

## Efektifitas Pembelajaran Kooperatif Melalui Permainan Tradisional “Bentengan” Pada Anak Usia Dini Di Tk Dharma Wanita Insani Probolinggo

Zaenol Fajri<sup>1</sup>, Qurratul Aini<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Study Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Nurul Jadid Probolinggo

---

### Article Info

#### Article history:

Accepted: 15 Januari 2023

Publish: 24 Januari 2023

---

#### Keywords:

Pembelajaran kooperatif;

Permainan tradisional

---

### Abstrak

Anak Usia Dini merupakan masa yang sangat efektif dan urgen untuk dilakukannya optimalisasi berbagai potensi kecerdasan untuk menjadi manusia yang berkualitas. Keberhasilan ataupun kegagalan pengembangan kecerdasan intelektual, emosional dan spiritual seorang anak sering terletak pada tingkat kemampuan dan kesadaran pendidik dalam memanfaatkan peluang pada masa keemasan ini. Guru untuk membantu pengembangan kecerdasan intelektual, emosional dan spiritual anak usia dini maka harus mampu memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang paling sesuai dengan taraf perkembangan peserta didik, yaitu pembelajaran kooperatif dengan menggunakan bantuan media permainan tradisional bentengan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektifitas pembelajaran kooperatif melalui permainan tradisional bentengan di TK Dharma Wanita Insani Probolinggo. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan instrumen observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan antusiasme dan semangat siswa dalam belajar, siswa sangat senang mengikuti pembelajaran serta dapat meningkatkan efektifitas belajar salah satunya adalah kerjasama, saling membantu dan menghargai temannya. Salah satu hasil observasi efektifitas pembelajaran kooperatif melalui permainan tradisional sebesar 88% yang menunjukkan sangat efektif. Guru menjadi ujung tombak tercapainya tujuan pembelajaran dengan cara merencanakan pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

---

### Article Info

#### Article history:

Accepted: 15 Januari 2023

Publish: 24 Januari 2023

---

### Abstract

*Early Childhood is a very effective and urgent period for optimizing various intelligence potentials to become quality human beings. The success or failure of developing a child's intellectual, emotional and spiritual intelligence often lies in the level of ability and awareness of educators in taking advantage of opportunities in this golden age. Teachers to help develop intellectual, emotional and spiritual intelligence in early childhood must be able to choose and apply learning strategies that are most appropriate to the level of development of students, namely cooperative learning using the help of traditional bastion game media. The purpose of this research is to determine the effectiveness of cooperative learning through traditional games of fortifications in Kindergarten Dharma Wanita Insani Probolinggo. This study uses descriptive qualitative research using observation, interviews and documentation instruments. The study's findings demonstrate the student's interest and passion for learning. They also show how eager they are to participate in class activities and how doing so might improve learning outcomes, one of which is respecting and cooperating with classmates. 88%, which is quite adequate, is one of the findings from observations of the efficiency of cooperative learning through conventional games. By planning the implementation of education following the characteristics of the pupils, the teacher assumes the role of the leader in accomplishing learning objectives.*

*This is an open access article under the [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)*



---

### Corresponding Author:

Zaenol Fajri, Qurratul Aini

Program Study Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Nurul Jadid Probolinggo

Email : [alfajri002@gmail.com](mailto:alfajri002@gmail.com)

---

## 1. PENDAHULUAN

Anak usia dini disebut juga *golden age* karena fisik dan motorik anak berkembang dan bertumbuh dengan cepat, baik perkembangan emosional, intelektual, maupun moral (Uce, 2017). Bahkan ada yang menyatakan bahwa pada usia empat tahun 50% kecerdasan telah tercapai, dan 80% kecerdasan tercapai pada usai 8 tahun (Farida, 2017). Untuk itu banyak pihak yang begitu memperhatikan perkembangan anak pada masa emas ini. Jadi anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun yang melewati masa bayi, masa balita dan masa prasekolah. Perkembangan ini berlangsung secara normal maupun tidak, jika perkembangannya tidak normal berarti mengalami kelainan dalam perkembangannya (Filtri, H., & Sembiring, 2018). Berdasarkan tinjauan secara

psikologi dan ilmu pendidikan masa usia dini merupakan masa peletakan dasar atau fondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Apa yang diterima anak pada masa usia dini, apakah itu makanan, minuman, serta stimulasi dari lingkungannya memberikan kontribusi yang sangat besar pada pertumbuhan dan perkembangan anak pada masa itu berpengaruh besar terhadap pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya (I. Puspitasari & Hidayatulloh, 2020).

Dari berbagai penelitian diketahui bahwa *Golden Age* merupakan masa yang sangat efektif dan urgen untuk dilakukannya optimalisasi berbagai potensi kecerdasan yang dimiliki oleh anak manusia untuk menuju Sumber Daya Manusia yang berkualitas (Trenggonowati & Kulsum, 2018). Keberhasilan ataupun kegagalan pengembangan kecerdasan intelektual, emosional dan spiritual seorang anak sering terletak pada tingkat kemampuan dan kesadaran pendidik dalam memanfaatkan peluang pada masa keemasan ini (Filtri, H., & Sembiring, 2018). Tingkat optimalisasi peran pendidik yang berkelanjutan dan konsisten terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak pada periode tersebut sangat menentukan kualitas anak dikemudian hari. Anak usia dini (*golden age*) sebagai penerus cita-cita dan masa depan bangsa (Elfrida Ita, 2018; Shomiyatun, 2018). Oleh karena itu untuk mempersiapkan pewaris bangsa yang berkualitas, maka pendidik harus mampu melindungi anak dan hak-haknya agar dapat hidup, tumbuh, berkembang dan berpartisipasi secara optimal sesuai dengan harkat dan martabat manusia secara utuh. Maka salah satu cara yang dapat diterapkan adalah kemampuan guru dalam memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik dan sesuai minat belajar anak. Sehingga dapat ditarik kesimpulan tercapai tidaknya keberhasilan pembelajaran untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangan peserta didik adalah salah satu faktornya dari cara guru memilih strategi pembelajaran.

Keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh berbagai faktor yang menjadi komponen dari proses pembelajaran itu sendiri. Komponen-komponen tersebut diantaranya, guru, tujuan sarana dan strategi atau metode dan model pembelajarannya itu sendiri (Fadillah, 2018). Semua komponen itu saling melengkapi dan saling ketergantungan satu dengan yang lainnya. Seorang guru yang kaya akan penguasaan materi umpamanya, tidak akan dapat berhasil mengajar dengan baik kalau hanya mengandalkan kekayaan yang dimilikinya itu, tanpa memperhatikan metoda apa yang akan ia gunakan yang sesuai dengan kondisi siswa yang dihadapinya, demikian dengan yang lainnya (Hasanah, 2021; Suryaningsih, 2020). Dalam sebuah perencanaan pembelajaran yang baik, seorang guru harus mempersiapkan dengan matang skenario pembelajaran yang akan dilakukan di kelasnya nanti. Mulai dari tujuan dan kompetensi yang akan atau harus dicapai dalam pertemuan tersebut, metoda dan alat peraga tertentu yang dibutuhkan, evaluasi yang akan digunakan dan sebagainya, sehingga dengan prosedur persiapan yang terperinci akan membuat seorang guru betul-betul siap mengajar (Anwar, 2020; Fajri, Yasin, et al., 2021; Ningrum, 2009; Nurtanto, 2016; Y. Puspitasari et al., 2021; Richard, 1996; Sulfemi, 2019).

Guru untuk mencapai tujuan pembelajaran harus menerapkan strategi pembelajaran yang paling sesuai dengan taraf perkembangan peserta didik (Filtri, H., & Sembiring, 2018; Hijriati, 2016; Masdudi, 2019; Netrawati, 2009; Wulandari & Purwanta, 2020). Oleh karena itu dalam memilih suatu strategi pembelajaran harus memiliki pertimbangan-pertimbangan, misalnya tentang materi pelajaran, tingkat perkembangan kognitif siswa, sarana prasana atau fasilitas yang tersedia sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai. Dengan demikian merupakan hal yang sangat penting bagi para pengajar untuk mempelajari dan menambah wawasan tentang strategi pembelajaran yang telah diketahui. Karena dengan menguasai strategi pembelajaran maka seorang guru akan merasakan adanya kemudahan didalam pelaksanaan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai dan tuntas sesuai dengan yang diharapkan.

Salah satu strategi pembelajaran yang bisa diterapkan pada anak usia dini adalah pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang akhir-akhir ini menjadi perhatian dan dianjurkan para ahli pendidikan untuk digunakan. Ada dua alasan mengapa kooperatif learning menjadi pilihan, *pertama*, beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan

sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta dapat meningkatkan harga diri. *Kedua*, pembelajaran kooperatif dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar berpikir, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan (Alexander & Pono, 2019; Fadillah, 2018; Fajri, 2010; Firdaus, 2016; Hasanah, 2021; Jaelani, 2015; Setiawati, Gusti Ayu Dewi, 2018; Warmansyah, 2016; Widharningsih, 2020). Dan dua alasan tersebut, maka pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran yang dapat memperbaiki sistem pembelajaran yang selama ini memiliki kelemahan (Indahningrum et al., 2020).

Berdasarkan hasil observasi di TK Dharma Wanita Insani Probolinggo didapatkan data, bahwa pelaksanaan pembelajaran kooperatif sangat jarang bahkan tidak pernah, guru hanya menerapkan pembelajaran secara individual dan klasikal, serta guru kesulitan mengatur siswa dalam belajar jika dilaksanakan secara berkelompok, dan siswa setiap hari hanya diberi tugas secara mandiri. Sehingga siswa banyak yang merasa bosan belajar karena pelaksanaan pembelajaran monoton dengan kegiatan pembelajaran secara konvensional. Kompetensi siswa sangat kurang tentang kesadaran kerja sama, saling membantu, dan saling menghargai dalam kegiatan kelompok. Maka dari itu, penerapan pembelajaran kooperatif ini sangat dibutuhkan bagi siswa untuk membantu tumbuh kembang peserta didik. Dilihat dari karakteristik anak usia dini apabila menerapkan pembelajaran kooperatif sangat sulit untuk dilaksanakan, kecuali dengan bantuan media permainan yang dapat menarik minat dan dapat mengkondisikan peserta didik untuk selalu aktif dalam belajar. Anak usia dini sangat identik dengan bermain sambil belajar, sehingga salah satu permainan yang dapat diterapkan di lembaga tersebut adalah permainan tradisional tradisional seperti permainan bentengan.

Permainan Tradisional Bentengan adalah sejenis permainan warisan nenek moyang (Ismoko, 2019; Kurniawan & Zawawi, 2017; Mega et al., 2018; Supriyono, 2018). Sejak jaman dulu permainan Bentengan dikenal, dimainkan dan diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi oleh nenek moyang Bangsa Indonesia, namun rantai sejarah tersebut saat ini sudah mulai melemah jika dibiarkan lama kelamaan akan putus dan musnah ditelan jaman, jika kondisi ini dibiarkan lama kelamaan permainan Bentengan akan lenyap dari ingatan anak Indonesia. Hilangnya kepedulian, rasa memiliki dan kecintaan terhadap budaya sendiri akan memicu terjadinya kondisi buruk dimana generasi saat ini akan kehilangan jati dirinya sebagai Bangsa Indonesia karena sudah tak mengenal lagi budayanya sendiri. Oleh karena itu perlu adanya media informasi yang dapat dijadikan alternatif media agar permainan Bentengan dapat tetap dimainkan dalam kondisi yang minim lahan bermain dan praktis sesuai gaya hidup masyarakat saat ini tanpa banyak mereduksi nilai-nilai positif yang terkandung didalamnya. Langkah-langkah permainan bentengan sebagai berikut: a. Pemain dibagi menjadi dua grup. b. Masing-masing grup memilih tiang atau pohon sebagai bentengnya. c. Tugas setiap grup adalah merebut benteng musuh. d. Setiap pemain harus menyentuh tiang untuk memperbarui kekuatannya. e. Pemain yang tertangkap akan menjadi tawanan musuh dan dipenjara disebelah benteng lawan. f. Pemain yang tertangkap dapat diselamatkan jika disentuh oleh teman satu grupnya. g. Pemain yang menang adalah kelompok yang dapat merebut benteng lawan dengan cara menyentuh (Abidah et al., 2019; Anaitulloh et al., 2021; Endang Nuryasana, 2017; Hermansah, 2016; Maslukah, Silvia Ayu dan lutfi, 2014; Nurastuti et al., 2015; Pratama et al., 2016).

Permainan bentengan merupakan jenis permainan yang bisa dilakukan secara kooperatif, dengan biaya sangat murah bahkan tanpa mengeluarkan biaya (Ismoko, 2019). Permainan bentengan sangat cocok untuk anak usia dini, karena anak tersebut sangat aktif bergerak seperti lari-lari, lompat dan sebagainya. Melalui permainan tradisional Bentengan ini, siswa dituntut untuk bekerja sama dengan anggota regunya, permainan dapat dimainkan oleh 12-14 siswa yang terbagi menjadi 2 kelompok. Abidah mengemukakan bahwa Permainan bentengan adalah permainan yang dimainkan oleh dua kelompok dan masing-masingnya terdiri dari empat sampai dengan delapan orang (Abidah et al., 2019). Masing-masing kelompok menentukan bentengnya, dapat berupa tiang, pohon atau tembok. Mereka berusaha menawan anggota tim lawan agar dapat merebut benteng lawan. Permainannya dimulai dengan keluarnya salah satu anggota dari benteng, maka anggota tim lawan akan berusaha menyentuh pemain yang keluar tersebut begitu pula dengan

tim lawan. Mereka dapat kembali ke bentengnya masing-masing untuk menghindari sentuhan dari tim lawan. Permainan tradisional dikenal memiliki beberapa keunggulan dibanding permainan modern pada masa kini, diantaranya tidak memerlukan biaya untuk memainkannya, melatih kreativitas anak, mengembangkan kecerdasan social dan emosional anak, mendekatkan anak-anak pada alam, sebagai media pembelajaran nilai-nilai, mengembangkan kemampuan motorik anak, bermanfaat untuk kesehatan, mengoptimalkan kemampuan kognitif anak, memberikan kegembiraan dan keceriaan, dapat dimainkan lintas usia, dan mengasah kepekaan seni anak, memupuk rasa kerja sama, saling membantu dan saling menghargai (Supriyono, 2018).

Penelitian terdahulu yang dilakukan Hasanah tentang penerapan Pembelajaran Kooperatif menjelaskan hasil penelitian bahwa didapatkan saling ketergantungan yang positif, adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu, siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas, suasana kelas yang rilek dan menyenangkan, terjalinnya hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa, memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan. Jadi keunggulan pembelajaran kooperatif adalah saling bekerjasama dan bergotong-royong atau saling mengajari dalam proses pembelajaran dengan tujuan tercapainya tujuan pembelajaran (Hasanah, 2021). Rohma juga melakukan penelitian tentang pembelajaran kooperatif, dengan dihasilkan 1) hasil belajar kelompok eksperimen lebih tinggi dibanding kelompok kontrol; 2) model pembelajaran kooperatif lebih efektif daripada model konvensional; dan 3) anak-anak lebih banyak memberikan respons positif terhadap pembelajaran kooperatif melalui media dadu. Disarankan dilakukan penelitian lanjutan terkait pengembangan kemampuan menyebutkan bentuk (Rohma, 2016). Salah satu contoh penelitian tentang permainan tradisional benteng dilakukan oleh Abidah, didapatkan hasil pada siklus I mengalami peningkatan dari pra siklus dengan persentase baru mencapai 50% kemudian dilanjutkan pada siklus II yang hasilnya menunjukkan bahwa kerjasama anak sudah meningkat yaitu mempunyai persentase 85,71%, serta setiap indikator mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Sehingga dapat disimpulkan permainan tradisional benteng mencapai nilai rata-rata kemampuan kerjasama pada anak sebesar 85,71% yang membuktikan kemampuan kerjasama anak meningkat atau berada di kriteria baik (Abidah et al., 2019).

Sesuai dengan permasalahan dan alternatif pembelajaran dengan berpedoman pada salah satu contoh hasil penelitian terdahulu, maka kami tertarik untuk mengetahui efektifitas pembelajaran anak usia dini di TK Dharma Wanita Insani Probolinggo dengan merumuskan judul penelitian tentang Efektifitas Pembelajaran Kooperatif melalui Permainan Tradisional Benteng pada Anak Usia Dini di TK Dharma Wanita Insani Probolinggo.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif adalah metode dalam pendekatan suatu penelitian dengan menggambarkan dan melukiskan keadaan obyek dan subyek penelitian berdasarkan fakta yang nampak atau sebagaimana adanya (Moleong, 2010; Moleong, 2011; Sugiyono, 2013; Creswell, 2012). Penelitian ini merupakan pengumpulan data pada suatu secara alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive. Teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil dari jenis kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Sugiyono, 2014; Anggito, A., & Setiawan, 2018). Jenis kualitatif bersifat deskriptif dimana peneliti atau penulis harus mendeskripsikan permasalahan dan topik yang akan dituangkan dalam tulisan yang bersifat naratif (Moleong, 2011). Maka, dapat disimpulkan bahwa jenis kualitatif-deskriptif adalah suatu metode pengolahan data yang dilakukan dengan cara menganalisis dan mendeskripsikan fenomena atau permasalahan yang berhubungan dengan objek penelitian dengan penyajian data secara lebih mendalam terhadap objek penelitian dan dalam bentuk tulisan yang bersifat naratif bukan dalam bentuk angka ataupun rumus.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan penelitian studi kasus. Pendekatan penelitian studi kasus merupakan bagian dari metode kualitatif yang hendak

mendalami suatu kasus tertentu secara lebih mendalam dengan melibatkan pengumpulan beraneka sumber informasi (Moleong, 2010; Sugiyono, 2013). Creswell mendefinisikan studi kasus sebagai suatu eksplorasi dari sistem-sistem yang terkait (bounded system) atau kasus (Creswell, 2012). Suatu kasus menarik untuk diteliti karena corak khas kasus tersebut yang memiliki arti pada orang lain, minimal bagi peneliti. Menurut Patton dalam Fajriatunnisah, studi kasus adalah studi tentang kekhususan dan kompleksitas suatu kasus tunggal dan berusaha untuk mengerti kasus tersebut dalam konteks, situasi dan waktu tertentu (Fajriatunnisah dan Syahbuddin, 2021). Dengan metode ini peneliti diharapkan menangkap kompleksitas kasus tersebut. Dijelaskan juga bahwa studi ini dilakukan karena kasus tersebut begitu unik, penting, bermanfaat bagi pembaca dan masyarakat pada umumnya. Dengan memahami kasus itu secara mendalam maka peneliti akan menangkap arti penting bagi kepentingan masyarakat organisasi atau komunitas tertentu.

Kelebihan studi kasus dari studi lainnya yaitu, bahwa peneliti dapat mempelajari subjek secara mendalam dan menyeluruh. Namun kelemahannya sesuai dengan sifat studi kasus bahwa informasi yang diperoleh sifatnya subjektif, artinya hanya untuk individu yang bersangkutan dan belum tentu dapat digunakan untuk kasus yang sama pada individu lain. Dengan kata lain, generalisasi informasi sangat terbatas penggunaannya. Studi kasus bukan untuk menguji hipotesis, namun sebaliknya hasil studi kasus dapat menghasilkan hipotesis yang dapat diuji melalui penelitian lebih lanjut. Banyak teori, konsep dan prinsip dapat dihasilkan dan temuan studi kasus.

Instrument yang digunakan dalam penelitian adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Metode pengumpulan data dengan observasi digunakan untuk melihat perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan responden yang diamati, yaitu tentang aktivitas belajar siswa menggunakan permainan balok angka. Wawancara dilakukan kepada guru kelas yang menerapkan Pembelajaran Kooperatif melalui Permainan Tradisional Bentengan pada Anak Usia Dini di TK Dharma Wanita Insani Probolinggo. Sedangkan dokumentasi digunakan sebagai catatan peristiwa yang terjadi baik yang sekarang maupun yang berlalu. Dokumen tersebut bisa berbentuk gambar, tulisan, atau karya-karya monumental dari seseorang (Herdiandiyah, 2013).

Penelitian ini dilaksanakan pada Anak Usia Dini di TK Dharma Wanita Insani Probolinggo. pada tahun pembelajaran 2022/ 2023 semester ganjil (I), yaitu kegiatan pembelajaran tentang Pembelajaran Kooperatif melalui Permainan Tradisional Bentengan pada Anak Usia Dini di TK Dharma Wanita Insani Probolinggo. Langkah-langkah pelaksanaan penelitiannya sebagai berikut:



**Bagan 1.** Alur pelaksanaan penelitian

### 3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini diperoleh melalui kegiatan wawancara, observasi, dan dokumentasi yang menyajikan temuan dilapangan. Ini dicapai dalam tiga tahap: perencanaan, mencari data melalui sampel penelitian, serta menganalisis data dan menyusun kesimpulan. Penelitian ini dilakukan di Anak Usia Dini di TK Dharma Wanita Insani semester ganjil tahun pelajaran 2022/ 2023 dengan jumlah 22 siswa.

#### 3.1. Hasil Penelitian

##### 1. Tahap perencanaan

Berdasarkan hasil pengamatan dan dokumentasi yang dilakukan dilapangan selama pembelajaran lebih menekankan pada pembelajaran tradisional, guru lebih dominan dalam menjelaskan materi yaitu dengan kegiatan ceramah. Namun kami sebagai peneliti melakukan kolaborasi dan konfirmasi dengan guru kelas untuk merumuskan perencanaan

dan pelaksanaan pembelajaran agar lebih memberikan kebebasan kepada peserta didik selama kegiatan berlangsung, namun tetap dengan arahan dan bimbingan guru. Kami meminta izin kepala sekolah untuk dapat berkolaborasi dengan guru kelas guna mencari jalan terbaik dan demi mengembangkan prestasi peserta didik di Lembaga tersebut. Sesuai dengan Kondisi awal Anak Usia Dini di TK Dharma Wanita Insani masih rendah sehingga guru perlu memberikan stimulus untuk mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik, terutama perilaku prososial anak yang masih kurang mampu untuk bersosialisasi dengan teman sejawat. Hal ini terlihat dari awal anak ketika bermain bersama teman sebaya memperlihatkan ekspresi yang berbeda-beda.

Keadaan Anak Usia Dini di TK Dharma Wanita Insani yang merasa senang, ada yang biasa saja bahkan cenderung menyendiri, bahkan anak merasa malu belum adanya keberanian untuk bermain bersama teman sebayanya, ketika mereka tidak mau bermain pun guru tidak memaksa mereka karena mereka bermain harus sesuai keinginan sendiri tanpa ada paksaan dari siapapun. Tetapi setelah diberikan stimulus secara berkelanjutan anak-anak merasa senang ketika bermain bersama teman sebaya. Hal tersebut Sesuai dengan pendapat menurut (Agusriani & Fauziddin, 2021) bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan menimbulkan kesenangan tanpa mempertimbangkan hasilnya. Bermain dilakukan secara tanpa paksaan dan tidak ataupun tekanan dari orang lain.

Berdasarkan hasil wawancara anak tentang sikap kerjasama antara anak usia dini di kelas tersebut, bahwa anak-anak masih rendah dalam sikap kerjasama, mereka harus diberikan motivasi dan difasilitasi guru serta dukungan dari para pemangku kepentingan. Motivasi pembelajaran buat anak usia dini sesuai dengan karakteristiknya, maka bisa melalui permainan tradisional. sejalan dengan pendapat Farid bahwa perilaku prososial anak usia dini dapat dikembangkan melalui memberikan hadiah, reward, dan pujian serta memberikan game atau permainan (Farida, 2017). Perilaku atau sikap prososial anak, bisa diamati melalui empat aspek: 1) sikap bekerjasama (cooperating) dengan teman sejawat, 2) sikap menghargai (altruism), 3) anak mampu berbagi (sharing), dan 4) sikap membantu (helping other) orang lain.

Dengan melihat keadaan yang ada di lapangan, maka peneliti meminta izin kepada kepala sekolah untuk berkolaborasi dengan guru kelas Menyusun perencanaan pembelajaran yang nantinya strategi pembelajaran dapat berjalan dengan baik sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Adapun hasil tahap perencanaan ini:

- a. Peneliti bersama dengan guru kelas sepakat merancang pembelajaran secara kooperatif, agar anak mampu bersosialisasi dengan teman-temannya.
- b. Menyusun perencanaan pembelajaran yang dapat memberikan motivasi anak tertarik dan senang dalam belajar.
- c. Alternatif yang digunakan dalam pembelajaran menggabungkan pembelajaran kooperatif dengan menggunakan permainan tradisional, salah satu permainan yang dirancang adalah permainan bentengan.

Hasil perencanaan yang dilakukan peneliti untuk melakukan penelitian, salah satunya adalah lembar observasi selama kegiatan pembelajaran, yaitu untuk melihat efektifitas pembelajaran yang digunakan guru dalam menerapkan pembelajaran kooperatif dengan menggunakan permainan tradisional bentengan. Adapun jbaran lembar observasi yang disusun meliputi.

**Tabel 1.** Efektifitas Pembelajaran Kooperatif melalui Permainan Tradisional Bentengan pada Anak Usia Dini di TK Dharma Wanita Insani Probolinggo.

Indikator	No. Item	Kegiatan	Dilaksanakan	
			Ya	Tidak
Efektifitas pembelajaran	1	Menyampaikan kompetensi (tujuan) pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang sudah dibuat.		

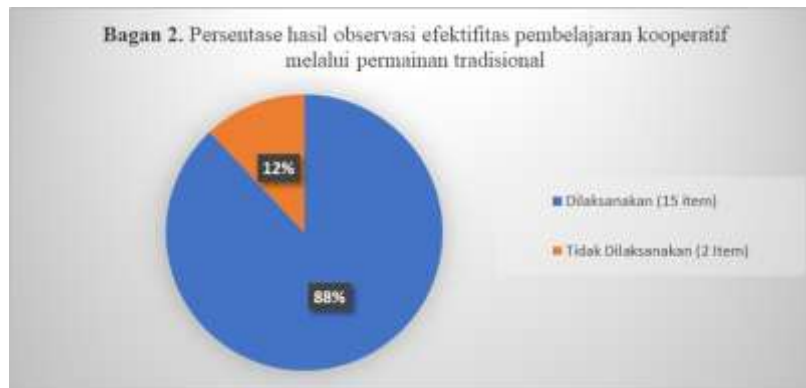
Indikator	No. Item	Kegiatan	Dilaksanakan	
			Ya	Tidak
kooperatif melalui permainan tradisional	2	Jumlah kehadiran/ partisipasi siswa dalam pelaksanaan pembelajaran (lebih dari 80% dari 22 siswa)		
	3	Memotivasi siswa untuk giat dalam belajar		
	4	Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya		
	5	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa.		
	6	Guru menjelaskan cara bermain permainan dengan jelas		
	7	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bermain permainan tradisional yang sudah dirancang oleh guru.		
	8	Memandu jalannya permainan sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan		
	9	Siswa mengikuti kegiatan permainan dengan ceria/ senang		
	10	Rata-rata siswa dapat bekerja dengan teman sejawat dalam kegiatan permainan tradisional		
	11	Siswa dalam melakukan permainan sesuai dengan arahan dari guru		
	12	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar kooperatif melalui permainan tradisional.		
	13	Rata-rata anak dapat mengembangkan sikap sosialnya melalui kegiatan bermain permainan tradisional (kerjasama, menghargai, menolong/ membantu/ berbagi, memaafkan/ pemaaf)		
	14	Melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang diharapkan		
	15	Melakukan refleksi pembelajaran dengan melibatkan siswa		
	16	Melaksanakan tindak lanjut		
	17	Pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan dalam Rencana Pelaksanaan pembelajaran		

2. Tahap mencari data melalui sampel penelitian

Untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid, maka dilakukan pengumpulan atau pencarian data melalui sampel penelitian yaitu anak usia dini di TK Dharma Wanita Insani. Berdasarkan hasil observasi didapatkan data Upaya guru dalam mengembangkan perilaku kooperatif Anak Usia Dini melalui permainan tradisional salah satunya adalah permainan bentengan, dalam pembelajaran ini, guru berperan sebagai pembimbing, penasehat, pengarah dan sekaligus sebagai wasit jalannya permainan yang harus diikuti dan dipatuhi oleh anak-anak tersebut. Salah satu usaha yang dilakukan guru dalam efektifitas anak didik, yaitu memilih permainan yang sesuai dan menyenangkan sesuai karakteristik anak usia dini di TK Dharma Wanita Insani, adanya cara bermainnya sangat mudah, tidak memerlukan alat/ media mahal, resiko permainan juga minim namun tetap harus dengan arahan dan bimbingan guru, anak terlihat sangat suka dan senang bermain bersama teman sebaya, adanya Kerjasama dan saling membantu membuat anak lebih antusias dalam belajar sambil bermain, dan pemberian pujian kepada anak membuat anak termotivasi dalam belajar. Memberikan pujian kepada anak merupakan perilaku yang baik yang dilakukan oleh guru, karena anak-anak sangat suka apabila diberikan pujian seperti kata-kata atau dengan pujian yang nyata berbentuk reward atau hadiah. Pemberian pujian/ motivasi bagi anak merupakan hal sangat penting, karena menyebabkan anak lebih termotivasi dalam kegiatan bermain sambil belajar, sehingga anak lebih mudah diarahkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran.



Untuk hasil observasi menggunakan lembar observasi didapatkan data 15 item dengan jawaban terlaksana, dan 2 item dengan jawaban tidak terlaksana. Dua item yang tidak terlaksana tersebut meliputi item no. 4 (memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya) karena pembelajaran ini lebih menekankan pada kegiatan bermain permainan tradisional menggunakan pembelajaran kooperatif tidak seperti biasanya lebih pada penekanan materi pembelajaran seperti menulis dan membaca atau aspek kognitif. Item yang kedua no. 17 (pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan dalam Rencana Pelaksanaan pembelajaran), hal ini terjadi karena anak terlalu semangat untuk belajar dengan menggunakan pembelajaran kooperatif melalui permainan tradisional bentengan, sehingga guru ikut bersemangat mendampingi siswa dan tidak terasa waktu pembelajaran sudah sesalai. Dapat digambarkan persentase hasil observasi efektifitas pembelajaran kooperatif melalui permainan tradisional bentengan sebagai berikut:



Hasil wawancara terhadap guru tentang efektifitas pelaksanaan pembelajaran kooperatif melalui permainan tradisional bentengan didapatkan data bahwa "pelaksanaan pembelajaran ini sangat berkesan, siswa sangat aktif dan bersemangat, siswa juga terlatih dalam bersosialisasi dengan temannya, salah satu aspek yang sangat penting adalah anak dapat berkerjasama dan saling membantu". Sehingga pembelajaran ini secara umum sudah berhasil meningkatkan efektifitas pelaksanaan pembelajaran, strategi pelaksanaan pembelajaran dengan permainan sangat cocok dengan anak usia dini, yang dibuktikan dengan keseriusan anak dalam belajar secara kooperatif tersebut. Berdasarkan wawancara tersebut anak-anak sudah dapat menghargai teman, menghargai pendapat teman, tidak membedakan teman sebaya, anak-anak mau disiplin bahkan ketika guru menjelaskan aturan bermain pun anak-anak dapat menyimak dengan baik.

### 3. Menganalisis data dan Menyusun kesimpulan

Pelaksanaan pembelajaran di pada Anak Usia Dini di TK Dharma Wanita Insani Probolinggo, pelaksanaan pembelajaran kooperatif melalui permainan tradisional bentengan tidak ada hambatan apapun. Siswa dan guru sangat antusias melaksanakan pembelajaran, bahkan sampai lupa bahwa waktu untuk belajar sudah berakhir. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, menyenangkan dan dapat mencapai tujuan pembelajaran itu semua tergantung dari cara guru mendesain atau merancang pelaksanaan pembelajaran. Guru sebagai pendidik, memainkan peran penting dalam mengembangkan rencana pembelajaran baik secara kalsikal, individual, maupun kelompok. Menurut hasil wawancara terhadap salah satu guru, di TK Dharma Wanita Insani Probolinggo, kegiatan pembelajaran akan meningkat jika kemampuan guru dalam merancang pembelajaran sesuai dengan bakat dan minat anak didik, sejalan dengan pendapat Fajri bahwa pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik anak, untuk memudahkan guru mencapai tujuan pembelajaran (Fajri, Baharun, et al., 2021). Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) harus dibuat oleh guru dan diterapkan pada pelaksanaan pembelajaran.



### 3.2. Pembahasan

Suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan sesuai karakteristik peserta didik akan memberikan kontribusi untuk lingkungan belajar yang lebih nyaman. Suasana proses pembelajaran adalah kegembiraan belajar, artinya siswa dapat mencurahkan seluruh perhatiannya untuk belajar. Tersedianya sumber belajar dan cara pengelolaan pembelajaran yang sesuai dengan minat peserta didik dapat meningkatkan peran aktif anak dalam belajar. Sementara pelaksanaan pembelajaran kooperatif melalui permainan tradisional bentengan dapat mendorong anak bersemangat dalam belajar. Hal ini dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif melalui permainan tradisional bentengan akan meningkatkan efektifitas, motivasi dan prestasi belajar dalam aspek pengembangan sikap kerjasama antar siswa.

## 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan. Dunia anak adalah dunia bermain, sebagian besar waktunya digunakan untuk aktivitas bermain. Aktivitas atau kegiatan yang menyenangkan akan memberikan kepuasan tersendiri bagi anak dan melalui bermain anak dapat belajar memahami kehidupan dan orang-orang disekitarnya. Kegiatan bermain sebagai sebuah sikap yang didalamnya mengandung motivasi diri, bebas menentukan pilihan, berorientasi pada proses, dan menyenangkan. Lebih dari itu, bermain merupakan aktifitas yang alami bagi anak-anak. Sehingga tugas pendidik dalam merancang kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik anak, salah satu yang digunakan dalam pembelajaran adalah pembelajaran kooperatif melalui permainan tradisional bentengan. Kesimpulan hasil penelitian bahwa selama pelaksanaan pembelajaran dengan pembelajaran kooperatif melalui permainan tradisional dapat mengembangkan dan meningkatkan efektifitas pelaksanaan dan hasil belajar, siswa lebih antusias dan semangat dalam belajar, siswa merasa sangat senang dalam kegiatan pembelajaran. Namun semua itu tetap harus dalam control guru untuk mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.

## 5. UCAPAN TERIMAKASIH

Kami ucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah dan Guru Kelas TK Dharma Wanita Insani Probolinggo, serta yang paling utama dosen pembimbing penyusunan jurnal ilmiah ini yang telah membantu dan membimbing proses pelaksanaan penelitian sehingga penulisan laporan berupa jurnal penelitian sampai selesai. Tidak lupa pula, ucapan terimakasih disampaikan kepada Jurnal Ilmiah Mandala Education yang telah membantu dalam proses publikasi ilmiah ini.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- Abidah, A. F., Rukayah, R., & Dewi, N. K. (2019). Sikap Kerjasama melalui Permainan Bentengan Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 7(2), 104. <https://doi.org/10.20961/kc.v7i2.36332>
- Agusriani, A., & Fauziddin, M. (2021). Strategi Orangtua Mengatasi Kejenuhan Anak Belajar dari Rumah Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1729–1740. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.961>
- Alexander, F., & Pono, F. R. (2019). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Examples Non Examples untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Ilmiah Religiosity Entity Humanity (JIREH)*, 1(2), 110–126. <https://doi.org/10.37364/jireh.v1i2.21>
- Anaitulloh, S., Sutijono, S., & Farid, D. A. M. (2021). Play therapy dengan permainan tradisional “bentengan” efektif meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa saat pandemi Covid-19. *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(1), 40–47. <https://doi.org/10.26539/teraputik.51607>
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. E. D. Lestari, Ed.
- Anwar, A. S. (2020). Pengembangan Sikap Profesionalisme Guru Melalui Kinerja Guru Pada

- Satuan Pendidikan Mts Negeri 1 Serang. *Andragogi: Jurnal Pendidikan Islam Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 2(1), 147–173. <https://doi.org/10.36671/andragogi.v2i1.79>
- Creswell, J. (2012). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*. PUSTAKA PELAJAR.
- Elfrida Ita. (2018). Manajemen Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di TK Rutosoro Kecamatan Golewa Kabupaten Ngada Flores Nusa Tenggara Timur. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 45–52.
- Endang Nuryasana, R. I. (2017). Pengembangan permainan tradisional bentengan sebagai implementasi pendidikan karakter di MI unggulan As`saadah - Surabaya. *Africa's Potential for the Ecological Intensification of Agriculture*, 1(9), 8.
- Fadillah, S. (2018). Pengaruh Strategi Pembelajaran Kooperatif (Cooperatif Learning) dan Kecerdasan Intrapersonal terhadap Perilaku Prososial Anak Usia 5-6 Tahun di Kelurahan Umban Sari Pekanbaru. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 91–102. <https://doi.org/10.31849/paudlectura.v2i01.2008>
- Fajri, Z. (2010). *Pembelajaran Kooperatif dengan Menerapkan Teori Brunner Pokok Bahasan Keliling dan Luas Bangun Datar Kelas IVA SD Negeri Tamanan 2 Tahun Ajaran 2009/2010*. Universitas Jember.
- Fajri, Z., Baharun, H., Muali, C., Shofiatun, Farida, L., & Wahyuningtiyas, Y. (2021). Student's Learning Motivation and Interest; the Effectiveness of Online Learning during COVID-19 Pandemic. *Journal of Physics: Conference Series*, 1899(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1899/1/012178>
- Fajri, Z., Yasin, M., Masykur, M., & Adi Putra, M. W. (2021). PKM Penyuluhan Peningkatan Profesionalisme Guru PAUD pada Masa Pandemi Covid-19. *GUYUB: Journal of Community Engagement*, 2(3), 493–508. <https://doi.org/10.33650/guyub.v2i3.2756>
- Fajriatunisah, Syahbuddin, R. (2021). Analisis Home Visit Method dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Inpres Tenga di Masa Covid-19. *Jurnal Pendidikan IPS*, 11(1), 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.37630/jpi.v11i1.443>
- Farida, S. (2017). Pengelolaan Pembelajaran Paud. *Wacana Didaktika*, 5(02), 189. <https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.v5i02.63>
- Filtri, H., & Sembiring, A. K. (2018). Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu di PAUD Kasih Ibu Kecamatan Rumbai. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 169–178.
- Firdaus, A. M. (2016). Efektivitas Pembelajaran Matematika melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing. *Beta Jurnal Tadris Matematika*, 9(1), 61. <https://doi.org/10.20414/betajtm.v9i1.1>
- Hasanah, Z. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13.
- Herdiansyah, H. (2013). *Wawancara Observasi dan Fokus Groups Sebagai Instrumen Penggalan Data Kualitatif*. RAJAWALI PRESS.
- Hermansah, B. (2016). Pengaruh Latihan Permainan Tradisional Bentengan terhadap Sprint 50 Meter pada Siswa Putra Kelas IV SDN 2 Indralayu Utara Ogan Ilir. *Wahana Didaktika*, 14(1), 29–43.
- Hijriati. (2016). Tahapan perkembangan kognitif pada masa early childhood. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2), 1–17.
- Indahningrum, R. putri, Naranjo, J., Hernández, Naranjo, J., Peccato, L. O. D. E. L., & Hernández. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini. *Applied Microbiology and Biotechnology*, 2507(1), 1–9. <https://doi.org/10.1016/j.solener.2019.02.027%0Ahttps://www.golder.com/insights/block-caving-a-viable-alternative/%0A???>
- Ismoko, A. P. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Motorik Anak. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 2(1), 146–154.

- Jaelani, A. (2015). Pembelajaran Kooperatif, Sebagai Salah Satu Model Pembelajaran Di Madrasah Ibtidaiyya (MI). *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 2(1), 1–16. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v2i1.189>
- Kurniawan, W. P., & Zawawi, M. A. (2017). Pngenaln Permainan Tradisional GOTENG ( Gobak Sodor dan Bentengan) untuk Membangun Karakter Siswa Sekolah Dasar kelas Atas. *Jurnal Pembelajaran Olharaga*, 3(1), 128–141.
- Masdudi. (2019). Karakteristik Perkembangan Pendidikan Anak Usia Dini. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2), 1–26. <https://doi.org/10.24235/awлады.v1i2.739>
- Maslukhah, Silvia Ayu dan lutfi, A. (2014). Pengembangan Permainan Tradisional Bentengan sebagai Media Pembelajaran Tata Nama Senyawa di Kelas X SMA. *Unesa Journal of Chemical Education*, 3(3), 207–215.
- Mega, G., Baitul, S., & Arif, M. (2018). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya bangsa. *JOURNAL OF SPORT SCIENCE AND EDUCATION (JOSSAE)*, 3(2), 55–59.
- Moleong. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Moleong, L. J. (2010). Metodologi Penelitian Kualitatif. In *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Netrawati. (2009). *Peranan Guru Taman Kanak-Kanak dalam Perkembangan Bermain Anak di Sekolah*. Universitas Negeri Padang.
- Ningrum, E. (2009). *Kompetensi Profesional Guru dalam Konteks Strategi Pembelajaran*. BUANA NUSANTARA.
- Nurastuti, M. F., Karini, S. M., & Yuliadi, I. (2015). Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan Terhadap Interaksi Sosial Anak Asuh di Panti Yatim Hajah Maryam Kalibeber Wonosobo. *Wacana*, 7(2), 1–14.
- Nurtanto, M. (2016). Mengembangkan kompetensi profesionalisme guru dalam menyiapkan pembelajaran yang bermutu. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Inovasi Pembelajaran Berbasis Karakter Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN*, 10, 553–565. <http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snip/article/viewFile/8975/6535>
- Pratama, D., Hidayah, R., & Hargiyansari, T. (2016). Peran pendidik dalam menumbuhkan perilaku prososial anak dengan media permainan tradisional. *Seminar Nasional Hasil Penelitian Kepada Masyarakat UNIPMA*, 5(5), 20–23.
- Puspitasari, I., & Hidayatulloh, M. K. (2020). Penanaman Nilai Moral- Spiritual Pada Anak Usia Dini Melalui Cerita Fabel dalam Surat Al-Fiil. *Wacana*, 12(1), 36–49. <https://doi.org/10.13057/wacana.v12i1.166>
- Puspitasari, Y., Tobari, & Kesumawati, N. (2021). *Pengaruh Manajemen Kepala Sekolah dan Profesionalisme Guru Terhadap Kinerja Guru*. 6(1).
- Richard, W. (1996). *Profesional Competence and Higher Education*. ASSER PROGRAME.
- Rohma, Naili, Rustono, Rifa'i Achmad. (2016). Keefektifan Pembelajaran Kooperatif Melalui Media Dadu Dalam Pengembangan Kemampuan Matematika Bagi Anak Usia Dini. *Implementasi Nilai-Nilai Sosial Dalam Membentuk Perilaku Sosial Siswa Sd*, 5(2), 77–84.
- Setiawati, Gusti Ayu Dewi, D. N. B. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Minat Belajar Biologi Dengan Menggunakan Lingkungan Pura Taman Ayun Sebagai Sumber Belajar (Langkah Awal Mengenalkan Profesi Cultural Interpreter). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi*, (ISBN: 978, 186–190).
- Shomiyatun, S. (2018). MENANAMKAN BUDAYA LITERASI PADA ANAK USIA DINI DI ERA DIGITAL. *Abdau: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyyah*, 1(2), 148–172. <https://doi.org/10.36768/abdau.v2i1.41>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif*. ALFABETA.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. ALFABETA.

- Sulfemi, W. B. (2019). *Kompetensi Profesionalisme Guru Indonesia Dalam Menghadapi Mea*. 106, 62–77. <https://doi.org/10.31227/osf.io/czxus>
- Supriyono, A. (2018). Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu. In *Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan - Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Suryaningsih, A. (2020). Pengaruh Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Perilaku Kesehatan dan Keselamatan Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1063–1072. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.751>
- Trenggonowati, D. L., & Kulsum, K. (2018). Analisis Faktor Optimalisasi Golden Age Anak Usia Dini Studi Kasus Di Kota Cilegon. *Journal Industrial Servicess*, 4(1), 48–56. <https://doi.org/10.36055/jiss.v4i1.4088>
- Uce, L. (2017). The Golden Age: Masa efekti Merancang Kualitas Ansk. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak (Jurnal Ar-Raniry)*, 64(1), 77–92. <https://doi.org/10.1177/002070200906400118>
- Warmansyah, J. (2016). Pengaruh Metode Pembelajaran kooperatif dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *JUrnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 99–120. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPUD.101.06 PENGARUH>
- Widharningsih, I. M. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad. *Jurnal Praktik Penelitian Tindakan*, 10(1), 9–14.
- Wulandari, H., & Purwanta, E. (2020). Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak selama Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 452. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.626>