

UPAYA MENINGKATKAN KERJA SAMA SISWA KELAS II DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA ULAR TANGGA DI UPT SDN KUTOREJO 1 TUBAN

Purpitasari *¹

Zainur Rofiah ²

Dede Nuraida ³

^{1,2,3} Program Studi Sekolah Dasar, Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Ronggolawe, Tuban, Indonesia

*e-mail: purpitasari18@gmail.com¹, rofiahzainur2@gmail.com², dede.nuraida@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan kerja sama siswa kelas II dengan menggunakan media ular tangga di UPT SDN Kutorejo 1 Tuban. Kerjasama merupakan keterampilan penting untuk menumbuhkan komunikasi, kerja sama tim, dan interaksi sosial, terutama pada tingkat pendidikan dasar. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berdasarkan model Kemmis dan McTaggart, yang dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Selama siklus pertama, 65% siswa menunjukkan kerja sama yang memadai. Setelah menyempurnakan aturan permainan dan memberikan panduan yang jelas pada siklus kedua, tingkat kerja sama meningkat menjadi 85%. Permainan ular tangga, yang dimodifikasi dengan konten pendidikan yang relevan, secara efektif mendorong kerja sama tim, komunikasi, dan tanggung jawab bersama di antara siswa. Temuan tersebut menggarisbawahi pentingnya metode pembelajaran kolaboratif dan eksperiensial dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa.

Kata kunci: Kerjasama, Permainan Ular tangga, Penelitian Tindakan Kelas

Abstract

This study aims to improve the cooperation skills of grade II students using snakes and ladders media at UPT SDN Kutorejo 1 Tuban. Cooperation is an important skill to foster communication, teamwork, and social interaction, especially at the elementary education level. This study used Classroom Action Research (CAR) based on the Kemmis and McTaggart model, which was carried out in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection. During the first cycle, 65% of students showed adequate cooperation. After refining the rules of the game and providing clear guidance in the second cycle, the level of cooperation increased to 85%. The snakes and ladders game, which was modified with relevant educational content, effectively encouraged teamwork, communication, and shared responsibility among students. The findings underline the importance of collaborative and experiential learning methods in improving students' social skills.

Keywords: Cooperation, Snakes and Ladders Game, Classroom Action Research

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memegang peranan penting dalam membangun fondasi keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Selain itu, pengembangan keterampilan sosial, seperti kerja sama, menjadi salah satu aspek yang tidak kalah penting. Kerja sama memungkinkan siswa untuk belajar menghargai pendapat orang lain, berkomunikasi secara efektif, dan mengatasi tantangan bersama. Keterampilan ini tidak hanya berguna dalam lingkungan sekolah, tetapi juga menjadi bekal penting dalam kehidupan bermasyarakat. Namun, banyak penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kerja sama siswa masih perlu ditingkatkan, terutama di tingkat sekolah dasar. Pada kelas II di UPT SDN Kutorejo 1, ditemukan bahwa interaksi antarsiswa dalam kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh aktivitas individu. Hanya sebagian kecil siswa yang terlibat aktif dalam kerja kelompok, sementara yang lain cenderung pasif atau kurang berkontribusi. Kondisi ini menunjukkan perlunya upaya untuk meningkatkan kerja sama siswa melalui metode yang kreatif dan menarik. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah melalui permainan edukatif, seperti media ular tangga. Media ular tangga, yang biasanya dikenal sebagai permainan

tradisional, memiliki potensi besar untuk dimodifikasi menjadi alat pembelajaran yang efektif. Permainan ini melibatkan unsur interaktif, kolaboratif, dan kompetitif, yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Menurut penelitian, penggunaan permainan dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan minat siswa, tetapi juga membantu mereka memahami konsep-konsep pembelajaran dengan lebih baik (Huda, 2017). Dalam konteks pengembangan kerja sama, permainan seperti ular tangga dapat dirancang untuk mendorong siswa bekerja dalam kelompok, saling membantu, dan mencapai tujuan bersama. Berbagai studi telah menunjukkan efektivitas media pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. Misalnya, penelitian oleh Rahmawati et al. (2020) mengungkapkan bahwa permainan edukatif berbasis kelompok mampu meningkatkan kerja sama dan rasa percaya diri siswa. Demikian pula, studi oleh Suyatno et al. (2018) menemukan bahwa penggunaan permainan tradisional yang dimodifikasi dapat memperkuat interaksi sosial siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, media ular tangga dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kerja sama siswa kelas II di UPT SDN Kutorejo 1. Penerapan media ular tangga dalam pembelajaran juga sejalan dengan pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*). Dalam pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar secara pasif, tetapi juga melalui pengalaman langsung yang melibatkan interaksi sosial dan refleksi. Dengan memanfaatkan media ular tangga, siswa tidak hanya diajak untuk memahami materi pembelajaran, tetapi juga untuk mempraktikkan kerja sama dalam situasi nyata. Selain manfaatnya dalam meningkatkan kerja sama, media ular tangga juga memiliki fleksibilitas dalam penggunaannya. Media ini dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan tingkat perkembangan siswa. Misalnya, kotak-kotak dalam permainan dapat diisi dengan pertanyaan atau tantangan yang relevan dengan materi pelajaran. Dengan demikian, permainan ini tidak hanya menghibur, tetapi juga memiliki nilai edukatif yang tinggi. Namun, implementasi media ular tangga dalam pembelajaran memerlukan perencanaan yang matang. Guru perlu merancang permainan sedemikian rupa sehingga dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dan bekerja sama. Selain itu, diperlukan pula evaluasi untuk mengukur efektivitas media ini dalam meningkatkan kerja sama siswa. Menurut Arikunto (2010), evaluasi dalam pembelajaran harus mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memberikan gambaran yang komprehensif tentang keberhasilan pembelajaran. Artikel ini bertujuan untuk menjelaskan upaya meningkatkan kerja sama siswa kelas II di UPT SDN Kutorejo 1 Tuban melalui penggunaan media ular tangga. Penulis akan membahas langkah-langkah implementasi media ular tangga dalam pembelajaran, tantangan yang mungkin dihadapi, serta strategi untuk mengatasinya. Dengan demikian, diharapkan artikel ini dapat memberikan wawasan bagi guru dan praktisi pendidikan dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif. (Gambar 1.1 Media Ular Tangga Norma)

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada model Kemmis dan McTaggart. Penelitian dilakukan secara siklus, dengan setiap siklus meliputi empat tahap: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Hal ini dapat dilihat pada gambar (2.1 Model Kemmis dan McTaggart)

Jenis penelitian ini digunakan untuk mengatasi masalah yang dihadapi dalam pembelajaran, yakni rendahnya tingkat kerja sama siswa. PTK dipilih karena : Fokus pada perbaikan praktik pembelajaran; PTK memungkinkan guru untuk secara langsung mencoba strategi baru (media permainan ular tangga) dan mengevaluasi dampaknya terhadap siswa. Bersifat siklus: Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa siklus, sehingga guru dapat terus memperbaiki tindakan berdasarkan hasil refleksi dari siklus sebelumnya. Konteks nyata: PTK dilakukan di dalam kelas dengan siswa sebenarnya, sehingga hasil penelitian relevan untuk diterapkan langsung. PTK dipilih karena relevan untuk menyelesaikan masalah pembelajaran secara langsung di kelas dan memberikan ruang bagi guru untuk mengevaluasi dan meningkatkan praktik pengajaran secara berkelanjutan (Arikunto et al., 2015). Subjek penelitian adalah siswa

kelas II di UPT SDN Kutorejo 1 dengan jumlah siswa sebanyak 28 orang. Siswa dipilih berdasarkan kebutuhan untuk meningkatkan kerja sama mereka dalam pembelajaran kelompok.

Prosedur tindakan yang pertama diawali dengan tindakan pra siklus yaitu mengurus menentukan waktu penelitian, observasi awal, dan wawancara. Tindakan pada tahapan siklus terdiri dari 1) Perencanaan (*plan*) yaitu : a. Sebagai acuan selama proses pembelajaran yaitu membuat skenario pembelajaran atau modul ajar; b. Mempersiapkan media ular tangga, bahan dan alat yang dipergunakan pada proses pembelajaran; c. Melakukan penyusunan instrumen penelitian yakni lembar pengamatan penilaian kerja sama anak dan menyiapkan alat dokumentasi (hp/kamera); d. Lakukan pemeragaan pelaksanaan kegiatan, tunjuk agar dalam menyelesaikan kegiatan dengan tepat tidak muncul dari ide yang belum terpatrit. 2) Tindakan (*act*) yaitu : Melakukan tindakan dengan menerapkan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan modul ajar, dalam proses pembelajaran dilaksanakan oleh peneliti. 3) Observasi (*observe*) yaitu : Melakukan observasi serta penilaian dengan format yang telah disusun. 4) Refleksi (*reflect*) yaitu : a. Melakukan refleksi untuk menyelidiki keberhasilan atau ketidakberhasilan metode yang terlibat dengan kegiatan memberi dan memeriksa variabel penyebab. b. Melakukan perbandingan ketercapaian perkembangan kersama sama masing-masing anak saat diberi tindakan dan sebelum diberi tindakan. Apabila pada siklus 1 menunjukkan suatu peningkatan tetapi belum signifikan pada kerja samanya, sehingga diperlukan tahap lanjutan yakni siklus 2. Sesuai dengan ciri penelitian tindakan kelas, ketercapaian kerjasama dinyatakan meningkat atau berhasil jika anak mencapai nilai sebesar minimal 85% atau lebih dari keseluruhan kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pra-siklus, perkembangan bahasa anak, khususnya bahasa reseptif, masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari 28 anak yang belum menunjukkan kerja sama yang optimal. Hasil observasi pada kegiatan pra-siklus menunjukkan beberapa permasalahan, yaitu: 1) Masih kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, 2) Anak-anak hanya terfokus pada pembelajaran yang bersifat monoton seperti LKS/Modul/LKPD, 3) Anak-anak cenderung bermain sendiri, tidak mengikuti aturan di kelas, dan kurang memperhatikan penjelasan guru, serta 4) Banyak anak yang diam saat ditanya tentang materi pembelajaran pada hari tersebut. Berdasarkan temuan tersebut, dilakukan refleksi yang menjadi dasar perbaikan pada pelaksanaan siklus I. Pada siklus 1, permainan ular tangga dimodifikasi dengan menambahkan tantangan dan pertanyaan yang harus diselesaikan secara berkelompok. Guru merancang lembar observasi untuk menilai aspek kerja sama (Gambar 1.3).

Pada siklus I, pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rancangan yang telah disusun berdasarkan kebutuhan anak dan disesuaikan dengan jadwal yang telah ditentukan di sekolah. Dalam siklus ini, digunakan media pembelajaran berupa permainan ular tangga untuk menstimulasi kerja sama anak kelas II di SD Negeri Kutorejo 1. Pembelajaran pada siklus I dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Pada pertemuan 1 terlihat permasalahan dimana anak masih merasa bingung melihat media yang berbeeda dalam proses pembelajarannya, beberapa anak masih belum bisa menyebutkan atau menjawab terkait materi pembelajaran, tidak menutup kemungkinan pada pertemuan 1 juga adanya kelebihan dimana anak mulai tertarik pada penggunaan media ular tangga tersebut, sehingga anak mulai mendengarkan saat dijelaskan dan mulai mengikuti aturan pembelajaran yang ada.

Pada siklus I Pertemuan kedua masih dilakukan pembelajaran yang sama dimana rancangan pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan di sesuaikan dengan tema di sekolah. Pada pertemuan 2 ini anak sudah mulai terlihat kerja samanya, tetapi tidak jauh berbeda dengan pertemuan 1 dimana anak masih cenderung asyik bermain sendiri, dan ada beberapa anak ditanya masih diam. Sehingga, strategi yang dilakukan pada siklus II yaitu proses pembelajaran untuk minggu depan atau materi selanjutnya dilakukan dengan sistem kelompok, anak diberikan aturan dalam setiap pembelajarannya, media pembelajaran ular tangga dibedakan

materinya dengan materi sebelumnya, hal itu agar anak tidak merasa bosan dengan isi media ular tangga tersebut, dengan hal itu juga akan terjalin kerjasama yang baik antara peneliti dan guru dalam mengembangkan kerja sama anak.

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pada siklus I dengan pembelajaran menggunakan media ular tangga diperoleh kenaikan presentase nilai kerja sama anak secara keseluruhan kelas sebesar 72,5%. Pada kegiatan siklus I perkembangan kerja sama anak mulai terlihat, beberapa anak mulai bisa menjawab pertanyaan atau mampu menyebutkan terkait materi yang ada didalam media ular tangga, dan anak mulai terlihat mengikuti aturan pada saat proses pembelajaran. Jika dibandingkan dengan hasil observasi pada kegiatan pra siklus dimana anak cenderung diam saat ditanya dan anak-anak masih asyik bermain sendiri saat guru menjelaskan. Hasil pengamatan pada siklus 1 diperlihatkan dalam tabel (Tabel 1.1). Berdasarkan hasil tabel ditemukan bahwa nilai kerja sama anak secara keseluruhan kelas sebesar 72,5%, dari data tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan media ular tangga pada pertemuan 1 dan pertemuan 2 mengalami kenaikan sebesar 3,25%, hal ini menunjukkan adanya peningkatan namun belum memenuhi target yang hendak peneliti capai yakni minimal sebanyak 85%. Belum adanya peningkatan pada kerja sama anak kelas II di SD Negeri Kutorejo 1 secara optimal sehingga diperlukan tahap lanjutan yakni siklus II.

Pada siklus II peneliti melaksanakan pembelajaran menggunakan media ular tangga yang telah diperbaiki sesuai dengan hasil refleksi dari siklus I. Pada siklus II juga dilakukan 2 kali pertemuan, sehingga peneliti mendapatkan beberapa temuan yaitu : 1) Capaian kerja sama anak sangat meningkat dibandingkan dengan capaian perkembangan kerja sama anak pada siklus I; 2) Siklus II anak-anak lebih antusias dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran metode kelompok dengan menggunakan media ular tangga sambil bercerita dan menceritakan kembali dan juga tanya jawab ; 3) Anak mampu mematuhi aturan yang diberikan oleh guru atau peneliti; 4) Anak mampu bercerita dan menceritakan kembali apa yang mereka dengar terkait dengan materi pada hari itu ; dan 5) Peningkatan persentase keberhasilan kelas meningkat sesuai skor yang telah ditentukan oleh peneliti.

Pelaksanaan siklus II menunjukkan hasil presentase perkembangan bentuk kerja sama anak yang mengalami peningkatan yaitu sebesar 92,5%. Perbandingan hasil dari penggunaan media ular tangga pada Siklus II Pertemuan 1 dan 2 tersebut diperlihatkan dalam tabel (Tabel 1.2). Berdasarkan hasil tabel 1.2 dapat ditemukan bahwa pada siklus II presentase nilai kerja sama anak keseluruhan kelas sebesar 92,5%, dari pertemuan 1 dan 2 menunjukkan kenaikan sebesar 12,5%, maka dari itu peningkatan perkembangan kerja sama anak meningkat secara signifikan dan sudah mencapai target yang sudah ditentukan yakni minimal sebesar 85%. Perbandingan nilai kerja sama anak mulai dari siklus I serta siklus II pada 28 anak kelas II di SD Negeri Kutorejo 1 diperlihatkan dalam tabel (Tabel 1.3).

Pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa presentase ketercapaian kelas mengalami kenaikan sebesar 20%. Pada siklus I, perkembangan kerja sama anak mengalami peningkatan menjadi 72,5%, yang termasuk dalam kategori mulai meningkat. Meskipun terdapat peningkatan, namun hasil tersebut belum mencapai target ketercapaian yang diharapkan, sehingga perlu dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II, presentase ketercapaian meningkat menjadi 92,5%, yang menunjukkan bahwa perkembangan kerja sama anak telah mengalami peningkatan yang signifikan dan dapat dikategorikan Mahir.

Setelah diterapkannya pembelajaran dengan media ular tangga, anak-anak menjadi lebih antusias dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Anak yang semula tidak mampu bekerja sama dalam kelompok, kini mulai menunjukkan sikap saling membantu dan mengikuti aturan permainan secara bersama-sama. Anak-anak yang sebelumnya bersikap pasif, menjadi lebih kooperatif dan terlibat aktif dalam menyelesaikan tugas kelompok. Hal ini membuktikan bahwa media ular tangga sangat efektif dan bermanfaat dalam menstimulasi perkembangan kerja sama anak kelas II.

Penelitian yang dilakukan di SD Negeri Kutorejo 1 Tuban bertujuan untuk mengukur peningkatan kemampuan kerja sama anak melalui media pembelajaran ular tangga. Pada tahap pra-siklus, pembelajaran masih berpusat pada penggunaan LKS/LKPD/Modul/Video Pembelajaran sehingga anak kurang mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi dan bekerja sama dengan teman sebaya. Kondisi ini menghambat perkembangan sosial-emosional, khususnya aspek kerja sama. Hal ini sejalan dengan pendapat Prasetyo & Mustaji (2023) yang menyatakan bahwa permainan edukatif berbasis kelompok mampu meningkatkan interaksi sosial dan kerja sama anak secara alami dalam suasana yang menyenangkan.

Media permainan seperti ular tangga memberikan stimulus positif karena anak harus mengikuti aturan, menunggu giliran, dan saling membantu dalam menyelesaikan tantangan. Menurut Widyaningrum et al. (2022), permainan edukatif berbasis papan seperti ular tangga mampu meningkatkan keterampilan sosial dan membentuk sikap kooperatif dalam diri anak.

Pada siklus I, penerapan media pembelajaran ular tangga mulai menunjukkan dampak positif terhadap perkembangan kerja sama anak. Anak tampak lebih tertarik, mengikuti instruksi guru, dan mulai terlibat dalam aktivitas kelompok. Namun, masih ditemukan beberapa kendala seperti kurangnya fokus anak saat bermain dan beberapa anak yang enggan berinteraksi. Berdasarkan kendala tersebut, peneliti bersama guru melakukan refleksi dan menyempurnakan rancangan kegiatan pada siklus II.

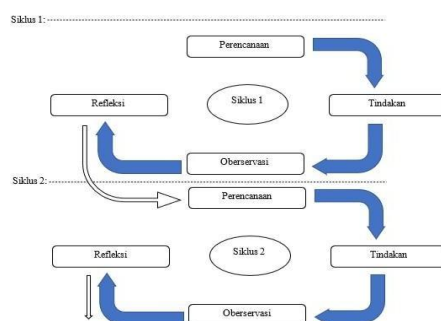
Pada siklus II, pembelajaran difokuskan pada peningkatan interaksi sosial melalui permainan kelompok yang lebih terstruktur menggunakan media ular tangga. Beberapa hasil temuan pada siklus II antara lain: 1) Pelaksanaan pembelajaran dengan kegiatan kelompok melalui media ular tangga berjalan sesuai dengan rancangan; 2) Capaian perkembangan kerja sama anak meningkat dibandingkan siklus I; 3) Anak lebih antusias dalam bermain secara kelompok sambil menyelesaikan tantangan bersama; 4) Persentase ketercapaian kelas meningkat; 5) Anak mampu mengikuti aturan permainan dan bekerja sama dengan temannya; 6) Anak memahami peran masing-masing dalam kelompok; dan 7) Anak mampu menyelesaikan tantangan sambil berdiskusi dengan teman.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga efektif dalam meningkatkan perkembangan kerja sama anak usia dini. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurhidayati et al. (2023), yang menyatakan bahwa permainan edukatif seperti ular tangga memberikan kesempatan kepada anak untuk berlatih kerja sama, empati, dan pengambilan keputusan dalam konteks sosial yang nyata.

Tabel dan Gambar



Gambar 1. 1 Media Ular Tangga Norma



Gambar 1.2 Model Kemmis dan Mc Taggart

Nama	Kriteria		
	Kemampuan berkomunikasi	Kesediaan berbagi tugas	Saling membantu dalam kelompok
Airin			
Alfian			
Dst..			

Gambar 1.3 Lembar Observasi

Tindakan	Presentase	Kenaikan
Pertemuan 1	69,25%	3,25%
Pertemuan 2	72,5%	

Tabel 1.1 Analisa Perbandingan Hasil Pada Siklus I

Tindakan	Presentase	Kenaikan
Pertemuan 1	80%	12,5%
Pertemuan 2	92,5%	

Tabel 1.2 Analisa Perbandingan Hasil Pada Siklus II

Penilaian	Presentase Ketercapaian Kelas	Kenaikan
Siklus I	72.5%	20%
Siklus II	92,5%	

Tabel 1.3 Analisa Perbandingan Hasil Pada Siklus I dan Siklus II

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga secara efektif dapat meningkatkan kerja sama siswa kelas II di UPT SDN Kutorejo 1 Tuban. Melalui pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*), permainan ini tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tetapi juga melatih keterampilan sosial siswa, seperti komunikasi, berbagi tugas, dan saling membantu dalam kelompok. Hasil penelitian pada siklus kedua membuktikan peningkatan signifikan, dengan 85% siswa menunjukkan perilaku kerja sama yang baik setelah dilakukan perbaikan dalam aturan permainan dan pendampingan intensif dari guru. Penerapan media ular tangga yang dimodifikasi dengan unsur edukatif juga menekankan pentingnya peran guru sebagai fasilitator yang memberikan arahan, motivasi, dan evaluasi. Selain itu, penghargaan kepada kelompok dengan kerja sama terbaik terbukti efektif dalam meningkatkan antusiasme dan motivasi siswa. Temuan ini memperkuat gagasan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi metode yang relevan dan inovatif untuk meningkatkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas PGRI Ronggolawe Tuban yang telah memberikan dukungan dana dan fasilitas dalam pelaksanaan penelitian ini. Penelitian ini didanai melalui skema pendanaan internal Universitas PGRI Ronggolawe Tuban. Dukungan yang diberikan sangat berkontribusi terhadap kelancaran dan keberhasilan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ... & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Alwi, S. (2017). Problematika Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *ITQAN: Jurnal*

Ilmu-Ilmu Kependidikan, 8(2), 145–167.
<http://ejurnal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/itqan/article/download/107/65/>

Apriyani, D. D. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Proyeksi Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(2), 115–123.
<https://doi.org/10.30998/formatif.v7i2.1828>

Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Nurhidayati, R., Rahmawati, E., & Fitriana, H. (2023). Meningkatkan Kerja Sama Anak Usia Dini Melalui Media Permainan Edukatif. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 8(1), 13–21.

Prasetyo, Y., & Mustaji, M. (2023). Pengaruh Media Permainan Edukatif Terhadap Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 889–898.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.5121>

Widyaningrum, S., Ramadani, T. F., & Putri, A. Y. (2022). Permainan Edukatif Ular Tangga untuk Meningkatkan Kerja Sama Anak Kelompok B. *Jurnal PAUD Agapedia*, 6(1), 41–50.