



UPAYA MENINGKATKAN KERJASAMA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Iin Khoirinnisa¹, Nahdiyah Hidayah²

Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama (UMNU) Kebumen^{1,2}

e-mail: khoirinisaiin@gmail.com, nahdiyahh247@gmail.com

Diterima: 13/3/2026; Direvisi: 6/4/2026; Diterbitkan: 13/4/2026

ABSTRAK

Rendahnya kemampuan kerja sama anak usia 5-6 tahun di KB Putra Parikesit menjadi latar belakang penelitian ini, yang ditandai dengan sikap egois saat bermain dan sulit berbagi. Fokus penelitian diarahkan pada peningkatan keterampilan sosial tersebut melalui model kooperatif Team Games Tournament (TGT). Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas model Kurt Lewin yang mencakup dua siklus sistematis meliputi perencanaan, tindakan, observasi, serta refleksi. Data kuantitatif hasil observasi menunjukkan lonjakan signifikan pada tiga indikator utama. Kemampuan membangun hubungan baik meningkat dari kondisi awal 35% menjadi 75% pada siklus pertama, dan mencapai 90% pada akhir siklus kedua. Indikator pengendalian emosi juga naik dari 25% menjadi 80%, sementara rasa tanggung jawab berkembang dari 35% menuju angka 85%. Temuan penelitian mengungkap bahwa unsur kompetisi sehat dan permainan tim dalam TGT mampu memicu antusiasme serta kesadaran kolektif anak untuk saling membantu dan berkomunikasi secara positif. Simpulan utama menegaskan bahwa model TGT terbukti sangat efektif sebagai strategi inovatif dalam mengoptimalkan perkembangan sosial-emosional anak usia dini. Implementasi model ini berhasil mentransformasi suasana kelas menjadi lebih aktif, harmonis, dan kolaboratif, sehingga layak dijadikan referensi bagi pendidik untuk membangun karakter kerja sama anak melalui metode bermain sambil belajar yang direncanakan secara sistemik guna menjamin ketercapaian indikator moral sosial kolektif.

Kata kunci: *Kerjasama, Anak Usia Dini, dan Team Games Tournament (TGT)*

ABSTRACT

The low cooperative skills of 5-6 year old children at the Putra Parikesit Kindergarten are the background of this study, characterized by selfish behavior during play and difficulty sharing. The focus of the study was directed at improving these social skills through the Team Games Tournament (TGT) cooperative model. This study used the Kurt Lewin Classroom Action Research design model which includes two systematic cycles including planning, action, observation, and reflection. Quantitative data from observations showed a significant increase in three main indicators. The ability to build good relationships increased from an initial condition of 35% to 75% in the first cycle, and reached 90% at the end of the second cycle. The emotional control indicator also increased from 25% to 80%, while the sense of responsibility developed from 35% to 85%. The research findings revealed that the elements of healthy competition and team play in TGT can trigger enthusiasm and collective awareness in children to help each other and communicate positively. The main conclusion confirms that the TGT model has proven to be very effective as an innovative strategy in optimizing the social-emotional development of early childhood. The implementation of this model has successfully transformed the classroom atmosphere to be more active, harmonious, and collaborative, so it



is worthy of being used as a reference for educators to build children's cooperative character through a systematically planned play-while-learning method to ensure the achievement of collective social moral indicators.

Keywords : *Cooperation, Early Childhood, and Team Games Tournament (TGT)*

PENDAHULUAN

Bermain adalah kebutuhan yang paling mendasar bagi setiap anak pada masa usia dini karena melalui aktivitas tersebut mereka mendapatkan ruang luas untuk mengeksplorasi identitas diri, mengenali lingkungan sekitar, serta mengoptimalkan berbagai dimensi perkembangan secara menyeluruh. Aktivitas bermain bukan sekadar pengisi waktu luang, melainkan sebuah model edukasi efektif yang mampu mengasah kemampuan sosial emosional, terutama dalam aspek *cooperation* atau kerja sama antar sesama individu. Sasaran utama dalam pengembangan perilaku sosial ini adalah agar anak memiliki keterampilan mumpuni dalam berinteraksi, menumbuhkan perasaan senang yang tulus, menjalin ikatan persahabatan yang kuat, serta memiliki etika tata krama yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan sosial emosional yang diterapkan secara konsisten pada tahap ini mencakup pembiasaan disiplin, kemampuan tolong menolong, empati yang mendalam, serta rasa tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan (Ardillani & Wulandari, 2022; Fuadia, 2022; Kasriani et al., 2022; Nurjayanti et al., 2020). Secara teoretis, anak diharapkan mampu menjalin hubungan yang harmonis dengan pendidik maupun teman sebaya melalui respons yang positif dan komunikatif di dalam kelas. Dengan demikian, penguasaan kemampuan kerja sama sejak dini merupakan fondasi krusial bagi keberhasilan adaptasi sosial anak pada jenjang pendidikan selanjutnya yang jauh lebih kompleks dan penuh dengan tantangan interaksi nyata dalam lingkungan masyarakat luas yang dinamis setiap harinya (Ardila et al., 2025; Desmaneli et al., 2025; Renawati & Naimah, 2021; Setyaningsih et al., 2022).

Namun, realitas yang ditemukan saat observasi terhadap 27 anak kelompok B pada 1 di tahun ajaran 2025/2026 menunjukkan adanya kesenjangan yang cukup nyata antara kondisi ideal tersebut dengan fakta objektif di lapangan. Berdasarkan pengamatan mendalam, terlihat jelas bahwa aspek sosial emosional anak masih sangat perlu ditingkatkan karena banyak peserta didik yang belum mampu bekerja sama secara tim dalam ragam permainan. Fenomena anak yang cenderung asyik bekerja sendiri, tidak mau meminta maaf saat melakukan kesalahan, serta kurangnya kepedulian terhadap kondisi teman di sekitarnya masih sering terjadi selama proses belajar mengajar berlangsung. Data awal menunjukkan bahwa dari 27 anak yang diamati, sebanyak 10 anak masih berada pada kategori belum berkembang, sementara 17 anak lainnya berada pada tahap mulai berkembang, dan belum ditemukan satu pun anak yang mencapai kategori berkembang sesuai harapan. Kondisi ini diperparah dengan kebiasaan anak yang masih sering berebut mainan tanpa ada keinginan untuk mengalah atau memberi kesempatan bergantian kepada teman lainnya di sekolah. Kurangnya kemandirian dan sikap abai terhadap instruksi pendidik menjadi indikator kuat bahwa kemampuan interaksi sosial mereka belum terasah secara optimal, sehingga memerlukan intervensi edukatif yang lebih terstruktur dan inovatif untuk membenahi perilaku tersebut secara kolektif demi masa depan mereka kelak.

Rendahnya perkembangan sosial emosional anak di institusi tersebut dipicu oleh beberapa faktor internal maupun eksternal, salah satunya adalah penggunaan model pembelajaran oleh pendidik yang kurang bervariasi dan bersifat monoton. Keterbatasan media ajar serta dominasi peran pendidik dalam kegiatan di kelas membuat anak kehilangan ruang untuk berpartisipasi secara aktif dan kreatif dalam proses penemuan pengetahuan baru. Sebagai



solusi atas permasalahan tersebut, diperlukan sebuah terobosan melalui penerapan model *Team Games Tournament* untuk meningkatkan kemampuan kerja sama anak usia 5-6 tahun secara lebih dinamis dan menyenangkan (Araminta & Hendratmoko, 2026; Astuti et al., 2024; Khasanah & Basir, 2026; Sari & Widodo, 2026; Setianingrum & Azizah, 2021). Model ini merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang memberikan penekanan pada kerja kelompok kecil melalui rangkaian permainan atau turnamen sederhana yang dirancang khusus untuk anak usia dini secara terpadu. Dengan menggunakan skema ini, anak akan merasa bahwa kegiatan belajar adalah sebuah petualangan yang menggembirakan karena mereka diberi kesempatan luas untuk terlibat aktif dalam sebuah *team* yang solid. Unsur kompetisi yang sehat di dalamnya bertujuan untuk menumbuhkan sikap kebersamaan, tanggung jawab kolektif, serta mengasah keterampilan sosial dasar seperti berbagi peran dan berkoordinasi dalam mencapai satu tujuan bersama yang telah disepakati sebelumnya oleh kelompok tersebut dalam lingkungan belajar yang suportif dan ceria (Araminta & Hendratmoko, 2026; Desmaneli et al., 2025; Nahakleky et al., 2026; Priyanganani et al., 2023; Setyaningsih et al., 2022).

Keunggulan utama dari model ini terletak pada kemampuannya dalam membangkitkan motivasi belajar sekaligus mengasah keterampilan sosial anak melalui interaksi yang intensif di dalam kelompok kecil setiap harinya. Melalui mekanisme turnamen, anak-anak didorong untuk saling membantu satu sama lain karena keberhasilan tim sangat bergantung pada kontribusi setiap anggotanya, sehingga memunculkan rasa tanggung jawab yang tinggi sejak usia dini bagi semua peserta. Penerapan strategi ini tidak hanya menasar pada aspek pemahaman kognitif saja, melainkan juga membentuk karakter sosial emosional yang sangat dibutuhkan dalam navigasi kehidupan bermasyarakat nantinya agar anak tumbuh menjadi pribadi yang peka. Dengan menggabungkan unsur kerja sama tim dan permainan yang menarik, suasana kelas menjadi lebih hidup dan tidak membosankan bagi anak, yang pada akhirnya akan meningkatkan ketertarikan mereka terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Fondasi fisik dan sosial yang terbangun melalui aktivitas gerak serta komunikasi selama permainan berlangsung akan memperkuat kemandirian anak dalam menghadapi berbagai situasi sosial yang berbeda di lingkungan sekitarnya. Model ini secara tidak langsung mengajarkan anak mengenai pentingnya koordinasi gerak dan pikiran secara selaras untuk mencapai prestasi tim yang maksimal tanpa melupakan etika bermain. Pengalaman berharga dalam mengelola emosi selama bertanding akan membekali anak dengan ketahanan mental yang baik dalam merespons kemenangan maupun kekalahan secara sportif dan bijaksana sepanjang waktu (Bahagia et al., 2021; Hermahayu & Rumini, 2021; Risqi & Arsila, 2021; Sulistiyono et al., 2022).

Penelitian ini menghadirkan nilai kebaruan dengan memfokuskan implementasi *Team Games Tournament* sebagai strategi mitigasi terhadap masalah rendahnya kerja sama di 1 pada 2025/2026 yang selama ini mungkin belum tertangani dengan baik secara profesional. Melalui inovasi permainan berkelompok ini, diharapkan muncul transformasi perilaku anak dari yang awalnya individualis menjadi lebih peka terhadap dinamika tim dan keberadaan teman sejawatnya di sekolah. Fokus utama penelitian ini diarahkan pada upaya melatih kekompakan, menumbuhkan sikap *sportsmanship* yang autentik, serta membangun empati mendalam di mana anak mampu memberikan selamat kepada juara tanpa merasa rendah diri atau marah. Pendidik memegang peran vital sebagai desainer pembelajaran yang memfasilitasi setiap anak untuk belajar berinteraksi positif, berbagi peran secara adil, serta menghargai pendapat anggota tim lainnya selama kegiatan turnamen berlangsung. Penggunaan model ini diyakini mampu menciptakan atmosfer pendidikan yang inklusif di mana setiap anak merasa dihargai dan memiliki peran penting dalam kelompoknya masing-masing untuk mencapai hasil yang terbaik.



Dengan demikian, tujuan akhir dari riset ini adalah untuk membuktikan bahwa melalui aktivitas bermain yang terstruktur, anak usia dini dapat mencapai kematangan sosial emosional yang lebih baik dan merata. Sinergi antara keceriaan bermain dan seriusnya nilai kerja sama akan melahirkan lingkungan belajar yang berkualitas, bermakna, serta berkelanjutan bagi tumbuh kembang anak di masa depan yang gemilang.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di KB Putra Parikesit dengan melibatkan subjek sebanyak 27 anak didik pada kelompok B yang berada pada rentang usia 5-6 tahun. Fokus operasional riset ini bertujuan untuk membenahi kualitas interaksi sosial melalui pendekatan praktis yang disusun secara sistematis dalam lingkungan sekolah. Desain riset mengikuti alur spiral yang terdiri dari 2 siklus berkelanjutan untuk memastikan adanya perbaikan performa siswa dalam bekerja sama secara kolektif. Peneliti mengambil peran sebagai pengajar sekaligus perancang skenario di dalam kelas, sementara kolaborasi dengan rekan sejawat dilakukan untuk menjaga objektivitas selama proses pengambilan data berlangsung. Pemilihan lokasi dan subjek didasarkan pada temuan awal mengenai tingginya sikap individualistik saat aktivitas bermain kelompok dilakukan. Setiap langkah dalam riset ini diarahkan untuk mentransformasi perilaku anak agar lebih peka terhadap keberadaan teman sebaya. Seluruh rangkaian kegiatan dirancang sedemikian rupa agar tetap selaras dengan kurikulum pendidikan anak usia dini yang menitikberatkan pada aspek perkembangan sosial emosional secara menyeluruh.

Pelaksanaan tindakan dalam studi ini mengikuti empat tahapan utama yang meliputi *planning*, *action*, *observing*, dan *reflecting*. Pada fase perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran yang mengadopsi model *team games tournament* serta instrumen penilaian yang relevan dengan kebutuhan anak usia dini. Tahap tindakan diimplementasikan melalui pembagian kelompok kecil di mana para peserta didik terlibat dalam serangkaian permainan kompetitif yang menuntut koordinasi tim yang kuat. Selama turnamen berlangsung, alat pengumpulan data berupa lembar observasi digunakan secara intensif untuk mencatat perkembangan setiap individu dalam kelompoknya masing-masing. Peneliti mengamati bagaimana anak berbagi peran, berkomunikasi, dan memberikan dukungan kepada teman satu timnya secara langsung. Proses observasi ini dilakukan secara teliti guna menangkap dinamika perubahan sikap yang muncul selama intervensi diberikan. Fase terakhir adalah refleksi yang dilakukan pada setiap akhir siklus untuk mengevaluasi kendala yang muncul serta menyempurnakan strategi instruksional agar efektivitas pembelajaran pada putaran berikutnya dapat ditingkatkan secara optimal dan terarah.

Analisis keberhasilan dalam penelitian ini didasarkan pada pengolahan data kuantitatif yang mengacu pada 3 indikator utama perkembangan sosial. Indikator tersebut meliputi kemampuan menjalin hubungan harmonis, kecakapan dalam meregulasi emosi, serta kesadaran akan tanggung jawab kolektif dalam tim. Data awal menunjukkan angka pencapaian sebesar 35% pada aspek hubungan baik dan hanya 25% pada pengendalian emosi, sehingga angka-angka ini menjadi tolok ukur utama dalam memantau kemajuan setiap siklus. Teknik evaluasi dilakukan dengan membandingkan persentase perolehan nilai antara siklus 1 dan siklus 2 untuk memvalidasi efektivitas intervensi yang telah dijalankan di lapangan. Kriteria ketuntasan ditetapkan melalui peningkatan status perkembangan anak dari kategori mulai berkembang menjadi berkembang sangat baik sesuai dengan standar penilaian pendidikan anak usia dini. Seluruh data numerik yang terkumpul diolah secara deskriptif untuk memberikan gambaran



yang akurat mengenai perubahan pola interaksi anak di kelas. Hasil olah data ini berfungsi sebagai bukti nyata keberhasilan penggunaan strategi bermain dalam meningkatkan semangat kolaborasi siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Siklus I

1. Perencanaan

Tahap perencanaan pada siklus pertama ini dilatarbelakangi oleh temuan pada tahap observasi awal yang menunjukkan rendahnya kemampuan kerjasama anak usia lima hingga enam tahun di lingkungan KB Putra Parikesit Petir. Data prasiklus mencatat bahwa kemampuan anak dalam membangun hubungan baik dengan teman baru mencapai tiga puluh lima persen, kemampuan mengendalikan emosi dan perilaku kurang baik hanya dua puluh lima persen, serta rasa tanggung jawab yang berada di angka tiga puluh lima persen. Menghadapi kondisi di mana anak-anak terlihat kurang aktif, enggan berbagi alat permainan, dan belum mampu berkolaborasi dalam kelompok, peneliti merancang strategi intervensi menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Persiapan yang dilakukan meliputi penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran yang mengintegrasikan permainan dan turnamen kelompok secara interaktif, baik untuk kegiatan di dalam maupun di luar ruang kelas. Peneliti juga berkolaborasi dengan guru mitra untuk menyiapkan berbagai alat permainan edukatif yang membutuhkan penyelesaian secara bersama-sama, serta merancang instrumen lembar observasi untuk mencatat secara detail setiap perkembangan perilaku interaksi sosial anak selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada siklus pertama diwujudkan melalui penerapan langsung model pembelajaran *Teams Games Tournament* di dalam aktivitas belajar mengajar sehari-hari. Pada tahap ini, peneliti membagi anak-anak ke dalam beberapa kelompok kecil untuk mengikuti serangkaian permainan dan turnamen kompetitif yang menyenangkan. Proses pembelajaran difokuskan pada upaya mendorong partisipasi aktif setiap anak di dalam kelompoknya. Guru memberikan instruksi yang jelas mengenai aturan permainan, di mana mereka diwajibkan untuk saling membantu, berbagi alat permainan dengan teman satu tim, dan menyelesaikan tantangan tugas secara bersama-sama. Selama kegiatan turnamen berlangsung, peneliti bersama guru pendamping secara aktif memfasilitasi interaksi antar anak, memberikan bimbingan khusus bagi anak yang masih terlihat enggan bergabung, serta menenangkan anak-anak yang belum mampu mengendalikan emosinya saat bermain. Melalui pendekatan permainan kelompok ini, anak-anak perlahan mulai diarahkan untuk mengurangi sikap individualis mereka dan mulai diperkenalkan pada konsep kerja sama yang saling menguntungkan, sehingga suasana belajar yang sebelumnya pasif secara bertahap berubah menjadi lebih dinamis dan penuh antusiasme dari seluruh peserta didik.

3. Observasi

Hasil observasi yang direkam selama pelaksanaan siklus pertama menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan terhadap kemampuan kerja sama anak dibandingkan dengan kondisi pada saat pralangkah. Berdasarkan data refleksi pertama, kemampuan anak dalam membangun hubungan baik dengan teman sebayanya melonjak tajam menjadi tujuh puluh lima persen. Kemampuan mereka dalam memperbaiki perilaku kurang baik dan mengendalikan emosi juga mengalami kemajuan hingga mencapai enam puluh persen,



sementara sikap menunjukkan rasa tanggung jawab meningkat menjadi tujuh puluh persen. Peningkatan angka-angka tersebut tercermin secara nyata dari perubahan sikap anak-anak di kelas; mereka mulai menunjukkan perilaku saling membantu dan bersedia berbagi alat permainan dengan suka rela. Anak-anak yang sebelumnya mudah marah dan sering mengganggu temannya kini mulai bisa mengendalikan diri dengan lebih baik. Antusiasme mereka juga terlihat jelas ketika permainan usai, di mana anak-anak secara sadar dan bersama-sama langsung membereskan mainan mereka. Meskipun tren ini sangat positif, capaian pada aspek pengendalian emosi yang baru menyentuh enam puluh persen mengindikasikan bahwa target optimal belum sepenuhnya tercapai.

4. Refleksi

Tahap refleksi pada akhir siklus pertama dilakukan dengan mengevaluasi seluruh catatan observasi dan capaian persentase dari ketiga indikator utama penelitian. Peneliti dan guru mitra menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* telah terbukti efektif dalam memantik antusiasme dan menumbuhkan kesadaran awal anak untuk bekerja sama, seperti yang terlihat dari inisiatif mereka membereskan mainan secara kolektif. Namun, evaluasi mendalam juga menyoroti bahwa aspek pengendalian emosi dan perbaikan perilaku yang baru mencapai angka enam puluh persen masih memerlukan perhatian khusus dan intervensi yang lebih intensif. Masih terdapat beberapa anak yang terkadang kesulitan menjaga keharmonisan saat turnamen kelompok berlangsung dan membutuhkan bimbingan ekstra untuk benar-benar menekan ego personal mereka. Berdasarkan temuan kritis tersebut, peneliti memutuskan bahwa proses tindakan harus dilanjutkan ke siklus kedua. Rencana perbaikan difokuskan pada penyempurnaan skenario permainan yang lebih menekankan pada komunikasi positif, penguatan rasa saling percaya antar anggota kelompok, serta pemberian afirmasi yang lebih konsisten agar anak-anak semakin percaya diri dan mampu mengelola emosinya secara mandiri.

Siklus II

1. Perencanaan

Perencanaan pada siklus kedua disusun secara terarah sebagai tindak lanjut komprehensif atas hasil refleksi yang diperoleh dari siklus sebelumnya. Fokus utama pada tahap ini adalah untuk mendongkrak capaian pada indikator pengendalian emosi serta mematangkan rasa tanggung jawab dan kemampuan bersosialisasi anak usia lima hingga enam tahun tersebut. Peneliti kembali merancang skenario pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament*, namun dengan modifikasi aktivitas yang lebih menuntut tingkat kesabaran, kepercayaan diri, dan keharmonisan interaksi antar teman. Persiapan yang dilakukan mencakup perancangan tugas-tugas kelompok yang mewajibkan anak-anak untuk saling berdiskusi ringan dan berbagi peran secara adil. Selain itu, peneliti menyusun aturan main baru yang memasukkan elemen budaya antre saat anak-anak hendak menunjukkan hasil karya kelompok mereka di depan kelas. Instrumen penilaian juga disiapkan kembali dengan target capaian yang lebih ambisius, guna memastikan bahwa intervensi lanjutan ini benar-benar mampu mentransformasi perilaku kurang baik anak secara permanen menjadi sikap kolaboratif yang positif dan penuh dengan rasa tanggung jawab bersama di lingkungan prasekolah.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada siklus kedua direalisasikan dengan membawa perbaikan skenario permainan turnamen kelompok ke dalam suasana kelas yang sudah mulai terbiasa dengan model *Teams Games Tournament*. Pada tahap ini, guru memberikan tantangan kolaboratif yang sedikit lebih kompleks, menuntut anak-anak untuk tidak hanya berbagi alat



bermain, tetapi juga berkolaborasi dalam menghasilkan sebuah karya bersama. Selama proses pembelajaran berlangsung, dinamika interaksi antar anak terlihat jauh lebih cair dan harmonis. Peneliti dan guru mitra memantau bagaimana anak-anak mempraktikkan budaya antre dengan tertib saat giliran mereka tiba untuk mempresentasikan hasil karya kelompok. Guru secara konsisten memberikan penguatan positif dan pujian manakala anak-anak berhasil menyelesaikan konflik kecil secara mandiri tanpa harus marah-marah atau menangis. Dalam fase ini, peran guru lebih banyak bergeser menjadi pengamat aktif yang hanya mengintervensi jika benar-benar diperlukan, memberikan ruang yang lebih luas bagi anak-anak untuk mengeksplorasi rasa percaya diri mereka, bernegosiasi dengan teman sekelompok, dan memupuk rasa tanggung jawab yang tinggi terhadap tugas kolektif yang diberikan.

3. Observasi

Hasil observasi yang direkam dengan saksama pada akhir siklus kedua memperlihatkan lonjakan keberhasilan yang sangat memuaskan pada seluruh aspek perkembangan sosial emosional anak. Data kuantitatif mencatat bahwa kemampuan anak dalam membangun hubungan baik dengan teman sebayanya telah mencapai puncaknya di angka sembilan puluh persen. Sejalan dengan itu, kemampuan mereka dalam mengendalikan emosi dan memperbaiki perilaku yang sebelumnya menjadi tantangan terbesar kini berhasil meroket tajam menjadi delapan puluh persen, sementara sikap menunjukkan rasa tanggung jawab meningkat dengan mantap di angka delapan puluh lima persen. Dari segi pengamatan perilaku kualitatif, suasana ruang kelas terasa jauh lebih harmonis dan dipenuhi dengan energi positif. Anak-anak tampak sangat percaya diri saat bermain dan berinteraksi dalam kelompoknya masing-masing. Mereka dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan mampu bekerja sama dalam berbagai aktivitas keseharian, mulai dari bahu-membahu membereskan mainan yang berserakan, membagi tugas saat mengerjakan proyek kelompok, hingga menunjukkan sikap sabar dan toleransi yang tinggi saat harus mengantri untuk memamerkan hasil karya mereka kepada guru.

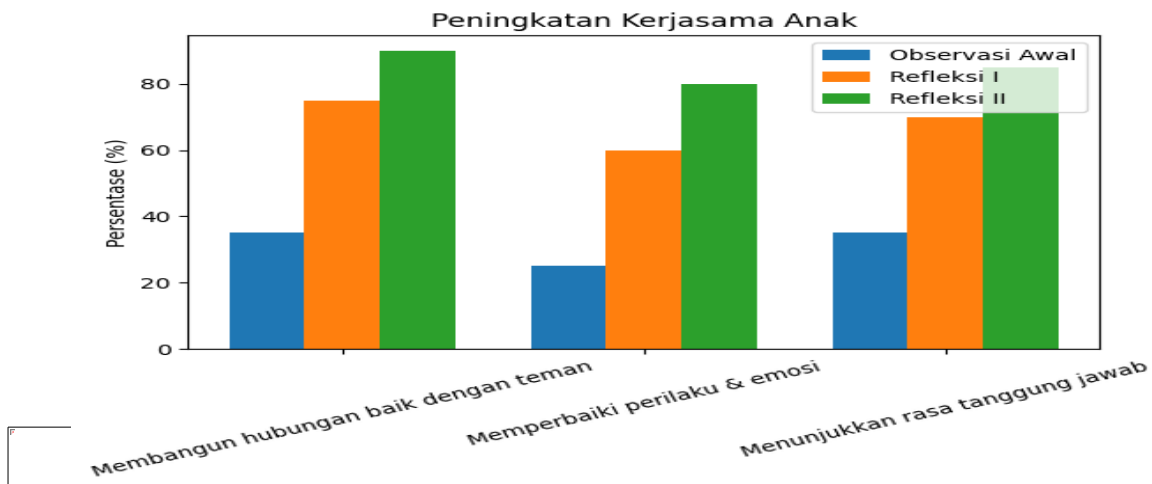
4. Refleksi

Tahap refleksi pamungkas yang dilakukan pada penghujung siklus kedua memberikan kesimpulan yang sangat tegas bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* sungguh efektif dalam meningkatkan kemampuan kerja sama anak usia lima hingga enam tahun. Peningkatan persentase yang sangat drastis dan konsisten dari tahap prasiklus hingga akhir siklus kedua pada ketiga indikator utama membuktikan bahwa kelemahan awal anak-anak dalam bersosialisasi telah berhasil diatasi secara tuntas. Peneliti dan guru kolaborator menyepakati bahwa intervensi melalui permainan dan turnamen kelompok ini tidak hanya sekadar membuat anak menjadi lebih aktif secara fisik, tetapi juga sukses menanamkan nilai-nilai karakter esensial seperti kemampuan menahan ego, kepedulian terhadap teman, dan rasa tanggung jawab yang mendalam terhadap lingkungan sekitarnya. Mengingat seluruh target capaian pembelajaran dan indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini telah terlampaui dengan hasil yang sangat memuaskan dan menciptakan ekosistem kelas yang harmonis, maka peneliti memutuskan bahwa seluruh rangkaian siklus intervensi ini dapat diakhiri secara resmi dan tidak memerlukan tindakan lanjutan pada siklus berikutnya.

Tabel 1. Hasil observasi meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak usia 5-6 tahun

Indikator	Observasi Awal	Refleksi I	Refleksi II
Anak dapat membangun hubungan baik dengan teman	35%	75%	90%

Anak dapat memperbaiki perilaku kurang baik dan emosinya	25%	60%	80%
Anak dapat menunjukkan rasa tanggung jawab	35%	70%	85%



Gambar 2. Diagram Batang Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak

Berdasarkan tabel 1 hasil observasi, terdapat peningkatan signifikan dalam kemampuan bekerjasama anak pada saat bermain TGT. Observasi dilakukan pada tiga indikator utama: anak dapat membangun hubungan baik dengan teman, anak dapat memperbaiki perilaku kurang baik dan emosinya, dan anak dapat menunjukkan rasa tanggungjawab. Pada tahap observasi awal, kemampuan siswa masih rendah. Hanya 35% anak yang mampu membangun hubungan baik dengan teman, 25% anak yang mampu memperbaiki perilaku kurang baik dan emosinya, dan 35% anak yang dapat menunjukkan rasa tanggungjawabnya.

Setelah refleksi pertama dengan penerapan model TGT, terjadi peningkatan signifikan. Membangun hubungan baik dengan teman meningkat menjadi 75%, memperbaiki perilaku kurang baik dan emosinya meningkat menjadi 60%, terakhir yaitu menunjukkan rasa tanggung jawab meningkat menjadi 80%. anak mulai mampu bekerjasama dengan baik dengan sesama teman, serta perilaku kurang baik mereka ataupun emosinya juga mulai bisa dikendalikan oleh diri mereka sendiri, tidak lagi mudah marah-marah ataupun mengganggu temannya, serta anak-anak menjadi lebih antusias pada saat selesai bermain mereka akan dengan sadar langsung membereskan mainan mereka secara bersama-sama.

Pada hasil refleksi kedua, hampir seluruh siswa menunjukkan peningkatan kerjasama yang sangat baik. Membangun hubungan baik meningkat menjadi 90%, memperbaiki perilaku kurang baik dan emosi meningkat lebih signifikan lagi menjadi 80%, dan menunjukkan rasa tanggung jawab meningkat menjadi 85%. anak-anak menjadi lebih percaya diri saat bermain dengan teman dan suasana kelas menjadi lebih harmonis karena mereka saling bekerjasama dalam banyak hal. Baik itu pada saat mereka membereskan mainan, mengerjakan tugas kelompok ataupun mengantri dalam menunjukkan hasil karyanya. Peningkatan ini menunjukkan bahwa TGT efektif membantu anak dalam memahami hubungan kerjasama dan tanggungjawab.

Pembahasan



Analisis awal menunjukkan bahwa kemampuan interaksi sosial anak di lingkungan kelompok bermain masih berada pada level yang sangat memprihatinkan. Data menunjukkan bahwa indikator hubungan antarpribadi hanya menyentuh angka 0,35 sementara kendali emosional berada pada posisi paling rendah yaitu 0,25. Selain itu, rasa tanggung jawab kolektif juga belum berkembang optimal dengan skor 0,35 yang mencerminkan sikap individualistis yang dominan. Kondisi ini menuntut adanya intervensi terstruktur melalui model *teams games tournament* yang mengedepankan kompetisi sehat dalam balutan kerja sama tim. Perencanaan difokuskan pada penyusunan rencana pembelajaran yang mampu mengubah suasana kelas pasif menjadi lebih dinamis melalui berbagai aktivitas *games* edukatif. Peneliti berkolaborasi dengan guru mitra untuk menyiapkan instrumen observasi yang presisi guna menangkap setiap perubahan perilaku anak secara mendalam. Strategi ini dirancang untuk memaksa anak keluar dari zona nyaman mereka dan belajar berbagi alat permainan serta peran dalam kelompok. Fokus utama tahap ini adalah membangun fondasi kepercayaan diri agar anak berani berinteraksi dengan teman sebaya tanpa adanya paksaan dari orang dewasa di sekitarnya guna mewujudkan ekosistem bermain yang inklusif dan bersifat edukatif (Desmaneli et al., 2025; Melinda & Suwardi, 2021; Renawati & Naimah, 2021; Sari et al., 2020; Siswanto et al., 2023).

Pelaksanaan tindakan pada tahap awal menekankan pada internalisasi nilai kolaborasi melalui serangkaian turnamen kelompok yang kompetitif namun tetap menyenangkan bagi anak. Guru berperan aktif sebagai fasilitator yang memberikan instruksi mengenai aturan main yang mewajibkan setiap anggota tim untuk saling membantu satu sama lain. Melalui pendekatan ini, anak mulai diajak untuk memahami bahwa kemenangan kelompok hanya dapat diraih apabila mereka bersedia menekan ego pribadi dan berbagi sumber daya yang tersedia di kelas. Suasana belajar secara bertahap bertransformasi dari aktivitas mandiri yang kaku menjadi interaksi sosial yang penuh antusiasme dan kegembiraan kolektif. Peneliti melakukan pengawasan ketat terhadap dinamika kelompok guna memastikan tidak ada anak yang merasa terpinggirkan selama proses permainan berlangsung. Tantangan utama yang muncul adalah bagaimana menenangkan gejolak emosional anak saat menghadapi kekalahan dalam turnamen tersebut. Meskipun demikian, keterlibatan aktif dalam tim memberikan stimulasi positif terhadap kesadaran sosial mereka. Pola interaksi yang terbangun mulai menunjukkan arah yang benar menuju pembentukan karakter yang lebih peduli terhadap keberadaan teman sebayanya di lingkungan sekolah melalui aktivitas fisik yang nyata dan terus berkelanjutan (Giffari & Irawan, 2023; Irmansyah et al., 2020; Pazmiño et al., 2024; Rahmi et al., 2023; Rusdin et al., 2022; Winarni & Rutan, 2020).

Hasil pengamatan pada akhir tahap pertama mencatat lompatan angka yang cukup signifikan pada seluruh dimensi perkembangan sosial anak prasekolah. Kemampuan membangun hubungan baik meningkat drastis hingga mencapai 0,75 sementara dimensi tanggung jawab kolektif juga merangkak naik ke posisi 0,70. Meskipun demikian, aspek pengendalian perilaku dan emosi hanya menyentuh angka 0,60 yang menandakan masih adanya hambatan internal dalam diri beberapa anak. Peningkatan ini membuktikan bahwa model permainan kelompok sangat efektif dalam memantik keinginan anak untuk bersosialisasi secara sukarela tanpa adanya intimidasi. Anak-anak mulai menunjukkan inisiatif untuk saling menolong dan secara sadar membereskan peralatan bermain setelah aktivitas turnamen selesai dilakukan. Namun, capaian 0,60 pada kendali diri memberikan implikasi bahwa bimbingan intensif masih sangat diperlukan untuk meredam konflik antarpribadi yang sering muncul secara spontan. Refleksi tim peneliti menyimpulkan bahwa diperlukan modifikasi strategi pada fase berikutnya untuk memperkuat rasa saling percaya dan menanamkan budaya antre yang



lebih tertib. Keterbatasan pada tahap ini menjadi dasar utama untuk menyempurnakan skenario pembelajaran agar target optimal dapat diraih secara menyeluruh demi kemajuan karakter peserta didik di masa yang mendatang (Amalia & Zuhro, 2022; Datunsolang et al., 2021; Farida & Fuadi, 2022; Karepouwan et al., 2023; Lailaturrahmawati et al., 2023; Maulana & Fihayati, 2025).

Intervensi pada fase kedua dirancang dengan tingkat kompleksitas yang lebih tinggi untuk mematangkan karakter kolaboratif dan kemandirian anak secara permanen. Perencanaan perbaikan menekankan pada pembagian peran yang lebih adil dan kewajiban berdiskusi ringan sebelum mengambil keputusan dalam permainan tim. Hasilnya sangat memuaskan dengan lonjakan indikator hubungan sosial yang mencapai 0,90 dan sikap tanggung jawab yang berada pada angka 0,85. Kemajuan paling impresif terlihat pada kendali emosional yang berhasil menembus angka 0,80 melalui penerapan budaya antre dan penguatan afirmasi positif secara konsisten. Guru mulai mengurangi peran instruksionalnya dan lebih banyak bertindak sebagai pengamat aktif yang memberikan ruang bagi anak untuk bernegosiasi sendiri. Dinamika kelas menjadi jauh lebih cair dan harmonis karena anak sudah mampu menyelesaikan gesekan kecil secara mandiri tanpa harus menangis atau marah. Pencapaian angka 0,80 pada regulasi diri menunjukkan bahwa anak telah memiliki kesadaran emosional yang cukup stabil dalam menghadapi situasi kompetitif. Keberhasilan ini menegaskan bahwa interaksi sosial yang terarah mampu mengubah pola perilaku negatif menjadi kebiasaan positif yang sangat kuat serta berdampak panjang bagi seluruh pertumbuhan jiwa mereka sepenuhnya (Batubara et al., 2023; Khalisha & Gustiana, 2024; Mahyatun & Syofiyanti, 2021; Syahrul & Nurhafizah, 2022; Utami, 2024).

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan gambaran jelas bahwa model *teams games tournament* merupakan strategi yang sangat ampuh dalam mendongkrak kecerdasan interpersonal anak. Implikasi dari temuan ini adalah pentingnya mengintegrasikan elemen kompetisi dan kerja sama dalam kurikulum pendidikan anak usia dini untuk membentuk karakter yang tangguh. Kenaikan angka dari level awal 0,25 hingga mencapai 0,80 pada aspek emosional membuktikan bahwa keterampilan sosial dapat dilatih melalui pengalaman langsung yang menyenangkan. Namun, perlu dicatat bahwa penelitian ini memiliki keterbatasan ruang lingkup yang hanya terfokus pada lingkungan kelompok bermain tertentu sehingga generalisasi hasil harus dilakukan secara hati-hati. Keberhasilan transformasi perilaku anak dari skor hubungan sosial 0,35 menjadi 0,90 menunjukkan potensi besar pembelajaran kooperatif dalam menekan sikap individualistis sejak dini. Ekosistem kelas harmonis berhasil tercipta sebagai hasil dari sinergi antara perencanaan yang matang dan pelaksanaan yang fleksibel di lapangan. Dengan terlampauinya seluruh target indikator keberhasilan, maka tindakan kelas ini dinyatakan selesai karena telah mampu memberikan dampak nyata bagi perkembangan kepribadian anak secara menyeluruh melalui metode permainan kelompok yang sangat inovatif dan berdampak luas bagi masa depannya.

KESIMPULAN

Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* terbukti secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan kerja sama anak usia 5-6 tahun di KB Putra Parikesit. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, terlihat lonjakan data kuantitatif yang sangat impresif pada seluruh indikator perkembangan sosial emosional siswa. Kemampuan anak dalam membangun hubungan baik dengan teman meningkat drastis dari kondisi awal sebesar 35 persen menjadi 75 persen pada



siklus pertama, dan mencapai puncaknya di angka 90 persen pada akhir siklus kedua. Selain itu, indikator pengendalian emosi juga mengalami kenaikan dari hanya 25 persen menjadi 80 persen, sementara rasa tanggung jawab kolektif berkembang dari 35 persen menuju angka 85 persen. Temuan ini menegaskan bahwa mekanisme turnamen yang menyenangkan mampu mentransformasi perilaku anak yang sebelumnya individualis menjadi lebih aktif berkolaborasi. Penggunaan strategi bermain sambil belajar yang terstruktur ini berhasil menciptakan atmosfer kelas yang lebih harmonis dan inklusif bagi seluruh peserta didik kelompok B secara berkelanjutan.

Secara pedagogis, keberhasilan model ini didorong oleh adanya unsur kompetisi sehat dan penghargaan kelompok yang memicu motivasi intrinsik anak untuk saling membantu satu sama lain. Melalui kegiatan interaktif dalam tim kecil, anak-anak belajar berbagi peran, menahan ego pribadi, serta mempraktikkan budaya antre secara konsisten dalam lingkungan sekolah. Pendidik berperan vital sebagai fasilitator yang menjembatani interaksi sosial sehingga anak merasa aman dan percaya diri saat berkomunikasi dengan teman sebaya. Sebagai saran untuk penelitian kedepannya, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengeksplorasi integrasi teknologi digital atau media ajar berbasis *augmented reality* dalam sintaks *Team Games Tournament* guna meningkatkan daya tarik visual bagi generasi asli digital. Selain itu, disarankan pula untuk melakukan kajian dengan jangka waktu yang lebih panjang untuk melihat retensi permanen dari karakter kerja sama ini pada jenjang pendidikan dasar. Penelitian mendatang juga dapat memperluas subjek pada cakupan populasi yang lebih beragam untuk menguji generalisasi efektivitas model kooperatif ini dalam mengoptimalkan kecerdasan interpersonal anak secara komprehensif dan tuntas.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, N., & Zuhro, D. H. (2022). Analisis manajemen pendidikan karakter madrasah ibtidaiyah dalam mewujudkan generasi berakhlakul karimah. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2370. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2450>
- Araminta, A. A., & Hendratmoko, A. F. (2026). Implementasi model kooperatif TGT melalui game knowledge dominion untuk melatih keterampilan kolaborasi peserta didik. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 6(2), 656. <https://doi.org/10.51878/science.v6i2.9710>
- Ardila, R. V., Utoyo, S., Mayar, F., & Sari, R. E. (2025). Pengaruh permainan estafet bait lagu terhadap kemampuan sosial anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(5), 1842. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7414>
- Ardillani, S. P., & Wulandari, M. D. (2022). Analisis perkembangan sosial-emosional siswa SD kelas bawah selama pembelajaran tatap muka terbatas. *DWIJA CENDEKIA Jurnal Riset Pedagogik*, 6(1), 62. <https://doi.org/10.20961/jdc.v6i1.59194>
- Astuti, M., Damayanti, A. E., Stavrianoudaki, A., & Peace, O. O. (2024). Improving natural science learning outcomes on natural events material through cooperative learning models of teams games tournament type for class V elementary school students. *Indonesian Journal of Education Research (IJoER)*, 5(2), 43. <https://doi.org/10.37251/ijoe.v5i2.879>
- Bahagia, B., Wibowo, R., Rangkuti, Z., & Noor, Z. M. (2021). Playing football creating education character in youth perspective in neighborhood environment. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1593. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.934>



- Batubara, L. F., Agustini, R., & Lubis, J. N. (2023). Meningkatkan perkembangan sosial emosional anak melalui metode cerita. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5961. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5336>
- Datunsolang, R., Sidik, F., & Erwinsyah, A. (2021). Peran guru dalam membentuk karakter peserta didik di sekolah dasar negeri. *EDUCATOR (Directory of Elementary Education Journal)*, 2(2), 181. <https://doi.org/10.58176/edu.v2i2.159>
- Desmaneli, W., Suryana, D., Marlina, S., & Elmasari, R. (2025). Pelaksanaan kegiatan pembelajaran alam terhadap kerjasama anak usia 5-6 tahun di TK negeri pembina. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(5), 1842. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7411>
- Farida, N., & Fuadi, S. I. (2022). Pembelajaran cinta lingkungan berbasis sistem merdeka untuk membentuk profil Pancasila siswa PAUD. *Muróbbi Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 19. <https://doi.org/10.52431/murobbi.v6i1.499>
- Fuadia, N. (2022). Perkembangan sosial emosi pada anak usia dini. *Wawasan Jurnal Kediklatan Balai Diklat Keagamaan Jakarta*, 3(1), 31. <https://doi.org/10.53800/wawasan.v3i1.131>
- Giffari, A. G., & Irawan, F. A. (2023). The correlation between sports extracurricular and social behaviour of students in junior high school 1, Jekulo, Kudus. *Sports Medicine Curiosity Journal*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.15294/smcj.v2i1.61580>
- Hermahayu, H., & Rumini, R. (2021). Optimalisasi peran pelatih melalui integrasi kompetensi teknik dan psikologis pada pelatih atletik di jawa tengah. *Community Empowerment*, 6(3), 398. <https://doi.org/10.31603/ce.4065>
- Irmansyah, J., Lumintuarso, R., Sugiyanto, F., & Sukoco, P. (2020). Children's social skills through traditional sport games in primary schools. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 39(1), 39. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i1.28210>
- Karepouwan, R. M., Pasandaran, S., Pangalila, T., & Tuerah, P. R. (2023). Optimalisasi manajemen sekolah sebagai lingkungan belajar dalam pembentukan civic disposition. *EDUKATIF JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(2), 1155. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.4959>
- Kasriani, N. W., Marsono, M., & Ariani, N. W. T. (2022). Model parenting dalam mengembangkan aspek sosial emosional anak usia 5-6 tahun. (*JAPRA*) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 5(2), 25. <https://doi.org/10.15575/japra.v5i2.19682>
- Khalisha, F. N., & Gustiana, A. D. (2024). Pengaruh layanan bermain bersama terhadap perkembangan sosial emosional anak di rumah anak SIGAP kecamatan Koroncong. *PAUDIA Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 127. <https://doi.org/10.26877/paudia.v13i1.17220>
- Khasanah, U., & Basir, M. A. (2026). Pengaruh motivasi pembelajaran teams games tournament berbantuan quick response code terhadap kemampuan literasi numerasi. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 6(2), 748. <https://doi.org/10.51878/science.v6i2.9709>
- Lailaturrahmawati, L., Januar, J., & Yusbar, Y. (2023). Implementasi pembiasaan shalat berjama'ah dalam membentuk karakter kedisiplinan siswa. *Educativo Jurnal Pendidikan*, 2(1), 89. <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.110>



- Mahyatun, B., & Syofiyanti, D. (2021). Hubungan kecerdasan emosional dengan interaksi sosial siswa kelas VII SMPN 01 Terara Lombok Timur. *JKP (Jurnal Konseling Pendidikan)*, 5(1), 36. <https://doi.org/10.29408/jkp.v5i1.3539>
- Maulana, A. F., & Fihayati, Z. (2025). Inovasi dalam pembentukan karakter: Melalui nilai karakter religius, integritas, dan mandiri di SD Muhammadiyah 2 Krian. *Educatio*, 20(2), 419. <https://doi.org/10.29408/edc.v20i2.30672>
- Melinda, V., & Suwardi, S. (2021). Upaya guru menanamkan kemandirian anak dalam pembelajaran di sentra seni. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 3(2), 75. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v3i2.596>
- Nahakleky, H., Notanubun, Z., & Ratumanan, S. D. (2026). Peningkatan literasi baca dengan menggunakan model cooperative learning pada siswa kelas IV SD. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 695. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i2.9291>
- Nurjayanti, D., Pudyaningtyas, A. R., & Dewi, N. K. (2020). Penerapan program taman pendidikan Alquran (TPA) untuk anak usia dini. *Kumara Cendekia*, 8(2), 183. <https://doi.org/10.20961/kc.v8i2.34631>
- Pazmiño, E. J. A., Párraga, A. P. B., Cobos, C. A. S., López, L. G. S., Anangono, E. J. F., Ortega, S. L. M., & Velez, K. L. M. (2024). Potenciando habilidades sociales a través de actividades deportivas: Un enfoque innovador en la educación. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 3016. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12549
- Priyanggani, P., Sutarno, S., & Sardjijo, S. (2023). Pengaruh sikap kesetiakawanan sosial dan keterampilan kerjasama kelompok terhadap peningkatan hasil belajar melalui motivasi pada siswa pengguna “Whatsapp” grup. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2953. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.4511>
- Rahmi, A., Amiruddin, A., Razali, R., Zulfikar, Z., & Putra, S. (2023). Analysis of the influence of physical education on emotional and social behavior of Banda Aceh Man Model students in 2023, Indonesia. *Path of Science*, 9(9), 7001. <https://doi.org/10.22178/pos.96-18>
- Renawati, R., & Naimah, N. (2021). Implementasi pembelajaran sentra bermain peran era covid 19. *Aulad Journal on Early Childhood*, 4(3), 167. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.116>
- Risqi, F., & Arsila, S. P. (2021). Melatih tingkat kepercayaan diri, kohesivitas, serta kecerdasan emosi siswa pada cabang olahraga sepakbola. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 17(1), 66. <https://doi.org/10.21831/jpji.v17i1.40385>
- Rusdin, R., Salahudin, S., & Irawan, E. (2022). Peran olahraga dalam pembentukan karakter islami mahasiswa di STKIP Taman Siswa Bima. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3). <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3808>
- Sari, A. Y., & Widodo, W. (2026). Efektivitas model kooperatif tipe teams games tournament dengan media ludo terhadap hasil belajar materi tata surya. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 6(2), 714. <https://doi.org/10.51878/science.v6i2.9712>
- Sari, P. P., Utomo, H. B., & Khan, R. I. (2020). Pengembangan kemampuan bekerjasama anak melalui permainan kreatif pohon dan tupai. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(2), 44. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v7i2.7685>



- Setianingrum, I., & Azizah, N. (2021). Teams games tournament untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 315. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1268>
- Setyaningsih, D., Sirjon, S., & Mamma, A. T. (2022). Meningkatkan kemampuan bekerjasama anak usia 5-6 tahun melalui permainan bakiak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 7036. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2573>
- Siswanto, J., Nuroso, H., Hariyanti, D. P. D., & Wardana, M. Y. S. (2023). Stimulasi alat permainan edukatif dan peran orang tua dalam tumbuh kembang anak di TK Kuncup Sari Semarang. *E-Dimas Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 14(4), 829. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v14i4.17266>
- Sulistiyono, S., Nugroho, S., Rahayu, T. W., & Soenyoto, T. (2022). Kepemimpinan pelatih: Berhubungan dengan keterampilan, sikap kerjasama tim dan menghormati pemain sepakbola usia muda. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 18(1), 1. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v18i1.46354>
- Syahrul, S., & Nurhafizah, N. (2022). Analisis pola asuh demokratis terhadap perkembangan sosial dan emosional anak di masa pandemi covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5506. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.1717>
- Utami, M. P. (2024). Pengaruh interaksi sosial dalam pergaulan terhadap pengembangan sikap kepedulian sosial siswa madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 71. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6298>
- Winarni, S., & Rutan, R. (2020). Empathy and tolerance in physical education: Cooperative vs. classical learning. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 39(2), 332. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i2.31851>