

**PENGEMBANGAN PERMAINAN ESTAFET TONGKAT UNTUK
KEMAMPUAN KERJA SAMA PADA ANAK USIA 5 - 6 TAHUN**

***DEVELOPMENT OF BATON RELAY GAME FOR COOPERATION SKILLS
IN CHILDREN AGED 5-6 YEARS***

Fatma Alma'wa¹⁾, Habib Hambali²⁾

^{1,2}Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen

¹Email: fatmaalmawa@gmail.com

Naskah diterima tanggal 20-05-2026, disetujui tanggal 15-06-2026, dipublikasikan tanggal 17-06-2026

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media permainan estafet dalam meningkatkan kemampuan kerjasama dan sosial emosional anak usia dini. Jenis penelitian adalah Research and Development (R&D) model ADDIE meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian ialah anak usia dini, ahli materi, ahli media, dan pendidik sebagai validator. Teknik pengumpulan data menggunakan angket skala Likert. Hasil penelitiannya ialah media yang dikembangkan mendapat nilai rata-rata ahli materi 3,25 kategori baik, ahli media 3,67 sangat baik, dan pendidik 3,55 sangat baik. Rata-rata keseluruhan sebesar 3,49 membuktikan bahwa media permainan estafet sangat baik digunakan. Media ini juga mampu meningkatkan kemampuan kerjasama anak melalui aktivitas bermain yang interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, media permainan estafet menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan aspek sosial emosional anak.

Kata kunci: pendidikan anak usia dini; sosial emosional; kerja sama; pembelajaran

ABSTRACT

The purpose of this study was to develop a relay game media to improve the cooperation and social-emotional skills of early childhood. The type of research is Research and Development (R&D) ADDIE model including the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of the study were early childhood, material experts, media experts, and educators as validators. The data collection technique used a Likert scale questionnaire. The results of the study were that the developed media received an average score of 3.25 from material experts in the good category, 3.67 from media experts in the very good category, and 3.55 from educators in the very good category. The overall average of 3.49 proves that the relay game media is very good to use. This media is also able to improve children's cooperation skills through interactive and fun play

activities. Thus, the relay game media is an effective learning alternative to develop children's social-emotional aspects.

Keywords: early childhood education; social emotional development; cooperation; learning

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah bentuk usaha pembinaan yang diarahkan dengan pemberian rangsangan secara utuh, yaitu rangsangan pendidikan supaya membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani (Nofianti, 2021). Selain itu, PAUD juga dirancang secara holistik dan integratif, artinya bukan hanya fokus terhadap aspek akademik, melainkan pada pemenuhan kebutuhan tumbuh kembang anak secara menyeluruh melalui layanan pendidikan, kesehatan, dan perlindungan (Angkur, 2022).

Masa golden age berlangsung pada rentang usia 0–6 tahun, di mana semua potensi pada anak berkembang secara optimal jika anak diberikan stimulasi yang sesuai. Pada fase ini, anak berkembang pesat dalam banyak aspek seperti fisik-motorik, kognitif, bahasa, serta sosial-emosional, sehingga menjadi fondasi utama bagi perkembangan pada tahap selanjutnya (Hadrianti & Ayundasari, 2024). Anak usia 5-6 tahun menunjukkan perkembangan sosial yang optimal seperti berbagi, bergiliran, berinteraksi, dan kerja sama tim sudah mulai tampak jelas sebagai bagian dari pencapaian sosial emosional pada usia tersebut (Armelia & Zahroh, 2023).

Perkembangan anak usia dini meliputi aspek perkembangan fisik motorik, sosial emosional, konteks sosial, kognitif, moral, bahasa, identitas diri, dan gender (Mustikhatul et al., 2025). Dalam penelitian terbaru, ditemukan bahwa perkembangan kecerdasan emosional anak masih menghadapi berbagai hambatan, terutama pada aspek regulasi emosi dan keterampilan sosial, sehingga memerlukan stimulasi yang tepat sejak usia dini (Cahyaningrum, 2025).

Kerja sama pada anak usia dini merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan sosial emosional yang membantu anak belajar berinteraksi, berbagi peran, serta menghargai pendapat orang lain dalam kegiatan kelompok. Kemampuan ini tidak muncul secara alami, melainkan perlu distimulasi melalui

aktivitas bermain dan pembelajaran interaksi sosial, karena pada dasarnya anak masih mempunyai sifat egosentris yang perlu diarahkan agar mampu memahami orang lain (Shofiah & Fauzi, 2023). Dalam pembelajaran yang dirancang secara kolaboratif, anak bukan cuma belajar mengerjakan tugas bersama namun mempraktikkan keterampilan sosial emosional seperti menunggu giliran, menyampaikan pendapat, mengendalikan rasa frustrasi saat konflik muncul, serta mendukung teman yang mengalami kesulitan (Siswantini et al., 2025). Kemampuan kerjasama pada anak bukan cuma berkembang lewat interaksi spontan, namun juga lewat rangsangan yang dirancang secara sistematis dalam aktivitas bermain kooperatif yang mampu menumbuhkan rasa saling percaya, kepedulian, dan kesadaran akan tanggung jawab kelompok (Prabandari & Fidesrinur, 2021). Kerjasama adalah bentuk kegiatan sosial berupa usaha terorganisir antara anggota maupun masyarakat untuk mencapai tujuan bersama, karna itu seseorang hanya bisa mencapai tujuan apabila orang lain juga mencapai tujuan (Faridah et al., 2020).

Observasi awal yang dilakukan di TK PGRI Tunas Mawar 3 dan TK PGRI Tunas Mawar 4 Sukomulyo, ditemukan bahwa kegiatan permainan estafet tongkat belum pernah dilaksanakan secara khusus dalam proses pembelajaran, serta ketersediaan media permainan yang menunjang kemampuan kerja sama anak masih sangat terbatas, pendidik umumnya menggunakan bola plastik dan tongkat bambu seadanya sebagai alat estafet tanpa desain yang menarik dan tanpa variasi kegiatan, selain itu kegiatan bermain masih bersifat monoton dan belum melibatkan kreativitas anak. diperlukan inovasi media permainan berupa pengembangan permainan estafet tongkat yang menarik, aman, dan sesuai karakteristik anak usia 5–6 tahun.

METODE PENELITIAN

Model pengembangan yang digunakan dalam observasi ini Adalah jenis Research and Development (R&D) adalah pendekatan yang bertujuan menghasilkan dan menguji produk pembelajaran misalnya media, modul, atau permainan dengan prosedur sistematis mulai dari analisis kebutuhan sampai

evaluasi produk model ADDIE yang meliputi Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation, sering dipilih untuk kerangka kerja karena kelima tahapnya menjamin produk valid, praktis, dan teruji melalui validasi ahli serta uji coba lapangan (Fitriyah et al., 2021).

Pada tahap Analysis, peneliti melakukan observasi di TK PGRI Tunas Mawar 3 dan TK PGRI Tunas Mawar 4 Sukomulyo untuk menganalisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, konsep materi, serta perumusan tujuan pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa pendidik hanya menggunakan alat permainan sederhana seperti bola sehingga perkembangan anak belum mencapai STPPA. Pada tahap Design, peneliti merancang tongkat estafet dan isi buku panduan permainan tongkat estafet dengan mempertimbangkan karakteristik dan perkembangan anak. Development, tongkat serta buku dikembangkan sesuai rancangan dan direvisi bersama ahli media dan ahli materi sebelum diujicobakan. Pada tahap Implementation, tongkat dan buku digunakan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, di mana guru membimbing anak dalam permainan estafet tongkat serta pembiasaan perilaku kerjasama yang terintegrasi dengan sosial emosional. Pada tahap Evaluate, dilakukan evaluasi formatif selama proses pengembangan produk dengan melibatkan ahli materi, ahli media, dan guru TK, serta evaluasi sumatif setelah produk diimplementasikan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitas tongkat estafet dalam meningkatkan kemampuan perilaku anak.

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan permainan estafet tongkat untuk kemampuan Kerjasama pada anak usia 5-6 tahun yang dilaksanakan di TK Mardi Siwi PGRI dengan jumlah keseluruhan 24 anak dengan 2 pendidik dan di RA Bidayatul Hidayah Muktisari dengan jumlah keseluruhan 45 anak dengan 3 pendidik. Subjek validasi dalam penelitian ini terdiri atas dua orang validator yaitu ahli materi anak usia dini dan ahli media pembelajaran. Objek penelitian Adalah permainan estafet tongkat untuk kemampuan Kerjasama pada anak usia 5-6 tahun. Bahan yang digunakan dalam penelitian ini Adalah materi permainan estafet tongkat dalam bentuk buku panduan untuk pendidik. Alat yang digunakan dalam penelitian ini berupa tongkat estafet warna-warni, dan stiker menarik untuk

ditempel ditongkat estafet. Instrument penelitian berupa angket validasi dan praktikalitas. Pengumpulan data dilakukan melalui survei menggunakan angket penilaian. Data validitas didapat melalui angket validasi ahli materi, ahli media, dan data praktikalitas didapat melalui angket penilaian pendidik setelah menggunakan media dalam pembelajaran.

Pada penelitian ini terdapat dua teknik pengumpulan data, observasi dan dokumentasi. Observasi dilaksanakan dengan cara mengamati langsung objek atau fenomena di lingkungan nyata penelitian tanpa mengintervensi proses yang sedang berlangsung, sehingga memungkinkan peneliti memperoleh data yang autentik dan kontekstual mengenai perilaku, aktivitas, atau kejadian yang diamati. Observasi dilakukan sebanyak satu kali pada saat pengamatan penggunaan media pembelajaran. Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan berbagai dokumen berupa tulisan, gambar, foto, catatan, maupun rekaman yang relevan untuk memperkuat hasil temuan. Penyusunan angket dengan skala Likert 1-4.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan Penelitian yang dilakukan yaitu penelitian pengembangan permainan estafet tongkat untuk kemampuan kerjasama pada anak usia 5-6 tahun, adapun hasil dari penelitian ini dengan menggunakan model ADDIE yaitu, sebagai berikut:

Analyze (Analisis)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan dalam permainan estafet tongkat untuk aspek kerja sama pada anak usia 5-6 tahun, dengan hasil sebagai berikut:

Analisis kebutuhan: menunjukkan bahwa anak usia 5-6 tahun memerlukan media permainan yang menarik dan interaktif untuk mempelajari aspek kerja sama, sementara media yang tersedia di lembaga TK masih terbatas dan kurang sesuai untuk mencapai aspek kerjasama yang maksimal untuk anak usia 5-6 tahun.

Analisis karakteristik anak: menunjukkan bahwa anak usia dini memiliki daya konsentrasi terbatas sekitar 10-15 menit, sangat tertarik pada visual berwarna cerah, dan belajar lebih efektif melalui pengalaman nyata dan kontekstual.

Analisis media: menunjukkan bahwa pembelajaran di TK masih mengandalkan media-media sederhana.

Design (Desain)

Setelah Tahap design dilakukan setelah tahap analisis. Perancangan media meliputi tongkat estafet beserta buku panduan permainan estafet tongkat untuk anak 5-6 tahun. Desain tongkat estafet disesuaikan untuk kemudahan, keamanan dan efektifitas anak usia dini dibuat berwarna warni yang menarik. Desain buku menggunakan ilustrasi karakter anak yang mudah diidentifikasi.



Gambar 1. Tongkat Estafet



Gambar 2. Buku Panduan Estafet Tongkat

Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan menghasilkan produk media tongkat estafet (Tongkat berwarna memiliki panjang 28 cm dan beriameter 2,3 cm untuk warnanya merah, kuning, biru. Bentuknya memanjang) dengan gambar atau karakter Lucu. Tongkat estafet yang digunakan memiliki warna yang bervariasi untuk menarik perhatian anak dan menumbuhkan semangat bermain bersama. Dapat diakses bertahap sesuai kemampuan anak, dan fleksibilitas untuk pembelajaran kelompok. Selain itu, buku panduan permainan estafet tongkat yang berisi peraturan dan langkah-langkah permainan estafet tongkat. Gambarnya dibuat sekreatif mungkin agar anak tertarik. Sebelum diimplementasikan, media divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidik guna menilai kelayakan aspek materi pembelajaran, desain media, dan praktikalitas penggunaan.

Implementation (Implementasi)

Validasi media dilakukan oleh tiga pihak: ahli materi, ahli media, dan praktikalitas pendidik (guru kelas). Berikut adalah hasil validasi yang telah dilakukan:

Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi kelayakan materi dilakukan oleh Anti Isnaningsih, M.Pd. sebagai ahli materi pada penelitian pengembangan permainan estafet tongkat untuk kerja sama pada anak usia 5-6 tahun terhadap 8 indikator penilaian. Hasil validasi menunjukkan 2 indikator memperoleh skor maksimal 4 (sangat layak), sementara 5 indikator lainnya memperoleh skor 4 (baik). Total skor yang didapat yaitu 26 dari skor maksimal 32, rata-rata 3,25. Berdasarkan tabel konversi data kuantitatif menjadi kualitatif pada skala likert 4, nilai tersebut berada pada kategori "Sangat layak". Hal ini menunjukkan bahwa media permainan estafet tongkat yang dikembangkan telah memenuhi aspek kesesuaian materi, kejelasan, relevansi dengan pembelajaran AUD, serta kelayakan isi dan manfaat.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Skor
1	Materi permainan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun	3
2	Materi mendukung pengembangan kemampuan kerjasama anak (bergiliran, berbagi tugas, saling membantu)	4
3	Instruksi atau langkah permainan dijelaskan secara jelas dan mudah dipahami	4
4	Tujuan permainan tersampaikan secara jelas dalam deskripsi materi	3
5	Materi permainan sesuai dengan kurikulum paud/kurikulum merdeka (CP-TP terkait sosial emosional dan kerjasama)	3
6	Materi dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran harian secara nyata dikelas	3
7	Aspek kelayakan isi dan manfaat	3
8	Materi memiliki nilai edukatif dan memberikan manfaat yang sesuai dengan kompetisi sosial-emosional anak usia dini	3
Total skor		26
Rata-rata		3,25
Kategori		Sangat layak

Berdasarkan hasil validasi pada ahli materi tabel 1, diperoleh total skor 26 dari skor maksimal 32 dengan rata-rata 3,25. Berdasarkan tabel konversi data kuantitatif menjadi kualitatif, skor rata-rata 3,25 berarti masuk dalam kategori (Sangat layak).

Hasil Validasi Ahli Media

Validasi kelayakan media dilakukan oleh Luthfi Aji Ramdani M.Pd. sebagai ahli media pada penelitian pengembangan permainan estafet tongkat untuk kerja sama pada anak usia 5-6 tahun terhadap 9 indikator penilaian yang mencakup aspek tampilan media, kelayakan media, keamanan media, dan kejelasan instruksi & kesesuaian media dalam menstimulasi kerjasama. Hasil validasi menunjukkan 6 indikator memperoleh skor maksimal 4 (sangat layak), sementara 3 indikator memperoleh skor 3 (layak). Total skor yang didapat yaitu 33 dari skor maksimal 36, rata-rata 3,67. Berdasarkan tabel konversi data kuantitatif menjadi kualitatif pada skala likert 4 sehingga masuk kategori "Sangat layak".

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Indikator	skor
1	Desain media (warna, bentuk, visual menarik)	4
2	Menarik perhatian anak usia 5-6 tahun	3
3	Ukuran dan proporsi tongkat serta perlengkapan permainan sesuai dan mudah digunakan anak	4
4	Media mudah dipersiapkan dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran di TK	4
5	Media mendukung kelancaran aktivitas permainan tanpa menghambat gerak anak	3
6	Bahan tongkat dan perlengkapan lain aman, tidak tajam, tidak licin, dan tidak berbahaya bagi anak	4
7	Media tidak menimbulkan resiko cedera selama anak menjalankan permainan estafet	3
8	Petunjuk penggunaan dan langkah permainan mudah dipahami oleh pendidik maupun anak	4
9	Media mendukung stimulasi kemampuan kerjasama (bergiliran, bekerjasama membawa tongkat, kordinasi antar anggota)	4
	Total skor	33
	Rata-rata	3,67
	Kategori	Sangat layak

Hasil validasi ahli media pada tabel 2, mendapat total skor 33 dari skor maksimal 36 dengan rata-rata 3,67. Berdasarkan tabel konversi data kuantitatif menjadi kualitatif, rata-rata 3,677 berarti masuk kategori (Sangat layak).

Hasil Praktikalitas oleh Pendidik

Validasi praktikalitas dilakukan oleh 5 pendidik kelas B dari TK Mardi siwi PGRI dan RA Bidayatul Hidayah Muktisari terhadap 8 indikator penilaian. Hasil validasi menunjukkan variasi penilaian yang positif.

Rata-rata per indikator adalah sebagai berikut: kemudahan media dipersiapkan sebelum pembelajaran (3,6), kemudahan penggunaan media oleh pendidik dan anak (3,6), kejelasan langkah-langkah permainan (3,2), kejelasan instruksi kegiatan bagi anak usia 5-6 tahun (3,2), kemampuan permainan dalam menstimulasi kerjasama (4,0), kemampuan media membantu interaksi dan kerjasama anak (4,0), kesesuaian media dengan kegiatan pembelajaran (3,6). Dan efektifitas waktu dan alur permainan (3,4).

Secara keseluruhan, total skor yang didapat yaitu 142 dari skor maksimal 160, rata-rata 3,55. Berdasarkan tabel konversi data kuantitatif menjadi kualitatif pada skala likert 4, nilai tersebut masuk kategori "Sangat Praktis". Membuktikan bahwa media ini sangat mudah digunakan oleh guru, efektif dalam menstimulasi kemampuan kerjasama anak, dan sesuai diterapkan dalam pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Validasi Praktikalitas oleh pendidik

No.	Indikator	Validator					Rata-rata
		1	2	3	4	5	
1	Kemudahan media dipersiapkan sebelum pembelajaran	4	3	3	3	4	3,6
2	Kemudahan penggunaan media oleh pendidik dan anak	4	3	4	4	3	3,6
3	Kejelasan langkah-langkah permainan	4	2	2	4	3	3,2
4	Kejelasan intruksi kegiatan bagi anak usia 5-6 tahun	4	2	3	4	3	3,2
5	Kemampuan permainan dalam menstimulasi kerjasama	4	4	4	4	4	4
6	Kemampuan media membantu interaksi dan kerjasama anak	4	4	4	4	4	4
7	Kesesuaian media dengan kegiatan pembelajaran	4	3	4	4	3	3,6
8	Efektivitas waktu dan alur permainan	4	3	3	4	3	3,4
Total skor		32	24	27	32	27	142
Rata-rata							3,55
kategori							Sangat praktis

Hasil Rekapitulitas Validasi

Hasil rekapitulasi validasi terhadap produk pengembangan permainan estafet tongkat yang telah dikembangkan menunjukkan bahwa media ini memiliki tingkat kelayakan yang baik guna digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Media permainan estafet tongkat dirancang sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan kerja sama dan sosial emosional anak melalui aktivitas bermain yang melibatkan interaksi, koordinasi, serta partisipasi aktif antar peserta didik. Media ini memadukan unsur permainan sederhana dengan aturan yang mudah dipahami, sehingga dapat menarik minat anak dan mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan.

Menurut validasi dari ahli materi, memperoleh rata-rata skor 3,25 dalam kategori baik. Mengindikasikan bahwa materi dalam permainan sudah sesuai dengan indikator perkembangan anak, aspek sosial emosional dan kerja sama.

Menurut validasi dari ahli media memperoleh rata-rata skor sebesar 3,67 kategori sangat baik. Mengindikasikan bahwa media permainan yang dikembangkan sudah menarik, layak diaplikasikan, serta memiliki tampilan dan desain yang sesuai. Selain itu, kejelasan penggunaan media serta daya tarik visual dinilai sudah optimal.

Hasil penilaian dari pendidik rata-rata skor sebesar 3,55 kategori sangat baik. Penilaian ini mengindikasikan bahwa media mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran, sesuai dengan kondisi di lapangan, serta mampu mendukung keterlibatan aktif anak dalam kegiatan bermain sambil belajar.

Secara keseluruhan, diperoleh rata-rata skor total sebesar 3,49 yang kategori sangat baik. Maka, dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan permainan estafet tongkat dinyatakan layak digunakan untuk pembelajaran anak usia dini dengan revisi kecil dari para validator.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi

No.	Aspek validasi	Validator	Skor	Rata-rata	Kategori
1	Validasi materi	Anti isnaningsih, M.Pd	26/32	3,25	Sangat layak
2	Validasi media	Luthfi Aji Rahmadani, M.Pd	33/36	3,67	Sangat layak
3	Validasi praktikalitas	5 guru kelas	142/160	3,55	Sangat praktis
	Rata-rata keseluruhan			3,49	Sangat layaki

KESIMPULAN

Disimpulkan bahwa media permainan estafet yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Hal ini didukung oleh hasil validasi dari ahli materi yang memperoleh rata-rata skor 3,25 dengan kategori baik, ahli media sebesar 3,67 dengan kategori sangat baik, serta penilaian dari pendidik sebesar 3,55 dengan kategori sangat baik. Adapun rata-rata keseluruhan dari seluruh penilaian tersebut adalah 3,49 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Media permainan estafet ini terbukti mampu mendukung perkembangan

kemampuan kerjasama dan sosial emosional. Lewat kegiatan bermain interaksi, komunikasi, dan kerja tim, anak menjadi lebih aktif, antusias, serta mampu bekerja sama dengan sebayanya. Maka dari itu, media ini dapat dijadikan alternatif inovatif kegiatan pembelajaran di lembaga PAUD.

DAFTAR PUSTAKA

- Angkur, M. F. M. (2022). Penerapan Layanan PAUD Holistik Integratif di Satuan PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4287–4296.
- Armelia, D., & Zahroh, L. (2023). Perkembangan sosial emosional anak usia 5–6 tahun dalam kegiatan bermain kelompok di taman kanak-kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3456–3465.
- Cahyaningrum, N. (2025). Perkembangan gangguan sosioemosional anak dalam perspektif kecerdasan emosional. *JECIE*.
- Faridah, D. S., Azis, A., & Kamila, I. N. (2020). Pengaruh permainan menyusun puzzle berkelompok terhadap perkembangan kerjasama anak usia dini. *Tarbiyat Al-Aulad: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 1–12.
- Fitriyah, N., Wulandari, R., & Sari, M. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis model ADDIE pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1234–1245.
- Hadrianti, E. R., & Ayundasari, C. N. A. (2024). Model Pembelajaran Montessori untuk Mengembangkan Potensi Anak pada Masa Golden Age.
- Mustikhatul, A., Wulandari, D., Putri, F., Khotijah, S., Sulistiawati, S., & Ariyanti, W. (2025). Perkembangan pada Anak menurut Santrock. *Early Childhood Journal*, 3, 88–101.
- Nofianti, R. (2021). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Edu Publisher.
- Prabandari, I. R., & Fidesrinur, F. (2021). Meningkatkan kemampuan bekerjasama anak usia 5-6 tahun melalui metode bermain kooperatif. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 1(2), 96–105.
- Shofiah, A. N., & Fauzi, F. (2023). Pengembangan Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Fun Games Circle. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(1), 207–218.

Siswantini, Y., Kuswandi, D., & Samawi, A. (2025). Fostering Social-Emotional Growth through Cooperative Learning in Early Childhood Education. *ISLAMIKA*, 7(3), 544–558.