



Pengaruh *Team Puzzle Adventure* terhadap Perilaku Kerjasama Anak



Dahlia Amalia^{1*}, Abdullah Rizki Ramadhan¹

¹ Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Al-Qolam, Malang, Indonesia

² Manajemen Pendidikan Islam, UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang, Indonesia

* corresponding author: 240106210014@student.uin-malang.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received: 10-Okt-2025

Revised: 24-Nov-2025

Accepted: 15-Des-2025

Kata Kunci

Keterampilan Anak;
Perilaku Kerjasama.
Team Puzzle Adventure;

Keywords

Children Skills;
Cooperative Behaviour;
Team Puzzle Adventure;

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas permainan *Team Puzzle Adventure* dalam meningkatkan kemampuan kerja sama anak usia 5–6 tahun. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan desain one group pretest-posttest. Subjek penelitian terdiri atas 25 anak kelompok B di RA RU Ganjaran Gondanglegi, Kabupaten Malang. Penelitian dilaksanakan selama delapan pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kerja sama anak, ditandai dengan peningkatan skor rata-rata dari 9,11 pada pretest menjadi 13,27 pada posttest, dengan selisih peningkatan sebesar 4,16 poin. Analisis data menggunakan uji t sampel berpasangan menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,003 ($p < 0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan kerja sama anak sebelum dan sesudah perlakuan. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan *Team Puzzle Adventure* efektif dan berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan kerja sama anak usia 5–6 tahun.

This study aims to determine the effectiveness of the Team Puzzle Adventure game in improving the cooperation skills of children aged 5–6 years. The study used an experimental method with a one-group pretest–posttest design. The research subjects consisted of 25 children from group B at RA RU Ganjaran Gondanglegi, Malang Regency. The study was conducted over eight meetings. The results showed an increase in children's cooperation skills, marked by an increase in the average score from 9.11 in the pretest to 13.27 in the posttest, with a difference of 4.16 points. Data analysis using a paired sample t-test resulted in a significance value of 0.003 ($p < 0.05$), which indicates a significant difference between children's cooperation skills before and after treatment. Based on these results, it can be concluded that the Team Puzzle Adventure game is effective and has a significant effect in improving the cooperation skills of children aged 5–6 years.

This is an open access article under the CC-BY-SA license.



1. Pendahuluan

Masa anak usia dini adalah masa emas, di mana perkembangan anak berlangsung sangat cepat, termasuk perkembangan bahasa, fisik, sosial-emosional, kognitif, dan motorik (Murray et al., 2025). Berdasarkan Permendikbud 137 Tahun 2014, standar tingkat pencapaian perkembangan anak adalah acuan penting dalam mengembangkan dan menyelenggarakan kurikulum PAUD. Kurikulum ini meliputi enam aspek



perkembangan yang harus dicapai anak, yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, bahasa, sosial-emosional, kognitif, dan seni, seperti yang diatur oleh Kemendikbud.

Pengembangan aspek sosial emosional pada anak adalah hal yang sangat penting. Dalam aspek ini, beberapa indikator pencapaian yang harus diperhatikan adalah kerjasama, kedisiplinan, percaya diri, tanggung jawab, saling menghormati, dan mengikuti aturan. Kerjasama adalah salah satu nilai sosial emosional yang harus dikembangkan sejak dini dalam diri anak (Amalia & Rohmawati, 2020). Namun berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada anak kelompok B di RA RU Ganjaran Gondanglegi Kabupaten Malang pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026, diketahui bahwa kemampuan kolaborasi anak masih belum berkembang secara optimal. Selama kegiatan bermain kelompok seperti balok, bola, atau peran, sebagian anak tampak lebih senang bermain sendiri daripada berinteraksi dengan teman. Hal ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang dapat menstimulasi keterampilan sosial dan kolaboratif anak.

Kolaborasi adalah kemampuan menyelesaikan tugas bersama dengan orang lain untuk melatih dan mengendalikan sikap individu, serta untuk memprioritaskan kepentingan kelompok (Swanson et al., 2019). Eftekhari menyatakan bahwa kolaborasi merupakan hubungan yang terjalin untuk mencapai kepentingan dan tujuan bersama melalui interaksi dengan orang lain atau kelompok lain, serta adanya hubungan timbal balik yang positif untuk mencapai tujuan tersebut (Eftekhari et al., 2025). Menurut Hayworth kolaborasi adalah aktivitas bekerja bersama dengan ikhlas, saling membantu, setia kawan, dan pembagian tugas dengan orang lain. Sementara itu, Mulyasa berpendapat bahwa kemampuan kolaborasi adalah perilaku yang didasarkan pada kemampuan seseorang untuk menjalin hubungan dengan orang lain dalam melaksanakan suatu tindakan atau pekerjaan (Hayworth, 2025). Oleh karena itu, kerja sama perlu diajarkan sejak dini agar anak dapat belajar secara aktif di masa depan saat berinteraksi dengan orang lain, bukan menjadi anak yang pasif. Hal ini dapat memotivasi anak untuk meningkatkan prestasi akademiknya, bergaul dengan masyarakat, dan menghormati perbedaan. Melalui kerja sama, anak mampu mengembangkan komunikasi, interaksi, berbagi ide, mengambil keputusan, dan mendengarkan orang lain.

Menurut Willoughby & Hudson (2023), kerja sama memberikan manfaat pembelajaran seperti pengembangan aspek interaksi sosial dan moral anak. Dengan kerja sama, anak mendapat kesempatan lebih besar untuk berinteraksi sosial, mempelajari cara mendapatkan informasi dan pengetahuan dari teman, guru, buku, atau sumber belajar lainnya. Kerja sama juga dapat meningkatkan kemampuan bekerja sama dalam tim atau kelompok, membentuk pribadi yang lebih terbuka terhadap perbedaan, dan membiasakan anak agar selalu aktif dan kreatif dalam mengembangkan kemampuan analitisnya (Ramadhan et al., 2025).

Tujuan dari kerja sama adalah untuk mempersiapkan anak agar memiliki berbagai keterampilan baru sehingga bisa berpartisipasi aktif dalam dunia yang terus berkembang dan berubah. Hal ini juga bertujuan untuk membentuk kepribadian anak sehingga mampu berkomunikasi dengan baik dan bekerja sama dengan orang lain dalam berbagai situasi di lingkungan sosialnya (Wig et al., 2024). Menurut Ariks et al. (2023), indikator kerja sama yang dapat dicapai anak usia dini meliputi tanggung jawab, di mana anak bersama-sama menyelesaikan tugas dan pekerjaan dengan penuh tanggung jawab untuk menciptakan kerja sama yang baik. Selain itu, pengarahan kemampuan secara maksimal dengan kekompakan tiap anggota kelompok juga sangat penting.

Wang et al. (2025) mengidentifikasi empat elemen dasar yang mempengaruhi kerjasama, yaitu: adanya saling ketergantungan dan keuntungan bersama dalam upaya kolaboratif pada anak-anak, interaksi langsung antar anak-anak saat kegiatan kelompok,

rasa tanggung jawab masing-masing anak untuk menguasai materi pembelajaran, serta kemampuan interpersonal yang dimiliki setiap anak dalam kelompok. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kemampuan kerjasama di sekolah, pendidik perlu merancang strategi pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran yang tepat agar kerjasama anak dapat dikembangkan.

Media pembelajaran berperan sebagai alat pendukung bagi pendidik dalam menyajikan materi pembelajaran kepada murid agar mudah dipahami. Selain itu, media pembelajaran juga menjadi sarana yang membantu proses belajar-mengajar dengan menyampaikan pesan dan informasi secara lebih jelas, memungkinkan tujuan pembelajaran tercapai secara lebih efektif dan efisien. [Almullah \(2022\)](#) mengemukakan bahwa media pembelajaran tidak hanya digunakan untuk menyampaikan pesan, tetapi juga untuk merangsang pikiran, memikat perhatian, menggerakkan perasaan, dan memotivasi dalam proses pembelajaran, sehingga terjadi pembelajaran yang disengaja, terarah, dan terkendali. Tidak hanya itu, media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kelancaran penyampaian penjelasan dan informasi, serta meningkatkan hasil belajar anak dengan lebih lancar ([Zhao et al., 2022](#)).

Pemilihan media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting karena menjadi kunci dalam mengoptimalkan proses belajar agar lebih efektif, efisien, dan tepat sasaran. Sehingga penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar sekaligus mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Menurut [Cano & Nunez \(2025\)](#) media pembelajaran berfungsi menyampaikan pesan dan informasi secara lebih jelas, membantu kelancaran proses belajar, serta berkontribusi dalam peningkatan hasil belajar anak. Permainan *Team Puzzle Adventure* merupakan salah satu media pembelajaran yang cocok digunakan untuk meningkatkan kerja sama anak. Permainan *Team Puzzle Adventure* sebagai media inovatif untuk merangsang dan meningkatkan pembelajaran anak. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh [Farida et al. \(2022\)](#) menemukan bahwa bahwa permainan menyusun puzzle dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak kelompok B TK Kenanga Raya, Medan.

Permainan *Team Puzzle Adventure* merupakan konsep baru yang dikembangkan dari permainan puzzle tradisional dengan menekankan kerja sama dalam kelompok kecil. Media ini didesain untuk mengajak anak berpetualang menyusun potongan-potongan gambar menjadi satu kesatuan utuh melalui aktivitas yang menyenangkan, menantang, dan kolaboratif. Berbeda dari *puzzle* individu, *Team Puzzle Adventure* menuntut anak untuk berkomunikasi, berbagi peran, dan bekerja sama secara aktif dengan teman-temannya agar gambar dapat tersusun dengan sempurna. Sesuai dengan temuan [Wahyu & Ignatia \(2019\)](#) dimana dalam penelitian ditemukan bahwa terdapat pengaruh keterampilan kerja sama anak ketika melakukan pembelajaran dengan media pembelajaran permainan *puzzle adventure*. Berdasarkan uraian dan penelitian yang relevan diatas, maka penelitian ini akan berfokus pada pengaruh permainan *puzzle adventure* terhadap kerja sama anak. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini akan melihat pengaruh permainan *puzzle adventure* terhadap kerja sama anak usia 5-6 tahun di RA RU Kabupaten Malang.

2. Metode

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen, [Wamunyima \(2023\)](#) menggambarkan metode eksperimen sebagai cara penelitian untuk meneliti dampak dari suatu perlakuan tertentu terhadap individu dalam lingkungan yang terkendali. Hal ini sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan *Team Puzzle Adventure* dalam meningkatkan kemampuan kerjasama anak sehingga metode

eksperimen ini cocok. Peneliti memilih untuk menggunakan pendekatan pre-eksperimental, khususnya desain *one group pretest posttest*.

Sebelum pemberian perlakuan, penelitian ini melakukan pengukuran variabel terkait untuk menilai kondisi awal subjek. Setelah itu, subjek diberikan perlakuan dan kemudian diukur kembali dengan alat yang sama untuk mengevaluasi pengaruh perlakuan tersebut. Tabuena menjelaskan bahwa dalam desain pre-eksperimental, tipe *one group pretest-posttest* digunakan, yang berarti peneliti mengamati satu kelompok subjek sebelum memberikan *pretest* untuk mengevaluasi kondisi awal sebelum perlakuan diberikan. Setelah perlakuan dilakukan, dilakukan *posttest* untuk menilai dampak perlakuan pada subjek (Tabuena, 2021).

Penelitian ini dilaksanakan di RA RU Malang, dengan subjek penelitian merupakan 25 anak berusia 5-6 tahun dari Kelompok B. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan beberapa teknik, yaitu uji awal (*pre test*), pemberian perlakuan atau treatment sebanyak 8 kali pertemuan, dan uji akhir (*posttest*). Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik Uji T untuk mengevaluasi peningkatan antara *pre test* dan *post test* dengan melakukan pengujian normalitas, homogenitas, dan hipotesis. Hasil analisis digunakan untuk menyimpulkan pengaruh penggunaan media *Team Puzzle Adventure* dalam meningkatkan kemampuan kerjasama anak.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Sebelum memulai pengumpulan data, peneliti menjalani tahap uji coba instrumen untuk mengevaluasi keefektifan dan keandalan instrumen yang akan digunakan sebagai kuesioner pretest dan posttest dalam penelitian. Uji coba instrumen ini dilaksanakan di kelas Arrahman 1 RA RU Malang dengan melibatkan 15 anak sebagai sampel. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk memastikan validitas dan reliabilitas instrumen atau data yang akan digunakan. Setelah instrumen pernyataan melewati uji coba, maka akan digunakan dalam tahap pretest dan posttest selama penelitian.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Uji *Pretest* dan *Posttest*

No	Deskripsi Data	Pre Test	Post Test
1	Nilai tertinggi	16	17
2	Nilai terendah	3	6
3	Rerata (Mean)	9,11	13,27
4	Median	8	15,5
5	Modus	12	17
6	Varaian	14,54	15,42
7	Standar Deviasi (simpangan baku)	3,81	3,92
8	Jumlah skor data mentah	164	239

Sumber : Olah Data 2025

Diskusi mengenai data penelitian ini merujuk pada penggunaan dokumentasi dan observasi dengan pendekatan checklist. Setelah menjalani tahap *pre-test*, perlakuan, dan *post-test*, data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan perangkat lunak SPSS untuk mengevaluasi normalitas, homogenitas, dan hipotesis. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*, sebuah pendekatan klasik yang bertujuan untuk menilai apakah distribusi data berkontribusi secara normal atau tidak. Kesesuaian model regresi bergantung pada asumsi bahwa nilai residual harus berdistribusi secara normal. Proses pengujian normalitas dan analisis deskriptif data dilakukan

menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* sebagai bagian dari prosedur analisis yang digunakan:

Tabel 2. Rekapitulasi hasil Uji Normalitas

Nilai Sig 2 Tailed	Keterangan
0,200	Normal

Sumber : Olah Data 2025

Berdasarkan hasil analisis normalitas menggunakan perangkat lunak SPSS, didapatkan angka statistik untuk uji *one sample Kolmogorov-Smirnov* dengan signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,200. Dengan demikian, karena nilai signifikansi sebesar 0,200 lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa data tersebut menunjukkan distribusi yang normal. Uji Homogenitas dimaksudkan untuk memeriksa apakah beberapa kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang serupa atau homogen. Pemeriksaan ini diperlukan sebelum menjalankan pengujian lain seperti *Uji T* dan *Anova*. Penilaian homogenitas ini dapat dijalankan menggunakan metode statistik uji *Levene* atau *Fisher*:

Tabel 3. Rekap Uji Homogenitas

Nilai Sig 2 Tailed	Keterangan
0,871	Homogen

Sumber : Olah Data 2025

Berdasarkan hasil uji Homogenitas di atas yang telah dianalisis menggunakan perangkat lunak SPSS seperti yang ditampilkan dalam tabel sebelumnya, didapatkan nilai signifikansi (*sig*) sebesar 0,871, yang melebihi nilai ambang 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data dalam sampel tersebut menunjukkan homogenitas. Dari data tersebut, karena keduanya memenuhi asumsi distribusi normal dan prasyarat pengujian, maka dilanjutkan dengan analisis data secara inferensial.

Mengingat populasi dalam penelitian ini terdiri dari dua kelompok yang saling berkaitan dan menunjukkan homogenitas serta distribusi normal, maka uji yang tepat untuk digunakan adalah *paired sample t-test*. Tujuan dari uji *paired sample t-test* ini adalah untuk membandingkan dua kelompok sampel dengan asumsi bahwa data tersebut berdistribusi normal. Uji ini bertujuan untuk mengidentifikasi apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara *pre-test* dan *post-test*, serta untuk mengetahui apakah perlakuan yang diberikan pada setiap variabel memiliki pengaruh yang signifikan.

Tabel 4. Rekap Uji T

Nilai Sig 2 Tailed	Korelasi
0,003	0,666

Sumber : Olah Data 2025

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari analisis data menggunakan perangkat lunak SPSS, ditemukan bahwa nilai *pre-test* adalah 9,11 dan nilai *post-test* adalah 13,27, dengan standar deviasi berturut-turut sebesar 3,92 dan 4,04. Hubungan antara nilai *pre-test* dan *post-test* dikategorikan sebagai cukup kuat, yang ditunjukkan oleh koefisien korelasi sebesar 0,666 dengan signifikansi 0,003. Hal ini mengindikasikan adanya hubungan yang signifikan antara kedua variabel tersebut.

Pembahasan

Hasil analisis menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara skor pretest dan posttest terhadap peningkatan kemampuan kerja sama anak usia 5–6 tahun di RA RU Ganjaran Gondanglegi Malang. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan permainan

Team Puzzle Adventure tidak hanya berfungsi sebagai media bermain, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang efektif dalam menstimulasi kemampuan sosial anak, khususnya kerja sama. Peningkatan tersebut memperlihatkan bahwa pengalaman belajar berbasis permainan kolaboratif mampu menciptakan situasi belajar yang bermakna dan kontekstual bagi anak usia dini.

Jika dibandingkan dengan penelitian [Liani et al. \(2023\)](#) dan [Saswita & Oktariana \(2024\)](#) persamaan temuan penelitian ini terletak pada efektivitas *Team Puzzle Adventure* dalam meningkatkan keterlibatan aktif anak dan aspek motorik kasar. Namun, penelitian terdahulu cenderung memfokuskan analisis pada peningkatan motorik dan minat belajar, sedangkan penelitian ini secara lebih spesifik menelaah kemampuan kerja sama sebagai indikator utama perkembangan sosial-emosional. Dengan demikian, penelitian ini memperluas cakupan kajian sebelumnya dengan menempatkan kerja sama sebagai variabel utama, bukan sekadar dampak tambahan dari aktivitas motorik.

Secara kritis, peningkatan kemampuan kerja sama yang ditunjukkan anak tidak semata-mata disebabkan oleh penggunaan media permainan, tetapi juga oleh struktur aktivitas kolaboratif yang dirancang dalam *Team Puzzle Adventure*. Setiap variasi permainan menuntut anak untuk saling bergantung, berkoordinasi, dan berbagi peran, sehingga mendorong terbentuknya interaksi sosial yang autentik. Hal ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran kooperatif pada anak usia dini akan lebih efektif apabila didukung oleh desain aktivitas yang menuntut partisipasi aktif seluruh anggota kelompok, bukan hanya penggunaan media yang menarik secara visual.

Berbeda dengan media puzzle konvensional yang umumnya digunakan secara individual, *Team Puzzle Adventure* dalam penelitian ini diimplementasikan dalam konteks kelompok dengan berbagai variasi permainan (estafet, pengelompokan warna dan ukuran, serta permainan kolaboratif berbasis target). Perbedaan pendekatan ini menjadi faktor pembeda yang signifikan dan berkontribusi pada peningkatan kemampuan kerja sama anak. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa nilai pedagogis permainan terletak pada desain interaksi sosial yang menyertainya, bukan hanya pada media fisik yang digunakan.

Dari perspektif perkembangan anak secara holistik, temuan penelitian ini memperkuat teori bahwa stimulasi perkembangan sosial-emosional tidak dapat dipisahkan dari aspek perkembangan lainnya. Aktivitas *Team Puzzle Adventure* tidak hanya meningkatkan kerja sama, tetapi juga mendukung perkembangan bahasa melalui proses komunikasi dan diskusi antaranak, perkembangan kognitif melalui pengenalan konsep warna, bentuk, dan ukuran, serta perkembangan nilai agama dan moral melalui pembiasaan sikap disiplin, sportif, dan berdoa sebelum kegiatan. Namun demikian, keunggulan penelitian ini terletak pada analisis integratif yang menunjukkan bagaimana satu jenis permainan dapat menjadi wahana stimulasi multidimensional apabila dirancang dan diterapkan secara sistematis.

Sebagai novelty, penelitian ini menawarkan kontribusi akademik berupa penguatan model permainan *Team Puzzle Adventure* sebagai media pembelajaran kolaboratif berbasis kerja sama pada anak usia 5–6 tahun. Penelitian ini tidak hanya membuktikan efektivitas media permainan, tetapi juga menekankan pentingnya variasi aktivitas dan pengelolaan kelompok dalam meningkatkan kemampuan kerja sama anak. Dengan demikian, penelitian ini melengkapi penelitian sebelumnya dan memberikan implikasi praktis bagi pendidik PAUD dalam merancang pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan sosial-emosional secara terstruktur dan berkelanjutan.

4. Kesimpulan

Permainan *Team Puzzle Adventure* terbukti berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan kerja sama anak usia 5–6 tahun di RA RU Ganjaran Gondanglegi, Kabupaten Malang. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan skor rata-rata dari 9,11 pada *pretest* menjadi 13,27 pada *posttest*, serta hasil uji t sampel berpasangan dengan nilai signifikansi 0,003 ($p < 0,05$). Anak menunjukkan perkembangan positif dalam aspek saling membantu, menunggu giliran, berbagi peran, menaati aturan, dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok. Dengan demikian, permainan *Team Puzzle Adventure* efektif.

Hasil penelitian ini memberikan kemudahan dan akademik. Secara praktis, bagi guru PAUD, permainan *Team Puzzle Adventure* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran inovatif yang menyenangkan, aktif, dan kolaboratif dalam menstimulasi kemampuan kerja sama anak. Media ini fleksibel untuk diterapkan dalam berbagai bentuk kegiatan bermain dan pembelajaran tematik. Bagi lembaga pendidikan, temuan penelitian ini dapat menjadi dasar dalam perancangan kurikulum yang lebih menekankan pembelajaran berbasis permainan kolaboratif guna mengoptimalkan perkembangan sosial-emosional anak. Secara akademik bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan studi lanjutan dengan desain eksperimen yang lebih kuat, melibatkan kelompok kontrol, jumlah subjek yang lebih luas, serta durasi perlakuan yang lebih panjang guna mengkaji dampak jangka panjang permainan *Team Puzzle Adventure* terhadap berbagai aspek perkembangan anak.

5. Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak RA RU Ganjaran Gondanglegi Kabupaten Malang yang telah memberikan izin dan dukungan selama proses penelitian berlangsung. Penulis juga berterima kasih kepada guru kelompok B serta seluruh anak yang terlibat sebagai subjek penelitian sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan dengan baik. Selain itu, apresiasi disampaikan kepada dosen pembimbing dan rekan-rekan pengajar yang telah memberikan masukan berharga dalam penyusunan artikel ini hingga siap dipublikasikan.

Daftar Pustaka

- Almulla, M. A. (2022). Developing a Validated Instrument to Measure Students' Active Learning and Actual Use of Information and Communication Technologies for Learning in Saudi Arabia's Higher Education. *Frontiers in Psychology*, 13(June), 1–15. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.915087>
- Amalia, D., & Rohmawati, A. (2020). Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Melalui Metode Bernyanyi Pada Anak Kelompok B Di Paud Al-Madaniy Gondanglegi-Malang. *Juraliansi: Jurnal Lingkup Anak Usia Dini*, 2(1), 10–17. <https://doi.org/10.35897/juraliansipiaud.v2i1.335>
- Ariks, A., Rokhima, N., & Hardianti, S. (2023). Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kerja Sama Pada Anak Kelompok A Di PAUD Arefet Distrik Kebar Kabupaten Tambrauw. *Aura: Jurnal Pendidikan Aura*, 4(2), 358–366. <https://doi.org/10.37216/aura.v4i1.1270>
- Cano, J. R., & Nunez, N. A. (2025). Unlocking Innovation: How Enjoyment Drives Genal Use In. *Cognitive Benefits of Technologies Applied to Learning in Education*. <https://doi.org/https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1483853>
- Eftekhari, J., Nowrozi, R., & Hedayati, M. (2025). The Caring Thinking Components in Selected Iranian Stories for the Age Group "C." *Journal of Islamic Education*, 20(53), 63–91. <https://doi.org/10.30471/edu.2025.10746.2990>

- Farida, N., Siregar, S., & Tamba, S. (2022). Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Menyusun Puzzle Pada Anak Usia 5-6. *Jurnal Ash Shibyan*, 5(02), 61–72. <https://doi.org/https://doi.org/10.46963/mash.v5i02.486>
- Hayworth, G. (2025). *Breaking Barriers : Exploring Collaboration Between OT and ABA*. <https://doi.org/https://red.library.usd.edu/ot-capstone/149>
- Liani, P. N., Ambarwati, H., & Tristya, I. (2023). Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus dan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Al-Zayn : Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 1, 71–101. <https://doi.org/https://doi.org/10.61104/alz.v1i2.136>
- Murray, L., Church, A., Young, S., Liu, S., Eadie, P., & Page, J. (2025). What is the Evidence of Young children's Learning in Intergenerational Programs? A Scoping Review of the Literature. *Journal of Intergenerational Relationships*, 00(00), 1–19. <https://doi.org/10.1080/15350770.2025.2515034>
- Ramadhan, A. R., Nabila, H., & Nur, M. A. (2025). Manajemen Hubungan Masyarakat Dalam Upaya Peningkatan Citra Sekolah (Studi Kasus Di SMAI Al-Hamidiyah Sungai Ambawang). *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 10(3), 1151–1160. <https://doi.org/https://doi.org/10.34125/jmp.v10i3.748>
- Saswita, R., & Oktariana, R. (2024). Belajar Anak Melalui Kegiatan Melipat Kertas Origami Di kelas B Tk Al-Kawanad. *Jurnal Citra Pendidikan (JCP)*, 4, 3–4. <https://doi.org/https://doi.org/10.38048/jcp.v4i2.3415>
- Swanson, E., McCulley, L. V., Osman, D. J., Scammacca Lewis, N., & Solis, M. (2019). The effect of team-based learning on content knowledge: A meta-analysis. *Active Learning in Higher Education*, 20(1), 39–50. <https://doi.org/10.1177/1469787417731201>
- Tabuena, A. C. (2021). A pre-experimental research on the implementation of selected classroom assessment techniques for music, arts, physical education, and health. *International Journal of Multidisciplinary: Applied Business and Education Research*, 2(2), 99–107. <https://doi.org/https://doi.org/10.36873/jph.v15i1.852>
- Wahyu, H., & Ignatia, I. F. (2019). Pengaruh Fun Outbound Terhadap Kemampuan Kerjasama Anak. *Jurnal Pendidikan Dan Psikologi Pintar Harati*, 15(1), 74–82.
- Wamunyima, N. (2023). *Pre-experimental design in project evaluation: the case of the scaling-up nutrition (SUNI) project*. SAGE Publications. <https://doi.org/https://doi.org/10.4135/9781529628043>
- Wang, L., Lei, Y., Zhou, Q., & Wei, Y. (2025). Impact Of Inclusive Education On Early Childhood Development: A Systematic Review And Meta-Analysis. *International Journal of Inclusive Education*, 1–16. <https://doi.org/10.1080/13603116.2025.2449848>
- Wig, G. S., Klausner, S., Chan, M. Y., Sullins, C., Rayanki, A., & Seale, M. (2024). Participant Diversity Is Necessary To Advance Brain Aging Research. *Trends in Cognitive Sciences*, 28(2), 92–96. <https://doi.org/10.1016/j.tics.2023.12.004>
- Willoughby, M. T., & Hudson, K. (2023). Contributions Of Motor Skill Development And Physical Activity To The Ontogeny Of Executive Function Skills In Early Childhood. *Developmental Review*, 70, 101102. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.dr.2023.101102>
- Zhao, D., Playfoot, J., De Nicola, C., Guarino, G., Bratu, M., Di Salvadore, F., & Muntean, G. M. (2022). An Innovative Multi-Layer Gamification Framework for Improved STEM Learning Experience. *IEEE Access*, 10, 3879–3889. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3139729>