

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA MELALUI PERMAINAN BAHAN ALAM DI TK MEKAR GEMILANG KUBU RAYA

Siska Perdina

PGMI FTIK, Institut Agama Islam Negeri Pontianak, Jalan Letjend Soeprato No. 19 Pontianak
Alamat e-mail ikha.siska@iainptk.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk menggambarkan proses dan hasil belajar melalui permainan bahan alam yang dapat meningkatkan kemampuan Kerjasama anak di Taman Kanak-Kanak Mekar Gemilang Kubu Raya. Subjek penelitian terdiri dari 12 anak. Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan yang mengacu pada model penelitian tindakan kelas Kemmis dan Mc Taggart yang meliputi empat tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini terdiri dari tiga siklus, setiap siklus terdiri dari 6 kali pertemuan. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dengan menganalisis data wawancara selama penelitian dengan langkah-langkah reduksi data, display data, dan verifikasi data. Analisis data kuantitatif dengan statistik deskriptif dengan membandingkan hasil yang diperoleh dari pra-intervensi, siklus I, siklus II dan siklus III. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan Kerjasama melalui permainan bahan alam. Pada siklus I anak yang sudah berkembang masih 20-35%. Pada siklus II anak yang sudah berkembang rata-rata 50-60%. Sedangkan pada siklus III anak yang sudah berkembang mencapai 70-90% pada masing-masing aspek perkembangannya.

Kata Kunci: Kemampuan kerjasama, Permainan Bahan Alam.

Abstract

The purpose of this research is to describe the process and results of learning through games made of natural materials that can improve children's cooperation skills in Mekar Gemilang Kubu Raya Kindergarten. The research subjects consisted of 12 children. This research method is action research which refers to the Kemmis and Mc Taggart classroom action research model which includes four stages: planning, action, observation, and reflection. This study consisted of three cycles, each cycle consisting of 6 meetings. The data analysis technique used is qualitative and quantitative data analysis. Qualitative data analysis by analyzing interview data during the research with data reduction, data display, and data verification steps. Quantitative data analysis with descriptive statistics by comparing the results obtained from pre-intervention, cycle I, cycle II and cycle III. The results of the research show that there is an increase in the ability of cooperation through playing with natural materials. In cycle I, the child who has developed is still 20-35%. In cycle II, children who have developed an average of 50-60%. Whereas in cycle III, children who have developed reach 70-90% in each aspect of their development.

Keywords: Cooperation ability, Natural material play.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan sebuah bimbingan dalam mengembangkan semua aspek perkembangan serta potensi yang dimiliki anak agar terarah sehingga dapat membantu anak dalam menghadapi permasalahan sehari-hari. Undang Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyebutkan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri,

kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Usia dini memiliki karakteristik bermain dalam kehidupannya, sehingga sering kita melihat anak melakukan aktivitas apapun dengan cara bermain karena bermain menyenangkan bagi anak. Kegiatan bermain tentu lebih memberikan pengalaman dan proses yang berarti pada anak usia dini, menurut Sukadiyanto (Qory Jumrotul Aqobah, Masnur Ali & Raharja, 2020), sebuah permainan merupakan bentuk lain dari kehidupan nyata maksudnya permainan tampak sebagai sebuah sosialisasi langsung tanpa ada yang membatasi. Usia taman kanak-kanak merupakan individu yang sedang mengalami masa yang sangat penting dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang disebut sebagai masa keemasan (*golden age*). Baik itu dari pertumbuhan fisik dan emosinya. Masa ini adalah masa yang penting untuk menanamkan kebaikan pada individu sehingga kelak akan menjadi individu yang berkarakter. Salah satu aspek penting yang harus dikembangkan pada anak usia dini antara lain adalah kerjasama. Aspek ini menjadi salah satu kebutuhan anak yang termasuk ke dalam kecerdasan sosial yang penting sebagai bekal anak menempuh pendidikan lebih tinggi. Kerjasama dikembangkan untuk mempersiapkan anak agar mampu menghadapi kehidupan yang semakin kompleks di masa yang akan datang.

Kerjasama pada anak usia dini tidak sebatas hal yang bersifat fisik, tetapi melibatkan psikologis agar mampu mengambil keputusan sendiri, bertanggung jawab serta memiliki kepercayaan diri. Menurut Hurlock perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial (Qory Jumrotul Aqobah, Masnur Ali & Raharja, 2020). Manusia dibagi menjadi dua kelompok perilaku yaitu perilaku sosial dan non sosial (Qory Jumrotul Aqobah, Masnur Ali & Raharja, 2020).

Kelompok individu sosial adalah perilaku kelompok yang dapat diterima di masyarakat dan mampu berhubungan dengan kelompok lain. Perilaku non sosial adalah mereka yang tidak mengerti bagaimana tingkah laku mereka tidak diterima oleh kelompok lainnya dalam hal ini mereka tidak dapat bersikap, bertindak sesuai dengan tuntutan sosial perilaku non sosial ini kemudian akan menjadikan kelompok ini dikucilkan dan tidak diterima di masyarakat.

Menurut Syamsu Yusuf (Syamsu, 2007) menyatakan bahwa perkembangan sosial adalah sebuah ketercapaian kematangan dalam hubungan sosial. Artinya sebagai proses belajar dalam hal menyesuaikan diri terhadap norma, aturan yang berlaku di masyarakat. Dalam perkembangan sosial di masyarakat, Kerjasama menjadi salah satu aspek yang dikembangkan. Perkembangan sosial memungkinkan anak memahami aturan, memahami sebuah ketertiban dari kesepakatan dan aturan

yang dibuat Bersama, memberikan pemahaman tentang kearifan loka seperti keragaman budaya, suku dan agama di masyarakat, sehingga penting untuk saling menghormati di antara mereka (Qory Jumrotul Aqobah, Masnur Ali & Raharja, 2020).

Yudha M. Saputra, dkk (Saputra & Rudyanto, 2005) juga mengatakan manfaat sikap Kerjasama agar mampu mengembangkan aspek perkembangan seperti moral dan sosial anak, sebab dengan Kerjasama memungkinkan anak berinteraksi dan berproses mendapatkan pengetahuan dan informasi dengan interaksinya kepada oranglain sehingga membuat anak menjadi terbuka dan mampu melihat perbedaan dan memahaminya. Piaget dalam (Suyanto, 2012) juga menyatakan bahwa anak-anak yang bekerjasama akan memunculkan konflik-konflik sosio kognitif yang menciptakan ketidakseimbangan kognitif yang pada gilirannya akan memicu kemampuan pengambilan persepsi dan perkembangan kognitif mereka. Selama melakukan kerjasama tersebut anak-anak secara tidak langsung akan terlibat dalam diskusi dimana konflik-konflik kognitif akan dapat diselesaikan sehingga memungkinkan kemampuan kognitif anak akan berkembang lebih baik saat dalam situasi Kerjasama menurut John, David Dkk:2010 dalam (and N. I. S. Dewi Trismahwati, 2020).

Metode pembelajaran yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan kerjasama anak seharusnya diminati anak dan memiliki keunikan sehingga pesan yang disampaikan dalam pembelajaran dapat dipahami anak. Dalam penelitian ini metode yang dipakai yaitu metode bermain dengan permainan dari bahan alam.

Pembelajaran yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Mentari Mekar Gemilang masih belum bervariasi, kegiatan pembelajaran yang dilakukan menggunakan majalah dan lembar kerja yang membuat anak kurang tertarik. Materi pembelajaran yang disampaikan berupa pengenalan huruf dan angka saja dengan media yang sederhana, sedangkan nilai dan sikap untuk membentuk kepribadian anak kurang diperhatikan. Berkaitan dengan kerjasama terlihat bahwa anak masih kurang mampu melakukan pekerjaan Bersama-sama, seperti bermain Bersama-sama teman, berbagi alat bermain, membersihkan kelas selesai bermain, menyelesaikan tugas yang diberikan secara berkelompok, melakukan diskusi kecil Bersama teman di kelas.

Pendidik di Taman Kanak-Kanak Mentari Mekar Gemilang masih kurang maksimal dalam mengajarkan kerjasama pada anak yang hanya dilakukan dengan metode ceramah, menasehati anak jika mereka tidak mau berbagi, namun pada akhirnya guru sedikit repot karena anak sering berkelahi dan berebutan satu sama lain. Kemampuan Kerjasama yang diharapkan di capai menjadi sebatas harapan saja karena prosesnya tidak menjadi pengalaman yang menyenangkan dan

bermakna bagi anak. Kondisi Pembelajaran Daring karena pandemic Covid 19 memperburuk keadaan karena anak menjadi tergantung dengan permainan online di gadget membuat anak bermain individual. Hal tersebut membuat anak mudah melupakan apa yang disampaikan oleh guru. Oleh sebab itu, perlu adanya metode yang tepat dalam mengajarkan Kerjasama pada anak sedini mungkin.

Pada kondisi awal saat peneliti melihat kondisi di lapangan bahwa guru memberikan media pembelajaran berupa Alat Permainan Edukatif yang sudah jadi atau buatan pabrik yang dimiliki oleh sekolah sebagai sarana prasarana bermain seperti Puzzle dari kayu, balok bermain dari kayu, boneka tangan dan lainnya bentuk kegiatan bermain dibuat dengan kegiatan bermain Bersama namun sering terjadi benturan saat menggunakan media bermain tersebut karena terbatas jumlah APE dan anak menyukai satu jenis permainan saja sehingga sering terjadi rebutan saat bermain dan anak menjadi agresif dan tidak mau mengalah. Hal ini tentu berdampak pada perkembangan sosial emosional anak. Aspek perkembangan sosial emosional anak perlu ditingkatkan salah satunya kemampuan Kerjasama anak.

Sebuah penelitian Tindakan yang dilakukan oleh Harti Mastari (Harti, 2019) terlihat kegiatan bermain dilakukan dengan bermain kelompok sehingga melatih anak untuk bekerjasama dan diberikan reward saat bermain membuat anak meningkat kemampuan Kerjasama pada tiap siklus terbukti dengan adanya peningkatan Kerjasama anak saat bermain. Dari penelitian ini terlihat cukup relevan dengan kegiatan bermain dengan bahan alam yang juga dibuat dengan permainan kelompok untuk meningkatkan kemampuan Kerjasama anak.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tindakan dengan desain Kemmis & MC Taggart yang meliputi empat tahap yaitu perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), pengamatan (*observe*), refleksi (*reflect*). Pada model Kemmis & MC Taggart tindakan (*act*) dan pengamatan (*observe*) dijadikan satu kesatuan karena kedua komponen tersebut tidak bisa dipisahkan. Penelitian difokuskan pada situasi kelas, dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam memfasilitasi proses perkembangan anak khususnya dalam aspek kerjasama anak dengan permainan bahan alam.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi dan catatan lapangan. Observasi dilakukan dengan instrumen penilaian peningkatan kemandirian anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Mentari Mekar Gemilang Kubu Raya..

Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah dan guru. Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan informasi laporan kemandirian anak berupa hasil kegiatan bermain. Catatan lapangan terdiri dari apa yang dilihat, didengarkan, dan dipikirkan oleh peneliti dalam rangka mengumpulkan data. Teknik analisis data dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan. Teknik pemeriksaan keabsahan data dengan triangulasi dan member cek.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan data yang diperoleh dari siklus I sampai dengan siklus III menunjukkan adanya peningkatan kerjasama anak melalui permainan bahan alam. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Persentase hasil kemampuan kemandirian anak melalui metode bercerita dengan media bantal cerita siklus I-III

Kegiatan	SIKLUS I			SIKLUS II			SIKLUS III		
	BB	MB	SB	BB	MB	SB	BB	MB	SB
Bermain lempar biji yang terdiri dari 4 orang satu regu	40%	40%	20%	20%	30%	50%	10%	20%	70%
Membuat topi dari daun terdiri dari 4 orang dalam satu regu	50%	30%	20%	20%	50%	30%	10%	20%	70%
Memasang atap rumah kardus dengan susunan daun dan ranting peserta terdiri dari 4 orang satu regu	40%	35%	25%	20%	50%	30%	10%	10%	80%
Bermain estafet mengumpulkan daun dan ranting membuat bentuk hewan.	70%	15%	15%	20%	30%	50%	0%	10%	90%
Membuat miniatur alat transportasi dari pelepah pisang	40%	40%	20%	20%	30%	50%	0%	10%	90%
Membuat bentuk dengan mengecap dari pelepah pisang, dan pelepah daun lain.	50%	30%	20%	20%	30%	50%	0%	20%	80%

Keterangan :

SB : Sudah berkembang

MB : Mulai berkembang

BB : Belum berkembang

Hasil kegiatan yang dilakukan menunjukkan keberhasilan bahwa anak mampu meningkatkan kerjasama melalui permainan bahan alam. Kegiatan bermain dengan Bersama-sama atau dengan beregu yang dilakukan guru dengan menggunakan bahan alam sebagai alat bermain memungkinkan anak mampu berinteraksi dengan teman dalam regunya sehingga terjadi komunikasi dan kerjasama

dalam menyelesaikan permainan yang dibuat guru. Terlihat dengan kegiatan bermain lempar biji, membuat topi dari daun, memasang atau rumah dari daun dan ranting, bermain estafet mengumpulkan daun dan ranting membentuk hewan, membuat alat transportasi miniature dari pelepah pisang, serta mengecap atau stempel dari pelepah pisang dan pelepah lainnya anak semakin dapat bekerjasama dan memahami teman lainnya.

Kegiatan bermain tersebut dilakukan dengan berselang atau memilih diantara metode permainan tersebut agar anak tidak bosan karena kegiatan bermain dilakukan selama lima hari dalam satu minggu per pertemuan per siklusnya.

Perkembangan kerjasama anak dengan bermain bahan alam dari siklus I sampai siklus III terus mengalami peningkatan dalam Kerjasama aspek perkembangan sosial emosional, Bahasa, kognitif dan fisik motorik. Pada siklus I anak yang “Belum Berkembang” Bermain lempar biji 5 anak (40%). Anak yang “Mulai Berkembang” Bermain lempar biji 5 anak (40%), dan anak yang “Sudah Berkembang” Bermain lempar biji 2 anak (20%). Sedang pada siklus II bermain lempar biji terlihat anak yang belum berkembang berkurang menjadi 20% atau 2 anak, Mulai berkembang berkurang menjadi 30% atau 4 anak, dan Sudah berkembang meningkat menjadi 50% atau 6 orang anak. Pada Siklus III Bermain lempar biji memperlihatkan perkembangan Kembali yaitu “belum berkembang” 1 anak (10%), Anak “Mulai berkembang” 2 anak (20%), dan “sudah berkembang” sebanyak 8 anak (70%).

Kegiatan Bermain selanjutnya Adalah membuat topi dari daun dengan tim sebanyak 4 orang dalam satu tim terlihat pada siklus I, anak “Belum Berkembang” sebanyak 50% atau 6 orang anak, anak yang “Mulai Berkembang” sebanyak 30% atau 4 anak, dan anak yang “Sudah Berkembang” hanya sebanyak 2 anak saja (20%). Siklus II tampak sudah ada perubahan kearah yang lebih baik yaitu anak yang “Belum Berkembang” sebanyak 2 anak (20%), Anak yang “Mulai Berkembang” sebanyak 6 anak (50%), dan anak yang sudah berkembang menjadi 4 anak (30%). Siklus III tampak perubahan lebih baik yaitu anak yang “Belum Berkembang turun menjadi hanya 1 anak saja (10%), anak yang “Mulai Berkembang” sebanyak 2 anak (20%), dan anak yang “Sudah Berkembang” mengalami peningkatan sebanyak 8 anak (70%).

Kegiatan bermain Memasang atap rumah kardus dengan daun dan ranting, peserta terdiri dari 1 tim sebanyak empat orang. Terlihat pada siklus I anak yang “Belum Berkembang” sebanyak 5 anak (40%), Anak yang “Mulai Berkembang” sebanyak 4 anak (35%), dan anak yang “Sudah Berkembang” sebanyak 25% atau 3 anak. Siklus II terlihat adanya perubahan pada anak “Belum Berkembang” turun menjadi 2 anak (20%), “Mulai Berkembang” naik menjadi 6 anak (50%), dan

“sudah berkembang sebanyak 4 anak (30%). Siklus III Menunjukkan adanya perubahan Kembali yaitu “Belum Berkembang” menurun menjadi 1 anak (10%), “Mulai Berkembang” turun menjadi 1 anak (10%), dan “Sudah Berkembang” sebanyak 10 anak (80%).

Kegiatan Bermain Estafet mengumpulkan daun dan ranting membuat bentuk hewan dengan tim terdiri dari empat orang terlihat anak “Belum Berkembang” sebanyak 8 anak (70%), “Mulai Berkembang” sebanyak 2 anak (15%), “Sudah Berkembang” sebanyak 2 anak (15%). Siklus II terdapat perubahan yaitu anak “Belum Berkembang” sebanyak 2 anak (20%), anak “Mulai Berkembang” sebanyak 4 anak (30%), dan anak yang “Sudah Berkembang” naik menjadi 6 anak (50%). Siklus III terdapat perubahan Kembali anak “Belum Berkembang” sudah tidak ada (0%) artinya semua anak dapat berinteraksi dan bekerjasama terlihat anak “Mulai Berkembang” hanya sebanyak 1 orang (10%) yang semula sama sekali tidak mau ikut bermain akhirnya mau ikut serta Bersama temannya, sedangkan anak “Sudah Berkembang” sebanyak 11 anak (90%) hampir seluruhnya senang dan antusias dalam bekerjasama memainkan permainan ini.

Kegiatan membuat miniatur alat transportasi dari pelepah pisang dengan tim sebanyak 2 orang dalam 1 tim menunjukkan hasil siklus I Anak “Belum Berkembang” sebanyak 5 anak (40%), anak “Mulai Berkembang” sebanyak 5 anak (40%), dan anak “Sudah Berkembang” sebanyak 2 anak (20%). Pada Siklus II terdapat perubahan yaitu anak “Belum Berkembang” menurun menjadi 2 anak (20%), anak “Mulai Berkembang” menjadi 4 anak (30%), dan “Sudah Berkembang” menjadi 6 anak (50%). Siklus III terdapat perubahan Kembali yaitu anak “Belum Berkembang” sudah tidak ada (0%), Nampak anak sudah dapat bekerjasama sehingga anak yang tidak mau berinteraksi dalam permainan ini sudah mulai ikut dan anak “Mulai Berkembang” menjadi 1 anak (10%), sehingga anak “Sudah Berkembang” sebanyak 11 anak (90%).

Kegiatan mengecap/ stemple dari pelepah pisang dan pelepah daun lainnya dengan berkelompok 2 orang memperlihatkan anak pada siklus I “Belum Berkembang” 6 anak (50%), anak “Mulai Berkembang” 4 anak (30%), dan anak “Sudah Berkembang” sebanyak 2 anak (20%). Pada Siklus II terjadi perubahan yaitu “Belum Berkembang” 2 anak (20%), anak “Mulai Berkembang” 4 anak (30%), dan “Sudah Berkembang” sebanyak 6 anak (50%). Pada siklus III anak “Belum Berkembang” sudah tidak ada atau (0%) anak semua mau ikut bermain dengan kelompoknya, “Mulai Berkembang 2 orang anak (20%), dan “Sudah Berkembang” sebanyak 10 anak (80%).

Dapat dilihat bahwa perubahan terjadi dengan bermain tim dengan bahan alam anak mampu meningkatkan kemampuan Kerjasama anak bahkan beberapa anak yang kesulitan berinteraksi dan takut bermain kotor sekalipun. Karena kegiatan bermain tim dengan bahan alam memberikan

pengalaman baru bagi anak dan membuatnya merasa tertantang menjadi yang terbaik. Dalam hal ini proses bermain tin dengan permainan bahan alam membuat anak senang dan menikmati kegiatan tersebut.

Pembahasan

Kerjasama dibentuk dengan melibatkan kemampuan pribadi yang harus dimiliki untuk dapat berinteraksi dan menghargai orang lain. Kemampuan tersebut dapat dilihat dari proses kegiatan anak selama di sekolah melalui kegiatan bermain bahan alam. Saat pelaksanaan kegiatan bermain anak sangat senang dan bersemangat karena guru membuat kegiatan bermain bahan alam dengan bervariasi, aturan dan cara bermain yang menarik serta memberikan reward dengan kalimat yang menunjukkan kebanggaan kepada anak yang bisa melakukan kegiatan bermain sesuai dengan skenario bermain yang dibuat guru. Kemampuan kerjasama anak meningkat melalui bermain bahan alam menggunakan media atau alat bermain dan . hasil penelitian penggunaan permainan edukatif berbahan alam tidak hanya bermanfaat dalam mengenalkan anak pada lingkungan alam, tetapi juga bermanfaat dalam meningkatkan kreativitas anak. Seperti yang diungkapkan Faizah, masa kanak-kanak adalah masa bermain, dari bermain dan mengekspresikan dirilah pengetahuan akan mereka dapatkan. Begitujuga dengan mengadakan kegiatan eksplorasi atau pengenalan dengan lingkungan alam dapat membuat anak tumbuh dengan rasa cinta terhadap alam dan membuat anak menjadi lebih kreatif dan kritis (Rahmawati, 2022). Sependapat dengan jurnal sebelumnya bahwa media bahan alam juga diketahui dapat membantu mengembangkan aspek perkembangan anak seperti motorik halus, kognitif dan kreativitas anak, karena dengan menggunakan media alam dapat memudahkan anak untuk menyerap pengetahuan dan membantu mengembangkan pola pikir anak (Khaironi, 2020).

SIMPULAN

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan Kerjasama anak melalui bermain bahan alam untuk anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Mentari Mekar Gemilang sudah terlaksana dengan baik. Dengan Bermain menggunakan bahan alam dapat meningkatkan aspek bahasa, dan aspek sosial emosional, Kognitif, dan fisik motorik khususnya kerjasama. Guru bisa menerapkan pembelajaran dengan metode bermain menggunakan bahan alam pada lain waktu. Bagi Pengelola taman Kanak-kanak sebagai penyelenggara program pendidikan, hendaknya mendukung guru dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang tepat, memberikan fasilitas serta dukungan kepada guru untuk

meningkatkan kompetensi dengan mengikuti berbagai pelatihan. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengangkat kembali permasalahan Kerjasama pada anak-anak melalui metode yang berbeda sehingga memberikan masukan atau temuan-temuan baru dalam meningkatkan kerjasama anak usia 5-6 tahun sebagai tahap awal untuk perkembangan Bahasa, kognitif, sosial emosional, dan fisik dan motorik anak secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi Trismahwati, N. I. S. (2020). IDENTIFIKASI KEMAMPUAN KERJASAMA ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL. *AZZAHRA* Vol. 1 No.2, Th. 2020, vol.1, 2–20. <https://staidarussalamlampung.ac.id/ejournal/index.php/azzahra/article/view/204>
- Fadlillah, M. dan Khorida, L. M. (2013). *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Ar - Ruzz Media.
- Nisa, F. K. dan Masnipal, A. M. T. (2019). Pemanfaatan Bahan Bekas dan Bahan Alam Sebagai Media dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Anak Usia Dini. *Prosiding Pendidikan Guru PAUD*, 5 no 2, 19–24. <https://doi.org/ISSN: 2460-6421>
- Harti, M. (2019). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia 4-5 Tahun melalui Bermain Balok di TK 21 Sukaraja Jerowaru Lombok Timur 2019/2020*.
- Khaironi, M. (2020). Mengembangkan Kognitif Anak Melalui Penggunaan Media Bahan Alam Pada Kelompok B. *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi, Vol. 04 No*, 261–266. <https://doi.org/E-ISSN : 2549-7367>
- Lilik Rahmawati, Y. A. R. (2022). Strategi Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Edukatif Berbahan Alam di RA Miftahul Falah. *JIPSI: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Interdisipiner, 1 no 1 Agu*(ISSN. 2962-9187), 35–43. <http://journal.amorfati.id/index.php/jipsi>
- Musfiroh, Tadkiratun, Tarminingsih, S. (2019). *Bermain dan permainan Anak*. Universitas Terbuka.
- Musfiroh, T., & Tatminingsih, S. (2019). *Bermain dan Permainan Anak* (11th ed.). Universitas Terbuka, PT Gramedia.
- Qory Jumrotul Aqobah, Masnur Ali, G. D., & Raharja, A. T. (2020). Penanaman Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Untirta*, 5 (2)(2), 134–142.
- Saputra & Rudyanto. (2005). *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak Tk*. DepDiknas, Dikti, Direktorat P2TK2PT.
- Suyanto. (2012). Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini. *Pendidikan Anak UNY, 1*. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpa.v1i1.2898>
- S+yamsu, Y. (2007). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. remaja rosdakarya.

Wafa' Maulida Zahro, G. (2021). Pemanfaatan Media Bahan Alam Sebagai Bentuk Kepedulian Anak Terhadap Lingkungan. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 8 no 2 Jan, 37–46. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JPAUD/article/view/8557/3161>