Meningkatkan kemampuan bekerjasama anak usia 5–6 tahun melalui metode bermain kooperatif," *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, vol. 1, no. 2, pp. 96–105, 2021.
14. I. Puruhitasari, A. U. Hasanah, and A. G. Bahrudin, "Optimalisasi permainan kooperatif untuk regulasi emosi dan empati anak usia 4–6 tahun: Kajian literatur," *Al-Irsyad: Journal of Education Science*, vol. 4, no. 2, pp. 776–787, 2025.
15. A. N. Ramadhani and M. Sit, "Improving cooperation of children through Ludo board games," *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, vol. 7, no. 2, pp. 104–114, 2024.
16. P. R. Ramadhani and P. Y. Fauziah, "Hubungan sebaya dan permainan tradisional pada keterampilan sosial dan emosional anak usia dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, p. 1011, 2020.
17. C. R. Sari, S. Hartati, and E. Yetti, "Peningkatan perilaku sosial anak melalui permainan tradisional Sumatera Barat," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 2, p. 416, 2019.
18. A. Solihat, I. Risna, and M. M. Laili, "Analisis pola asuh otoriter terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di PAUD BKB KEMAS Pancasona Desa Ukirsari," *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, vol. 11, no. 1, pp. 61–70, 2025.
19. D. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. 2013, pp. 189–190.
20. N. A. Susanti, A. Afif, and E. Damayanti, "Implementing Bakiak: A traditional game to improve the cooperative ability of children aged 5–6 years old," *Journal of Early Childhood Care and Education*, vol. 6, no. 1, pp. 45–57, 2023.
21. S. M. D. Utari, "Membangun karakter kerjasama anak usia dini melalui kegiatan Family Gathering," *Journal of Islamic Education for Early Childhood*, vol. 7, no. 1, pp. 51–63, 2025.
22. M. P. Wardany, S. Jaya, and M. Thoha, "Aktivitas bermain kooperatif meningkatkan perkembangan sosial-emosional anak," *Jurnal Pendidikan Anak*, vol. 3, no. 2, p. 355069, 2017.
23. P. Yan, Y. Wang, and S. Sun, "Indirect reciprocity and the compensatory role of empathy in preschoolers," *Early Child Development and Care*, vol. 193, no. 1, pp. 121–138, 2023.
24. M. Z. Dahlan, "Internalisasi nilai-nilai agama dalam membentuk karakter religius siswa," *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, vol. 4, no. 3, pp. 335–348, 2022.
25. D. Siskawati, M. Z. Dahlan, and B. H. Prayogo, "Pengaruh pembelajaran origami terhadap perkembangan motorik halus anak kelompok B di TK Al-Ghufron Sumberejo Ambulu," *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*, vol. 8, no. 2, pp. 632–645, 2025.