



PENINGKATAN RESILIENSI DIRI ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI KEGIATAN BERMAIN KOKORU

Ester Nova Irani¹⁾ Mutiara Magta²⁾

^{1,2)} Program Studi PG- PAUD FKIP Universitas Terbuka

Email: esternovairani@gmail.com

ABSTRAK: Resiliensi diri adalah suatu ketangguhan atau kemampuan untuk bangkit kembali yang dimiliki oleh seseorang setelah menghadapi kesulitan yang didapat melalui berbagai latihan dan dukungan dari lingkungan sekitarnya. Tujuan penelitian untuk meningkatkan resiliensi diri anak melalui media kokoru. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian adalah anak kelompok usia 4-5 tahun di TK Cipta Cendekia Bangsa Kecamatan Pare Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2023/2024 yang berjumlah sepuluh anak. Pengumpulan data dengan metode observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dengan prosentase. Hasil data resiliensi diri anak pada siklus I sebesar 78% dan pada siklus II 90%. Terjadi peningkatan resiliensi diri anak sebesar 10,2%. Disimpulkan bahwa penerapan kegiatan bermain dengan media kokoru dapat meningkatkan resiliensi diri anak usia 4-5 tahun di TK Cipta Cendekia Bangsa.

Kata Kunci : anak usia dini, intrapersonal, kokoru, resiliensi diri, tangguh

ABSTRACT: *Self-resilience is a toughness or ability to bounce back that is owned by a person after facing difficulties obtained through various exercises and support from the surrounding environment. The purpose of the study was to improve children's self-resilience through kokoru media. The research method used is class action research. The subjects of the study were children aged 4-5 years in TK Cipta Cendekia Bangsa, Pare district, Kediri Regency, academic year 2023/2024, which amounted to 10 children. Data collection by observation and documentation methods. Data analysis using descriptive quantitative with percentage. The results of the child's self-resilience data in the first cycle of 78% and 90% in the second cycle. There was an increase in the child's self-resilience by 10,2%. It was concluded that the application of play activities with kokoru media can increase the self-resilience of children aged 4-5 years in TK Cipta Cendekia Bangsa.*

Keywords: *early childhood, intrapersonal, kokoru, self-resilience, resilient*

Pendahuluan

Dunia Pendidikan akan selalu bersifat dinamis yaitu akan terus berubah seiring dengan perkembangan jaman, sehingga dibutuhkan individu-individu berpotensi yang mau untuk bergerak dinamis mengikuti arah pendidikan berjalan. Bisa dibayangkan apa yang akan terjadi jika perkembangan pendidikan tidak diiringi dengan perkembangan sumber daya manusia, tentu saja yang akan menjadi korban adalah semua siswa-siswi

dari berbagai tingkatan. Pun dengan tingkatan PAUD yang justru memiliki peran yang tidak bisa diremehkan, karena dapat membantu pembentukan pondasi yang kuat untuk perkembangan kognitif, motorik, sosial, emosional, agama dan bahasa anak-anak.

PAUD sendiri menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, 2003).

Anak adalah pribadi berkarakter unik yang berbeda satu sama lain dan memiliki dunia sendiri, mereka adalah sosok yang menarik dengan caranya sendiri. Anak identik dengan ketidaksabaran, aktif, energik, egosentris dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Dengan rentang perhatian yang pendek, berekspresi spontan, kaya fantasi, mudah frustrasi, kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, belajar banyak dari pengalaman, anak bertumbuh dan berkembang pesat pada masa keemasannya. Menurut pendapat Aisyah, dkk (2021) pada masa usia emas, pertumbuhan dan perkembangan otak anak sangat cepat, sehingga masa ini adalah periode yang sangat baik untuk meningkatkan dan mengembangkan seluruh potensi kecerdasan anak. Maka dari itu pada masa ini dibutuhkan layanan dan fasilitas yang baik dan memadai untuk anak sebagai pondasi awal yang tepat untuk pertumbuhan dan perkembangannya. Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka PAUD adalah alat yang tepat untuk memberikan kesempatan kepada anak agar dapat mengembangkan seluruh potensi kecerdasannya dengan optimal.

Satu diantara beberapa kecerdasan yang perlu dikembangkan adalah kecerdasan intrapersonal. Menurut Musfiroh (2021) kecerdasan ini terlihat dari kemampuan anak dalam memahami perasaannya sendiri, membedakan emosi dan mengetahui tentang kekuatan serta kelemahannya. Kecerdasan intrapersonal dikembangkan melalui tantangan, kepercayaan dan pengakuan. Anak harus diberi tugas yang dikerjakan sendiri, mereka diberi kepercayaan untuk berkreasi, didukung untuk menemukan jalan keluar dan tidak bergantung kepada orang lain. Kecerdasan intrapersonal terhubung kuat dengan pengembangan aspek sosial emosional anak. Anak dapat mengembangkan kepercayaan diri dan potensinya dalam lingkungan yang mendukungnya dan memberi kesempatan serta penghormatan. Pemberian stimulasi yang tepat akan membentuk ketangguhan dan ketahanan (reliensi) diri anak.

Hasbi (2020) berpendapat bahwa anak tangguh adalah anak yang dapat beradaptasi, menyelesaikan masalah, dan bangkit lagi setelah menghadapi suatu tantangan yang sulit. Ketangguhan anak tidak muncul secara tiba-tiba, namun harus dilatih. Sedangkan resiliensi berasal dari bahasa latin *resilire* yang bermakna bangkit kembali (Connor & Davidson, 2003). Menurut Reivich & Shatte (2002) resiliensi berarti kemampuan seseorang dalam melewati serta kembali pulih seperti awal setelah mengalami kejadian yang sulit. Sedangkan ketahanan diri atau reliensi diri menurut pendapat Pratiwi (2011) yang dijabarkan kembali oleh Hamid (2022) adalah kemampuan yang dimiliki oleh anak untuk menghadapi dan mengatasi problem hidup. Dimana kemampuan ini bukanlah sesuatu yang bisa diraih sendiri namun memerlukan dukungan dari orang tua, sekolah, dan lingkungan sekitar.

Berdasarkan beberapa gagasan tersebut peneliti membuat kesimpulan bahwa resiliensi diri adalah suatu ketangguhan atau kemampuan untuk bangkit kembali yang

dimiliki oleh seseorang setelah menghadapi kesulitan yang didapat melalui berbagai latihan dan dukungan dari lingkungan sekitarnya, sehingga diharapkan agar anak bisa beradaptasi, bersikap baik, mandiri, peka terhadap orang lain, dan kreatif. Resiliensi diri anak perlu dipupuk dan ditumbuhkan melalui latihan dan dorongan dari lingkungan di sekitar anak sebagai bekal yang bermanfaat untuk masa dewasanya.

Pada hakikatnya pembelajaran di PAUD berpusat pada anak, yaitu disesuaikan dengan kebutuhan anak. Badru Zaman (2021) berpendapat bahwa pembelajaran yang diberikan kepada anak haruslah memiliki unsur bermain yang menyenangkan, karena anak akan memperoleh pengalaman berharga ketika bermain. Aisyah, dkk (2021) mengatakan bahwa bermain merupakan alat yang dibutuhkan bagi perkembangan sosial, emosional, kognitif anak dan menggambarkan perkembangan anak. Dengan bermain, anak diberi kesempatan untuk memahami lingkungan dan melakukan interaksi sosial, bereksresi dan mengendalikan emosi, menyelesaikan konflik, membangun pengetahuan dan kemampuan berpikir.

Berdasarkan pengamatan di TK Cipta Cendekia Bangsa Pare Kediri, ditemukan masalah pada anak usia 4-5 tahun, yaitu : a) Sebagian besar anak tidak tertarik dalam kegiatan yang berkaitan dengan motorik halus; b) Anak cepat bosan dalam mengerjakan sesuatu; c) Hanya ada 2 dari 10 anak yang mau menyelesaikan kegiatan yang berhubungan dengan ketekunan seperti menggunting, menggulung, menjumpit, mewarnai, mencocok dan menempel. Hal tersebut menunjukkan bahwa anak mudah menyerah dan belum memiliki ketahanan atau resiliensi diri yang cukup. Dari hasil refleksi yang sudah dilakukan, persoalan itu disebabkan karena media dan bahan untuk kegiatan bermain yang digunakan belum membuat anak tertarik. Masalah ini dapat mengganggu perkembangan motorik halus anak, maka perlu dilakukan tindakan perbaikan.

Dalam tindakan perbaikan diperlukan media yang membantu proses peningkatan resiliensi diri pada anak. Heinich (Badru Zaman, 2021) mengemukakan pendapatnya tentang media yang merupakan alat untuk menyampaikan, memindahkan, dan mengirim pesan dari sumber ke penerima. Dijelaskan juga bahwa asal kata media dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium dan dapat diartikan secara harafiah sebagai perantara yaitu perantara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (receiver). Konsep tersebut sejalan dengan pendapat yang mengatakan bahwa media berfungsi sebagai perantara, jadi media dapat diasumsikan sebagai alat untuk menyampaikan pesan yang bermanfaat bagi anak. Diperlukan media yang cocok dan menarik untuk membuat anak tertantang melaksanakan tugas yang diberikan hingga selesai. Jadi jalan keluar yang diambil adalah menggunakan kertas kokoru sebagai media untuk meningkatkan resiliensi diri anak.

Pada penelitiannya Oftafiani (2021) menyebutkan colour corrugated paper atau yang biasa disebut kokoru adalah media yang menarik karena: (1) bentuknya yang unik dengan permukaan kertas tidak rata berbeda dengan semua kertas lain, (2) lebih tebal dari kardus namun ringan sehingga mudah dibentuk dan digerakkan, (3) memiliki banyak pilihan warna yang disukai anak. Manfaat yang diperoleh dari bermain konstruktif menggunakan kertas kokoru ini menurut Suryani (2014) diantaranya adalah: (1)mengembangkan kemampuan anak untuk kreatif, (2)melatih keterampilan motorik halus, (3)melatih konsentrasi, (4) melatih ketekunan dan ketahanan.

Yuliana (2014) mendeskripsikan colour corrugated paper atau kokoru sebagai

kertas berwarna yang bergelombang. Kokoru sendiri memiliki 6 macam kertas, yaitu Hachiro, Hachigo, Ichiro, Ichigo, Ichi dan Hachi. Menurut Suryani (2014) kokoru merupakan kertas bergelombang dengan banyak warna berbeda agar anak dapat belajar tanpa merasa bosan. Kertas kokoru merupakan bahan yang baik untuk lingkungan dan juga sangat aman dijadikan media dalam bermain konstruktif untuk anak. Ketika bermain dengan kertas kokoru ini anak bisa belajar bagaimana cara menggulung, mengunting dan juga menempelkannya.

Tujuan penelitian adalah meningkatkan resiliensi diri anak dengan menggunakan media kokoru. Diharapkan media ini dapat membangkitkan minat dan kreativitas anak agar tidak mudah bosan. Pada saat anak tidak bosan, maka minat mereka terhadap permainan kokoru tumbuh. Kemudian tanpa disadari, mereka sedang berproses menjadi tekun dan lebih sabar ketika melakukan pekerjaannya. Hal ini dapat menumbuhkan resiliensi diri anak. Resiliensi diri menjadikan anak sosok yang tangguh dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi tantangan.

Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Sesuai dengan Wardani & Kuswaya Wihardit (2022) yang berpendapat bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian di dalam kelas yang dilakukan oleh guru melalui refleksi diri dengan tujuan meningkatkan prestasi belajar siswanya. Desain penelitian menggunakan model Kemmis & Mc Taggart (Arikunto, 2021) yang memuat empat aspek utama dalam penelitian tindakan, meliputi perencanaan, tindakan pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Cara kerja dalam penelitian ini mengikuti Wardani & Kuswaya Wihardit (2022) yang terdiri dari 4 bagian yaitu perencanaan (plan), tindakan/pelaksanaan dan pengamatan (action and observe) serta refleksi (reflect), sedangkan pelaksanaan siklus berikutnya terdiri dari revisi perencanaan (resived plan), tindakan dan pengamatan (action and observe), refleksi untuk siklus selanjutnya, begitu seterusnya dan membentuk spiral. Siklus berhenti ketika didapatkan hasil tingkat resiliensi diri anak telah memenuhi kriteria yang diharapkan. Berikut gambar siklus yang digunakan.



Gambar 1.1 Model Penelitian Kemmis & Mc Taggart (Arikunto, 2021)

Penelitian ini dilakukan di TK Cipta Cendekia Bangsa Kecamatan Pare Kabupaten Kediri. Subjek penelitian adalah siswa kelompok A usia 4-5 tahun di TK Cipta Cendekia Bangsa Kecamatan Pare Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2023/2024 sebanyak 10 siswa yang terdiri dari 5 orang anak perempuan dan 5 orang anak laki-laki. Pelaksanaan penelitian berlangsung selama 10 hari dan dibagi menjadi dua siklus, yaitu siklus 1 dan siklus 2. Siklus pertama dimulai tanggal 2 Mei 2024 sampai dengan 8 Mei

2024, dengan Tema/ Sub tema/ Sub-sub tema: Rekreasi/ Tempat Rekreasi/ Kebun Binatang. Siklus 2 dimulai tanggal 13 Mei 2024 sampai dengan 17 Mei 2024 dengan Tema/ Sub tema/ Sub-sub tema: Rekreasi/ Tempat Rekreasi/ Kebun Buah.

Untuk pengumpulan data menggunakan metode observasi dan dokumentasi. Suharsimi Arikunto (2021) menyatakan bahwa metode observasi adalah kegiatan mengamati dan mengumpulkan informasi terhadap objek tertentu menggunakan seluruh panca indera. Observasi bertujuan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam menyelesaikan masalah tertentu. Pengamatan dalam penelitian ini dilakukan terhadap anak ketika bermain kokoru yang menggunakan lembar observasi dengan indikator atau aspek yang dinilai sebagai berikut: 1) minat anak terhadap kegiatan; 2) ketahanan anak menyelesaikan tugas sampai akhir; 3) karya yang dihasilkan. Penilaian (skor) yang digunakan pada lembar observasi untuk melihat pencapaian anak menggunakan skala nominal yang dibagi menjadi 4 kategori, yaitu: 1 = belum berkembang; 2 = mulai berkembang; 3 = berkembang sesuai harapan; 4 = berkembang sangat baik. Dokumentasi yang digunakan berupa foto kegiatan anak, portofolio hasil karya anak, lembar refleksi dan lembar observasi.

Teknik analisis data pada tiap indikator/ aspek yang digunakan adalah prosentase berdasarkan rumus yang dikembangkan Arikunto (2021) sebagai berikut:

$$X = \frac{(nx4)+(nx3)+(nx2)+(nx1)}{N \times \text{skor tertinggi}} \times 100 \%$$

Keterangan:

X : hasil/ nilai rata-rata tiap aspek

n : jumlah anak yang mencapai skor tertentu (1,2,3,4)

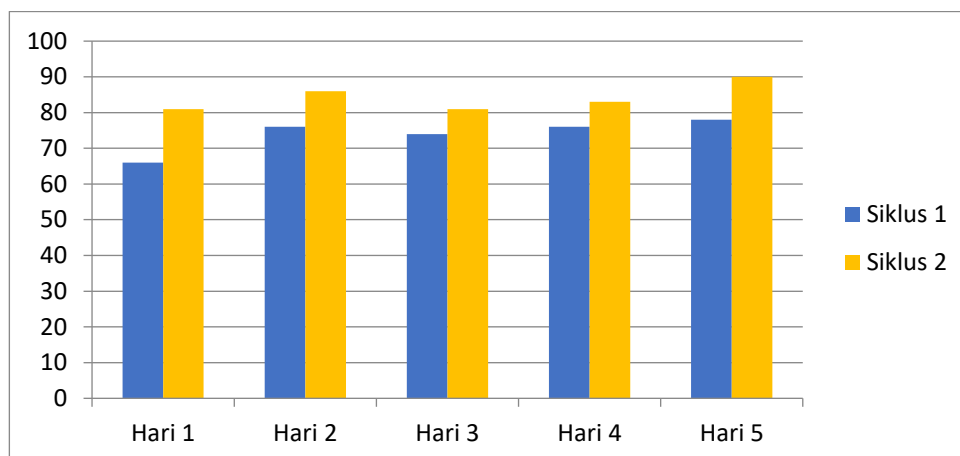
N : jumlah anak yang ikut kegiatan

1, 2, 3, 4, : pencapaian anak/ skor jawaban

Sedangkan prosentase hasil analisis rata-rata keseluruhan yang dicapai anak tiap harinya dihitung dengan menjumlahkan seluruh hasil prosentase tiap aspek, kemudian dibagi 3 (total aspek yang dinilai). Anak dianggap mempunyai resiliensi diri yang baik jika prosentase rata-rata hasil keseluruhan yang diamati lebih (>) dari 80% dan dianggap belum mempunyai resiliensi diri yang baik jika prosentase rata-rata hasil pengamatannya kurang (<) dari 80%.

Hasil Dan Pembahasan

Hasil rata-rata dari seluruh pengamatan terhadap indikator resiliensi diri anak yang dilakukan pada siklus ke 1 dan 2 dapat dilihat dalam grafik berikut:



Grafik 1.1

Grafik Analisa Data Siklus 1 dan siklus 2

Dari grafik tersebut dapat diuraikan bahwa hasil yang diperoleh dari pengamatan terhadap indikator resiliensi diri anak ketika bermain dengan media kokoru pada siklus ke 1 sebagai berikut: siklus 1 hari ke 1 diperoleh hasil analisis data rata-rata sebesar 66%, hari ke 2 diperoleh hasil analisis data rata-rata 76%, hari ke 3 diperoleh analisis data rata-rata 74%, hari ke 4 memperoleh hasil 76%, hari ke 5 memperoleh hasil 78%. Hasil analisis data rata-rata di akhir siklus I (hari ke 5) menunjukkan nilai sebesar 74%, hasil ini masih berada di bawah nilai prosentase anak yang dianggap memiliki resiliensi diri baik jika hasil pengamatan sebesar 80%. Dengan demikian penelitian dilanjutkan pada siklus ke II.

Dalam kegiatan pada siklus ke 1 disiapkan berbagai kegiatan bermain kokoru yang berhubungan dengan motorik halus yaitu: menggunting dan menempel, menganyam, dan menggulung. Sesuai hasil pengamatan ditemukan bahwa pada kegiatan menggulung kokoru dengan indikator minat terhadap kegiatan dan ketahanan anak menyelesaikan tugas sampai akhir mendapatkan skor tinggi, namun untuk karya yang dihasilkan belum mendapat skor baik. Karya yang dihasilkan anak belum memenuhi kriteria bentuk yang diharapkan. Jadi pada siklus ke II menggulung menjadi pilihan untuk kegiatan meningkatkan resiliensi diri pada anak.

Dari hasil refleksi dan temuan pada siklus ke I bahwa menggulung mendapat respon yang baik dari anak, maka siklus ke II fokus perbaikan untuk meningkatkan resiliensi diri anak adalah dengan kegiatan menggulung kokoru. Kegiatan menggulung merupakan tehnik melipat kertas menjadi bentuk antara lain lingkaran, lengkungan, memuntir kertas menjadi bentuk mirip spiral atau membuat gulungan kecil (Hendraningrat, 2019). Pendapat tersebut sejalan dengan hasil penelitian Oktafiani (2021) yang menyampaikan bahwa menggulung sama dengan gerakan bermain bergerak dengan media tasru (kertas kokoru) yaitu membuat bentuk lingkaran, atau membuat gulungan-gulungan kecil. Kegiatan menggulung tidak hanya mengembangkan kemampuan motorik halus anak, merangsang kreativitas, keterampilan dan imajinasi, mengasah mental geometrik, tetapi juga mengasah mental menjadi tekun, telaten dan sabar, serta sebagai media komunikasi antar guru dan anak didik (Sritanti, 2017). Tekun, telaten dan sabar adalah hal yang dibutuhkan anak untuk melatih ketahanan diri atau resiliensi dini.

Dari analisis data pada siklus II hari ke 1 memperoleh hasil analisis data rata-rata sebesar 81%, hari ke 2 diperoleh hasil 86%, hari ke 3 diperoleh hasil 81%, hari ke 4

diperoleh hasil 83%, hari ke 5 diperoleh hasil 90%. Pada indikator karya yang dihasilkan di siklus ke 2, terdapat 7 anak yang mencapai skor 3 (berkembang sesuai harapan), yakni hasil gulungan sudah berbentuk bulat dan rapi. Hasil analisis data rata-rata yang diperoleh pada pengamatan terhadap indikator resiliensi anak di akhir siklus II (hari ke 5) menunjukkan nilai sebesar 90%. Nilai ini sudah berada di atas nilai prosentase anak yang dianggap memiliki resiliensi baik jika hasil pengamatan sebesar 84,2% , sehingga tidak diperlukan siklus tambahan.

Berdasarkan data yang diperoleh dalam penelitian siklus ke I dan ke II terlihat adanya peningkatan hasil pada pengamatan resiliensi diri anak dengan kegiatan bermain kokoru sebesar 10,2%. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Suryani (2014) tentang manfaat yang diperoleh dari bermain konstruktif menggunakan kertas kokoru, yaitu: (1) mengembangkan kemampuan anak untuk kreatif, (2) melatih keterampilan motorik halus, (3) melatih konsentrasi (4) melatih ketekunan dan ketahanan. Vygotsky (Broadhead, 2010) juga mengutarakan bahwa bermain adalah bagian utama dalam pembangunan, karena memuat semua tren perkembangan dalam bentuk yang ringkas. Melalui bermain, anak-anak belajar bagaimana menegaskan diri mereka, bernegosiasi dan berkompromi. Anak belajar mengekspresikan diri dengan baik agar bisa sedekat mungkin dengan keinginan mereka tanpa menyinggung teman bermainnya.

Simpulan

Merujuk pada hasil pembahasan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa melalui kegiatan bermain kokoru dapat meningkatkan resiliensi diri anak usia 4-5 tahun di TK Cipta Cendekia Bangsa Kecamatan Pare Kabupaten Kediri. Hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya hasil yang didapat secara signifikan selama penelitian berlangsung. Dari hasil penelitian diatas, saran yang dapat dipertimbangkan oleh guru dalam upaya untuk meningkatkan resiliensi diri anak adalah dengan menambah variasi media dan kegiatan. Guru dapat menggunakan kokoru dan kegiatan menggulung sebagai refrensi, karena selain mengembangkan aspek motorik halus juga sudah terbukti dapat mengembangkan kecerdasan intrapersonal, sosial emosional serta meningkatkan kemandirian, ketangguhan dan resiliensi diri anak.

Daftar Pustaka

- Aisyah,dkk.(2021). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini* . Tangerang. Universitas Terbuka
- Arikunto, S. Supardi. Suhardjono. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Bumi Aksara
- Broadhead, Pat. Howard, Justine. & Wood, Elizabeth. (2010). *Play and Learning in the early Years: Developing Social skills and Cooperation*. London: Sage Publication.
- Connor K.M, dan Davidson J. R. T. (2003). *Spirituality, Resilience, and Anger in Survivors of Violent Trauma: A Community Survey*. Journal of Traumatic Stress. 16, 487-494.
- Depdiknas (2003). Undang-undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas. Jakarta. Dikdasmen
- Hasbi, Muhammad. 2020. *Mengembangkan Ketangguhan Anak Sejak Dini*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan

- Hayati, SN, Putro, ZK. 2021. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Islam anak Usia Dini. 4(1) <https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/6985/3381>
- Hendraningrat, Dewi. Fauziah, Pujiyanti. (2019). Implementasi Kegiatan Menggulung, Menggunting, Menempel (3m) Melalui Kegiatan Bermain Kertas Kokoru Di Taman Kanak-Kanak Seroja Iman Samarinda. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 10(2). 109116
- Kardipah, Seipah. ((2022). *Tehnik Penulisan Karya Ilmiah*. Modul Universitas Terbuka. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Levy B, Regina. Widayanti, Melia Dwi. 2023. Pengaruh Media Colour Corrugated Paper (Kokoru) Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak di TK Mekar Sari Surabaya. *Jurnal Dunia Anak Usia Dini*. 5(2). 391-392
- Montesori, Maria. 2016. *Rahasia Masa Kanak-Kanak*. Yogyakarta. Pustaka Media
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2022. Pengembangan Kecerdasan Majemuk. Tangerang. Universitas Terbuka
- Yuliana Ely. 2014. *Fun With Kokoru*. Tiga Aksara
- Oftaviani, Dini. Shofitri. Dianita, Christina. Prastihartati Intan. 2021. Bermain dengan Kokoru Dapat mendorong Kreativitas Anak serta memberikan Pengalaman Menyenangkan yang Dapat membantu Anak Mendapatkan Rasa Kepercayaan Dirinya. *Jurnal efektor*. 8(2). 184-191 <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/efektor-e/article/view/16269>
- Patilima, Hamid. 2022. Peran Pendidik Membangun Persahabatan Sejak Usia Dini Kunci Resiliensi Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Taman Indonesia*. 1(2).
- Reivich dan Shatte. (2002). *Psychosocial Resilience*. American Journal of Orthopsychiatry, 57, 316.
- Sritanti, Dwi. Masudah. (2017). Pengaruh Media Kokoru Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B di Tk Khadijah II Surabaya. *Jurnal PAUD Teratai*. 6(02). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/issue/view/1225>
- Sundayana, Rostina. (2016). *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Reno. 2014. *Kerajinan Kokoru Untuk Anak*. Yogyakarta: Arcitra.
- Wardani. Wihardit, Kuswaya. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*. JAKARTA: Universitas Terbuka.
- Yenti, Syahreni. 2021. Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini (AUD). *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 5(3) <https://jptam.org/index.php/jptam/issue/view/20>
- Zaman, B. Hernawan, A.H. (2021). *Media dan Sumber Belajar TK*. Modul Universitas Terbuka. Jakarta : Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.