

Pengaruh Permainan Hula Hoop *Thousand Hand Chain* terhadap Kemampuan Kerja Sama Anak Usia 5–6 Tahun

Dahlia Amalia⁽¹⁾, Nur Hidayah⁽²⁾, Yudithia Dian Putra⁽³⁾

Universitas Negeri Malang,
Jl. Semarang No.5, Sumber Sari, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur, Indonesia

Email: ¹dahliaamaliaptk@gmail.com, ²nur.hidayah.fip@um.ac.id,
³yudithia.dianputra.fip@um.ac.id

Tersedia Online di

<http://www.jurnal.unublitar.ac.id/index.php/briliant>

Sejarah Artikel

Diterima 22 Juli 2024
Direvisi 14 November 2025
Disetujui 14 November 2025
Dipublikasikan 19 November 2025

Keywords:

Hula hoop game, thousand hand chain, cooperation, early childhood

Kata Kunci:

Permainan hula hoop, *thousand hand chain*, kerja sama, anak usia dini

Corresponding Author:

Name:
Dahlia Amalia
Email:
dahliaamaliaptk@gmail.com

Abstract: *Cooperation skills are an essential aspect of early childhood social development that need to be optimally stimulated through meaningful and enjoyable learning activities. However, preliminary observations at TK IT Al-Rahbini Gondanglegi, Malang Regency, indicated that the cooperation skills of children aged 5–6 years had not developed optimally, as reflected in low participation in group activities and a tendency to engage in individual play. This study aimed to examine the effect of the thousand hand chain hula hoop game on the cooperative behavior of children aged 5–6 years. This research employed a quantitative approach using a simple experimental research design. The research subjects consisted of 25 children from Group B at TK IT Al-Rahbini Gondanglegi. Data were collected through structured observation of children's cooperative behaviors, including interaction skills, role sharing, turn-taking, and helping peers. The data were analyzed using descriptive and inferential statistical techniques. The results of the study revealed that the implementation of the thousand hand chain hula hoop game had a positive effect on improving children's cooperative behavior. Children demonstrated enhanced abilities in communication, cooperation, and completing tasks collaboratively. Therefore, the thousand hand chain hula hoop game can be considered an effective alternative learning activity for fostering cooperative behavior in early childhood education.*

Abstrak: Kemampuan kerja sama merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan sosial anak usia dini yang perlu distimulasi secara optimal melalui kegiatan pembelajaran yang bermakna dan

menyenangkan. Namun, hasil observasi awal di TK IT Al-Rahbini Gondanglegi Kabupaten Malang menunjukkan bahwa kemampuan kerja sama anak usia 5–6 tahun masih belum berkembang secara optimal, ditandai dengan rendahnya partisipasi anak dalam kegiatan kelompok dan kecenderungan bermain secara individual. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan hula hoop thousand hand chain terhadap perilaku kerja sama anak usia 5–6 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen sederhana. Subjek penelitian terdiri atas 25 anak kelompok B di TK IT Al-Rahbini Gondanglegi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi terstruktur terhadap perilaku kerja sama anak yang meliputi kemampuan berinteraksi, berbagi peran, menunggu giliran, dan membantu teman. Data dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan hula hoop thousand hand chain memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan perilaku kerja sama anak. Anak menunjukkan peningkatan kemampuan dalam berkomunikasi, bekerja sama, serta menyelesaikan tugas secara kelompok. Dengan demikian, permainan hula hoop thousand hand chain dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif kegiatan pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan perilaku kerja sama anak usia dini.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peran strategis dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak pada masa usia emas (*golden age*). Pada rentang usia sejak dalam kandungan hingga enam tahun, perkembangan otak anak berlangsung sangat pesat dan menentukan kualitas perkembangan pada tahap selanjutnya (Novitasari & Fauziddin, 2020). Oleh karena itu, periode ini merupakan waktu yang tepat untuk memberikan stimulasi yang terarah agar seluruh aspek perkembangan anak dapat berkembang secara optimal di masa depan. Rahmawati dan Latifah (2020) menegaskan bahwa usia dini merupakan fase terbaik untuk memaksimalkan enam aspek perkembangan anak, yaitu nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni.

Salah satu aspek perkembangan yang sangat penting untuk distimulasi sejak dini adalah perkembangan sosial. Perkembangan sosial memungkinkan anak memperoleh pengalaman interaksi dengan lingkungan sekitarnya serta membangun kemampuan beradaptasi dan bekerja sama. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) mendefinisikan perkembangan sosial sebagai kemampuan anak dalam berkomunikasi, bekerja sama, beradaptasi dengan lingkungan baru, berpikir kritis, serta membangun hubungan sosial yang positif (Tahsinia et al., 2023). Pendidikan anak usia dini menjadi fondasi utama dalam pembentukan kepribadian, karakter, serta perilaku sosial anak yang akan memengaruhi kehidupannya di masa mendatang.

Salah satu indikator penting dalam perkembangan sosial anak adalah kemampuan bekerja sama. Kemampuan kerja sama perlu dilatih sejak usia dini agar anak memiliki kepercayaan diri, sikap optimis, dan keterampilan interpersonal yang baik dalam berinteraksi dengan teman sebaya maupun orang dewasa (Sains, 2024). Melalui kerja sama, anak belajar menghargai pendapat orang lain, berbagi peran, menikmati kebersamaan, serta menyelesaikan tugas secara kolektif. Tyas dan Widayari (2023) menjelaskan bahwa kerja sama dalam konteks permainan anak dapat membentuk karakter positif karena anak terlibat langsung dalam proses komunikasi dan interaksi sosial selama bermain.

Kerja sama merupakan bentuk hubungan sosial yang terjalin melalui partisipasi anak dalam aktivitas bermain bersama teman sebaya, baik di rumah maupun di sekolah (Puspitasari et al., 2022). Dalam proses tersebut, peran guru dan orang tua sangat penting untuk menanamkan nilai saling menghargai, empati, keberanian mengemukakan ide, serta kesediaan membantu teman yang membutuhkan (Hidayah, 2020). Interaksi kerja sama yang positif terbukti mendukung perkembangan sosial anak, membantu anak menyesuaikan diri dengan lingkungan, serta memperkuat berbagai aspek perkembangan lainnya, seperti bahasa, kognitif, dan sosial-emosional (Putra et al., 2022).

Pembelajaran yang mengintegrasikan aktivitas bermain merupakan pendekatan yang efektif dalam menstimulasi kemampuan kerja sama anak usia dini. Bermain merupakan aktivitas alami bagi anak yang memberikan pengalaman sosial secara langsung dan bermakna. Melalui bermain, anak belajar memahami peran sosial, mengembangkan empati, mengelola emosi, serta membangun strategi dalam berinteraksi dengan orang lain (Afrina & Yulsyofriend, 2020). Aktivitas bermain yang menggunakan alat permainan edukatif juga mampu menyalurkan potensi, bakat, dan kreativitas anak secara optimal (Hidayah et al., 2020).

Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan kerja sama adalah permainan hula hoop berantai. Hula hoop merupakan alat permainan yang dapat digunakan oleh anak-anak maupun orang dewasa, dan dalam konteks pembelajaran PAUD dapat dimodifikasi menjadi permainan kelompok. Melalui permainan hula hoop berantai, anak-anak dituntut untuk bekerja sama, bersabar, menunggu giliran, serta berkoordinasi dengan anggota kelompok untuk mencapai tujuan bersama (Darmo & Nugroho, 2024). Permainan ini dilakukan dengan memindahkan hula hoop dari satu anggota ke anggota lainnya tanpa menggunakan tangan, sehingga menuntut komunikasi, kekompakan, dan pengendalian diri (Putra & Pramono, 2023).

Berdasarkan hasil observasi awal di kelompok B TK IT Al-Rahbini Malang yang berjumlah 25 anak, ditemukan bahwa kemampuan kerja sama anak masih belum berkembang secara optimal. Beberapa anak cenderung enggan bergabung dalam kegiatan kelompok, memilih bermain sendiri, dan kurang berpartisipasi dalam aktivitas bersama, seperti menyusun puzzle secara berkelompok. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa permainan edukatif berbasis kelompok, seperti permainan balok, bola berwarna, dan big puzzle, mampu meningkatkan kemampuan kerja sama anak secara signifikan (Puspita & Syafrina, 2023; Hermoyo et al., 2022; Sintia, 2020). Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan berorientasi pada pengembangan kemampuan kerja sama anak. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada penerapan permainan hula hoop berantai sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan kerja sama anak kelompok B di TK IT Al-Rahbini Malang.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimen one group pretest–posttest design. Desain ini melibatkan satu kelompok eksperimen yang diberikan tes awal (pretest) sebelum perlakuan dan tes akhir (posttest) setelah perlakuan. Perlakuan yang diberikan berupa kegiatan permainan hula hoop thousand hand chain. Perbandingan hasil pretest dan posttest digunakan untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap variabel yang diteliti. Dengan desain ini, perubahan perilaku kerja sama anak dapat diamati secara lebih akurat karena kondisi sebelum dan sesudah perlakuan dapat dibandingkan secara langsung.

Penelitian ini mengkaji hubungan antara dua variabel, yaitu variabel bebas berupa permainan hula hoop thousand hand chain dan variabel terikat berupa perilaku kerja sama anak usia 5–6 tahun. Data penelitian diperoleh melalui pengukuran perilaku kerja sama anak sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil pengukuran tersebut kemudian dianalisis secara kuantitatif menggunakan data numerik untuk mengetahui efektivitas permainan hula hoop thousand hand chain terhadap peningkatan perilaku kerja sama anak.

Populasi penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B1 di TK IT Al-Rahbini yang berjumlah 25 peserta didik. Mengacu pada pendapat Sugiyono (2020), populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek dengan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi faktual dan objektif mengenai perilaku kerja sama anak (Ramdhan, 2021). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi perilaku kerja sama anak, skala Likert untuk menilai tingkat pencapaian indikator kerja sama, serta dokumentasi berupa foto dan catatan kegiatan selama proses pembelajaran. Data yang terkumpul kemudian diolah dan dianalisis secara sistematis untuk memperoleh hasil penelitian yang valid dan reliabel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Normalitas

Pada penelitian ini, Saphiro Wilk menggunakan uji normalitas. Peneliti memproses data menggunakan program SPSS 25 untuk menentukan apakah data berdistribusi normal. Tabel berikut menunjukkan hasil perhitungan uji normalitas menggunakan SPSS.

Tabel 1. Uji Normalitas Data Shapiro-Wilk (n=25)

Variabel		<i>pvalue</i>	<i>Keterangan</i>
Perilaku Kerjasama	<i>PreTest</i>	0.257	Normal
	<i>PosTest</i>	0.051	Normal

Nilai *pretest* dan *posttest* anak diuji dengan uji normalitas. Nilai signifikansi *pretest* adalah 0.257, dan nilai signifikansi *posttest* adalah 0.051, yang menunjukkan bahwa kedua nilai *pretest* dan *posttest* memiliki nilai signifikansi di atas 0,05. Hasilnya menunjukkan bahwa data yang akan diteliti memiliki distribusi normal, yang menunjukkan bahwa memenuhi syarat untuk perhitungan statistic parametrik.

Uji Homogenitas

Peneliti menggunakan uji homogenitas untuk mengetahui adakah perbedaan pencapaian antara *PreTest* dan *PosTest* dan memastikan bahwa sejumlah populasi yang akan diukur bersifat homogen. Peneliti menggunakan uji ANOVA untuk menghitung uji homogenitas menggunakan *software SPSS 25*. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data dari setiap sampel bersifat tidak homogen dan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data dari setiap sampel bersifat homogen. Berikut ini merupakan hasil uji homogenitas menggunakan uji ANOVA:

Tabel 2. Uji ANOVA
Test of Homogeneity of Variances

Perilaku Kerjasama				
Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
.546	1	48	.464	

ANOVA

Perilaku Kerjasama					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	19365.120	1	19365.120	919.594	.000
Within Groups	1010.800	48	21.058		
Total	20375.920	49			

ANOVA

Perilaku Kerjasama					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	19365.120	1	19365.120	919.594	.000
Within Groups	1010.800	48	21.058		
Total	20375.920	49			

Dapat diketahui bahwa hasil uji homogenitas yang dilakukan dengan menggunakan uji ANOVA menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,464 adalah lebih besar dari 0,05, yang berarti bahwa data dari setiap sampel memiliki variansi yang sama atau homogen.

Hipotesis

Analisis *bivariate* menggunakan uji *Paired T test* karena berdasarkan uji normalitas di atas data berdistribusi normal dengan signifikansi $> 0,05$ sebelum dan sesudah diberikan intervensi dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Uji Paired T test / Penaruh Permainan *hula hoop thousand hand chain* terhadap perilaku kerjasama sebelum dan sesudah intervensi(n=25)

Variabel	Mean	Std. Deviation	P value
<i>PreTest</i>	65.28	4.005	0.000
<i>PosTest</i>	104.64	5.106	

Tabel 4.4 menjelaskan bahwa perilaku kerjasama dari beberapa indikator (Kepekaan, Komunikasi, dan Tanggung Jawab) ada pengaruh dengan nilai *p value* yaitu 0,000 atau $< 0,05$, artinya nilai tersebut ada perbedaan atau ada pengaruh sesudah diberikan permainan *hula hoop thousand hand chain* pada anak usia 5-6 tahun di TK IT Al-Rahbini Gondanglegi Kabupaten Malang.

Menjelaskan bahwa perilaku kerjasama dari beberapa indikator (Kepekaan, Komunikasi, dan Tanggung Jawab) ada pengaruh dengan nilai *p value* nilai rata-rata posttest mengalami peningkatan dari 65.28 ke 104.64 artinya nilai tersebut ada perbedaan atau ada pengaruh sesudah diberikan permainan *hula hoop thousand hand chain* pada anak usia 5-6 tahun di TK IT Al-Rahbini Gondanglegi Kabupaten Malang.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diketahui bahwa nilai rata-rata pretest ke nilai rata-rata posttest mengalami peningkatan dari 40.7692 ke 77.0000. Jadi dapat disimpulkan bahwa rata-rata pretest kurang dari rata-rata.

Pembahasan

Perilaku Kerja Sama Anak Usia 5–6 Tahun Sebelum Diterapkan Permainan Hula Hoop Thousand Hand Chain

Hasil pretest menunjukkan bahwa perilaku kerja sama anak kelompok B1 di TK IT Al-Rahbini masih tergolong rendah. Berdasarkan indikator kepekaan, komunikasi, dan tanggung jawab, sebagian besar anak belum mampu bekerja sama dengan baik. Anak cenderung bermain sendiri, kurang mau berbagi peran, enggan membantu teman yang mengalami kesulitan, serta kurang merespons instruksi guru dalam kegiatan kelompok.

Kondisi ini sejalan dengan pendapat Fadila (2022) yang menyatakan bahwa anak usia dini masih membutuhkan stimulasi yang tepat agar mampu mengenali diri dan lingkungannya melalui aktivitas bermain. Tanpa kegiatan bermain yang terarah, anak akan kesulitan mengembangkan kemampuan sosial, termasuk kerja sama. Pada tahap ini, anak juga masih menunjukkan sikap egosentris sehingga membutuhkan pembelajaran yang mendorong interaksi sosial secara langsung.

Perilaku Kerja Sama Anak Usia 5–6 Tahun Sesudah Diterapkan Permainan Hula Hoop Thousand Hand Chain

Setelah diberikan perlakuan berupa permainan *hula hoop thousand hand chain*, perilaku kerja sama anak mengalami peningkatan yang signifikan. Anak mulai mampu bekerja sama dalam kelompok, menunggu giliran, mengikuti aturan permainan, serta saling membantu untuk mencapai tujuan bersama. Permainan ini menuntut anak untuk berkomunikasi, berkoordinasi, dan mengendalikan diri, sehingga secara tidak langsung menstimulasi perilaku kerja sama.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Alfarisi dan Hasanah (2021) yang menyatakan bahwa permainan kelompok dapat dijadikan sebagai sarana efektif untuk melatih perilaku kerja sama anak. Selain itu, Tanti et al. (2021) juga mengungkapkan bahwa permainan berbasis *hula hoop* mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar sekaligus menanamkan nilai kerja sama sosial pada anak usia dini.

Melalui kegiatan belajar sambil bermain, anak memperoleh pengalaman sosial yang menyenangkan dan bermakna. Zakiya (2020) menjelaskan bahwa bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk mengeksplorasi peran sosial, mengembangkan imajinasi, serta belajar mengelola emosi saat berinteraksi dengan teman sebaya. Dengan demikian, permainan *hula hoop thousand hand chain* terbukti efektif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan perilaku kerja sama anak usia 5–6 tahun.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan *hula hoop thousand hand chain* berpengaruh positif terhadap peningkatan perilaku kerja sama anak

kelompok B1 di TK IT Al-Rahbini Gondanglegi Kabupaten Malang. Nilai rata-rata perilaku kerja sama anak setelah perlakuan (posttest) menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan sebelum perlakuan (pretest), yang mencerminkan perkembangan yang baik pada aspek kepekaan, komunikasi, dan tanggung jawab. Setelah diberikan perlakuan, sebagian besar anak mampu menunjukkan perilaku kerja sama yang sangat baik, ditandai dengan meningkatnya keterlibatan dalam kegiatan kelompok, kemampuan berbagi peran, serta kesediaan membantu teman. Berdasarkan hasil posttest, terdapat 23 anak berada pada kategori tinggi dan 2 anak pada kategori sedang, sehingga dapat disimpulkan bahwa perilaku kerja sama anak kelompok B1 berkembang secara optimal melalui permainan hula hoop *thousand hand chain*.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengkaji secara lebih mendalam tentang pengembangan perilaku kerja sama anak usia dini melalui berbagai bentuk permainan edukatif. Selain itu, hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan bagi pendidik dan praktisi PAUD dalam merancang kegiatan pembelajaran yang menekankan pada penanaman nilai kepekaan sosial, empati, tolong-menolong, kemampuan berkomunikasi, serta tanggung jawab, baik dalam tugas individu maupun kelompok, guna mendukung pertumbuhan dan perkembangan sosial anak secara optimal.

DAFTAR RUJUKAN

- Afrina, R., & Yulsyofriend. (2020). Pengaruh permainan boy-boyan terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3294–3304.
- Andre. (2010). *Games & development*. Blogspot. <https://berani-berubah.blogspot.com/>
- Arifin, I., & Ariswan, A. (2023). Development of integrated Android physical flipbook with Pancasila values on Newton's law material. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 18(2), 156–164. <https://doi.org/10.15294/jpfi.v18i2.29975>
- Arifin, I., Juharyanto, Adha, M. A., Pramono, S., Sofa, A. M. A., & Rahmania, L. A. (2020). Principal's role in strengthening teacher self-efficacy and collective teacher efficacy in remote areas. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 487, 235–239. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201112.041>
- Arifin, I., Juharyanto, Sultoni, & Adha, M. A. (2021). Dominant leadership of one-roof school principals in the digital age in Indonesia. *Eurasian Journal of Educational Research*, 93, 199–218. <https://doi.org/10.14689/ejer.2021.93.10>
- Arifin, I., Juharyanto, Ariyanti, N. S., Saputra, B. R., Sofa, A. M. A., & Rahmania, L. A. (2020). Development of students' subject passion trends-oriented constructivistic learning. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 487, 173–178. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201112.031>
- Arifin, I., Maisyaroh, Ariyanti, N. S., & Adha, M. A. (2020). The mediating role of entrepreneurship interest on entrepreneurship education. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 508, 211–216. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201214.238>
- Darmo, S. Y., & Nugroho, U. D. (2024). Kegiatan pembelajaran outdoor melalui permainan bendera estafet untuk meningkatkan kerja sama anak. *EduScotech*, 5(31), 1–11.
- Fadila, A. (2022). Implementasi permainan mini outbound dalam mengembangkan motorik kasar anak kelompok A. *Jurnal Riset Pendidikan Guru PAUD*, 20–27. <https://doi.org/10.29313/jrpgp.vi.713>
- Ganda, G., Kurnia, A. A., & Tahta, Y. (2023). *Permainan tradisional lenggang rotan*. Ksatria Siliwangi.
- Hermoyo, R. P., Wahono, W., Astiya, S., Mega, A., Rozan, S., Hirnayatul, I., & Lema, P. (2022). Implementasi APE sebagai solusi melatih motorik, sensorik, fokus, dan kerja sama. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Baturaja*, 3(1), 9–14. <https://journal.unbara.ac.id/index.php/abdimu/article/view/1905>

- Hidayah, N. (2020). Aplikasi cybercounseling kognitif perilaku bagi guru BK di era revolusi industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling*, 13–30. <https://ojs.abkinjatim.org/index.php/ojspdabkin/article/view/13>
- Hidayah, N., Fauzan, L., Wahyuni, F., & Hanafi, H. (2022). Conceptual development of online psychological assessment training design. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(6), 81–91. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i06.28965>
- Hidayah, N., Yuliana, A. T., & Hanafi, H. (2020). Theoretical validity of problem-focused coping skill guideline. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 5(4), 183–191. <https://doi.org/10.17977/um001v5i42020p183>
- Istanti, E., Fauziah, D. N., & Syafrida, R. (2021). Efektivitas penggunaan media CB hoop terhadap kemampuan kerja sama anak usia 5–6 tahun. *PeTeKa: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(3), 475–485. <https://doi.org/10.31604/ptk.v4i3.475-485>
- Novitasari, Y., & Fauziddin, M. (2020). Perkembangan kognitif bidang auditori pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 805–813. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.640>
- Puspita, A., & Syafrina, R. (2023). Permainan balok untuk meningkatkan kemampuan kerja sama anak usia 4–5 tahun. *Jurnal Warna: Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 4(1), 29–38.
- Puspitasari, N., Masfuah, S., & Pratiwi, I. A. (2022). Implementasi permainan tradisional gobak sodor dalam meningkatkan kerja sama anak. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2540–2546. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2458>
- Putra, Y. D., & Pramono, P. (2023). Peningkatan keterampilan sosial anak melalui kegiatan market day. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 9(2), 234–245. <https://doi.org/10.24114/jbrue.v9i2.52576>
- Rahmawati, M., & Latifah, M. (2020). Gadget usage, mother-child interaction, and social-emotional development. *Jurnal Ilmu Keluarga dan Konsumen*, 13(1), 75–86. <https://doi.org/10.24156/jikk.2020.13.1.75>
- Sintia, M. D. (2020). Pengembangan media pembelajaran big puzzle untuk meningkatkan kemampuan kerja sama anak. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(3), 454–460.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian tindakan komprehensif*. Alfabeta.
- Tahsinia, J., Sulaeman, D., Yusuf, R. N., & Suryani, N. (2023). Meningkatkan perilaku prososial toleransi dan kerja sama anak usia 5–6 tahun melalui ice breaking. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 28–39.
- Tyas, R. W., & Widyasari, C. (2023). Permainan tradisional dalam mengembangkan karakter kerja sama anak usia dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 508–516. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.255>
- Zakiya, F. M. (2020). Menstimulasi keterampilan sosial anak usia dini melalui seni permainan tradisional. *Ensiklopedia of Journal*, 3(2), 1689–1699.