

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA MELALUI  
PERMAINAN PIPA BOCOR PADA KELOMPOK B RA DARUS  
SA'ADAH KUDUS TAHUN AJARAN 2016/2017**

**PUTRI MARYANA DEVI  
Ratna Wahyu Pusari**

**ABSTRAK**

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah rendahnya kemampuan kerjasama pada anak kelompok B. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya dalam kegiatan yang berkaitan pengoptimalan kemampuan kerjasama.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah 1) Anak belum dapat melakukan kegiatan bersama dengan teman sebaya dalam kelompok bermain untuk mencapai tujuan bersama, 2) Kurangnya koordinasi yang baik dalam kelompok saat bermain untuk mencapai tujuan yang sama, sehingga kemampuan kerjasama kelompok masih kurang, 3) Kurangnya interaksi anak dalam kerjasama kelompok bermain, 4) Anak masih belum memperlihatkan ketertarikan melakukan permainan diluar kelas, 5) Kurang bervariasinya permainan yang dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak, 6) Kurangnya penggunaan permainan pada proses pembelajaran sehingga terkesan monoton.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelompok B RA Darus Sa'adah Kudus tahun pelajaran 2016/2017. Sampel penelitian yang diambil adalah 8 siswa yang terdiri 5 anak laki-laki dan 3 anak perempuan. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui dokumentasi dan observasi.

Hasil analisis yang diperoleh dari awal penelitian ada 1 (12,5%) anak dengan kategori baik, kemudian peneliti memberikan siklus I kepada anak untuk meningkatkan kemampuan kerjasama. Siklus I mengalami peningkatan mencapai 37,5% (3 anak) dari 8 anak dengan kategori baik, karena belum berhasil maka diberikanlah siklus II. Siklus kedua ini memberikan kenaikan sebesar 87,5% (7 anak) dengan kategori baik dan dapat dikatakan penelitian ini berhasil sehingga tidak perlu melanjutkan siklus III.

Berdasarkan hasil penelitian ini saran yang dapat disampaikan adalah supaya permainan pipa bocor dapat digunakan sebagai salah satu alternatif guru untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak dalam mengajar.

Kata kunci: kemampuan kerjasama, permainan pipa bocor

**ABSTRACT**

**Putri Maryana Devi**, NPM 12150078, "Improving The Students ability of cooperation through *Pipa Bocor* Game For B Group of RA Darus Sa'adah Kudus in the Academic Year 2016/2017", Final Project, Faculty of Education, Program Study Teacher Education Early Childhood Education, University of PGRI Semarang, Muniroh Munawar, S.Psi., M.Pd and Ratna Wahyu Pusari, S.Pd., M.Pd, April, 2017.

Background of study of this research is the students ability of cooperation of the children of grade B is low. That is caused of less of the activity that increase the students ability of cooperation.

The statements of the problem are: (1) the children can not do the activity with their friends in the group; (2) the children less of good coordination with their group when they play, so that ability of cooperation of the children is low; (3) the children less of interaction with their friends in their group; (4) the children can not still attract their like do the game outside of the class; (5) less of variety of game which can improve the children ability; (6) the use of game in the learning process is low so that the lesson too monoton.

This study belongs to a quasi research. The population of the research was B Group of RA Darus Sa'adah Kudus in the academic Year 2016/ 2017. Sample of the research was 8 students which 5 boys and 3 girls. The researcher collected the data from documentation and observation.

The result of analysis can be obtained from the first research, there was a students got a good category (12,55%), then researcher gave cyclus I to the student for improving ability cooperation. Cyclus I increased into 37,5% ( 3 students) from 8 students with a good category, because cyclus I can not run well, researcher gave the cyclus II. Cyclus II increase 87,5% ( 7students) which got a good category and this research was succesfull so that the researcher can't continue to cyclus III.

Based on the result of the research, the writer also would like to offer the suggestion. For the students, the lecturers, the teachers, and the other researchers, the writer suggests that they should use "*Pipa Bocor*" Game as alternative game for the teacher to improve the students ability cooperation.

*Keywords: ability of cooperation, pipa bocor games*

## **A. Pendahuluan**

### **1. Latar Belakang Masalah**

Sesuai dengan isi dari Permendikbud No. 137 tahun 2014 yang menjelaskan bahwa Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini selanjutnya disebut STPPA adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni.

Ada berbagai kemampuan anak yang harus distimulasi sejak usia dini, salah satunya adalah kemampuan untuk bekerja sama. Kerjasama ini memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk tidak saja mengembangkan keterampilan sosial-emosional, tetapi juga bertanggung jawab terhadap lingkungan sosial mereka (Miftahul, 2011:246). Oleh karena itu kemampuan bekerjasama sangatlah perlu diasah sejak usia dini. Kerjasama muncul saat anak sedang bersosialisasi, dan waktu sosialisasi anak adalah saat anak sedang bermain.

Pada RA Darus Sa'adah Kudus pembelajaran masih menggunakan sistem lembar kerja dalam kegiatannya, sehingga pengetahuan yang didapat anak tidak dapat bertahan lama dari ingatannya dan waktu bermain anak dinilai kurang. Kegiatan pembelajaran hanya terdapat didalam kelas saja, serta kurang ada variasi lain di luar kelas. Anak kurang diberi kesempatan untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan yang dimiliki khususnya kemampuan sosial-emosional anak dalam bekerjasama, serta kegiatan bermain anak seperti dibatasi dan tidak diberi kebebasan. Anak masih terkesan belum mau bermain dengan kelompok bermainnya untuk mencapai tujuan yang sama, sehingga perlu adanya pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan kerjasama pada anak. Pada saat bermain bersama, anak kurang berinteraksi dengan semua teman dalam kelompok bermainnya, hanya berinteraksi dengan teman-teman yang disukainya saja sehingga berdampak pada kurangnya koordinasi yang baik dalam kelompok. Anak belum memperlihatkan ketertarikan pada saat bermain diluar kelas, cenderung lebih asyik bermain sendiri dibandingkan bermain bersama-sama bahkan terkadang beberapa anak ada yang lari kesana kemari.

Realitas di lapangan khususnya di RA Darus Sa'adah Kudus untuk pengembangan kemampuan kerjasama anak sudah dilakukan setiap harinya melalui kegiatan membereskan mainan bersama-sama. Pada saat membereskan mainan hanya beberapa anak saja yang mau melakukannya sehingga kemampuan kerjasama anak masih belum optimal, perlu adanya kegiatan yang berguna untuk mengembangkan kerjasama pada anak.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penelitian memberikan kegiatan baru yang lebih bervariasi melalui kegiatan permainan pipa bocor untuk menstimulasi kemampuan kerjasama anak, terutama pada kelompok B. Penelitian tindakan kelas ini penulis memberi judul "Upaya meningkatkan kemampuan kerjasama melalui permainan pipa bocor pada kelompok B RA Darus Sa'adah Kudus Tahun Ajaran 2016/2017".

## **2. Tujuan Penelitian**

Untuk meningkatkan kemampuan kerjasama melalui permainan pipa bocor pada kelompok B RA Darus Sa'adah Kudus tahun ajaran 2016/2017.

## **A. KAJIAN TEORI**

### **1. Kemampuan Kerjasama**

#### **a. Pengertian Kemampuan Kerjasama**

Kerjasama adalah rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan bersama. Kerjasama prinsipnya adalah bahwa siswa dapat saling bertukar pikiran dan saling membantu dalam kegiatan pembelajaran, artinya dalam suatu kegiatan masing-masing peserta didik lebih ditekankan untuk saling bekerjasama antar satu dengan yang lain (Fadlillah, 2014: 189-190).

Charles H. Cooley dalam Soekanto (2014:66) berpendapat kerjasama timbul apabila orang mempunyai kepentingan-kepentingan yang sama dan pada saat bersamaan mempunyai cukup pengetahuan dan pengendalian terhadap diri sendiri untuk memenuhi kepentingan-kepentingan tersebut. Bentuk dan pola kerjasama dapat dijumpai pada semua kelompok manusia. Kebiasaan dan sikap demikian dimulai sejak masa kanak-kanak di dalam kehidupan keluarga dan kelompok-kelompok kekerabatan. Atas dasar itu, anak tersebut akan menggambarkan bermacam-macam pola kerjasama setelah dia dewasa.

Pendapat lain tentang pengertian kerjasama adalah dari Santosa (2006: 22) yaitu suatu bentuk interaksi sosial ketika tujuan anggota kelompok yang satu berkaitan erat dengan tujuan anggota yang lain atau tujuan kelompok secara keseluruhan sehingga setiap individu hanya dapat mencapai tujuan apabila individu lain juga mencapai tujuan. Proses timbulnya kerjasama adalah apabila individu menyadari bahwa mereka mempunyai tujuan/ kepentingan yang sama dan pada saat yang bersamaan mempunyai cukup pengetahuan dan pengendalian diri untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa pengertian kerjasama adalah kegiatan yang dilakukan oleh suatu kelompok-kelompok tertentu yang anggota satu mempunyai tujuan/ kepentingan yang sama dengan anggota yang lainnya pada saat bersamaan dan saling berkaitan erat.

## **b. Karakteristik Kerjasama**

Menurut Yudha (2005: 40) menjelaskan tentang karakteristik kerjasama yang harus dicapai oleh anggota yang terlihat di dalamnya, antara lain: (a) Kepentingan yang sama, (b) Keadilan, (c) Saling pengertian, (d) Tujuan yang sama, (e) Saling membantu, (f) Saling melayani, (g) Tanggung jawab, (h) Penghargaan, dan (i) Kompromi.

## **c. Indikator Kerjasama**

Indikator kerjasama menurut Pusat Studi Pendidikan Anak Usia Dini Lembaga Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta dalam Nariyatiningasih (2014: 13) adalah sebagai berikut: (a) Anak dapat bergabung dalam permainan kelompok, (b) Anak dapat terlibat aktif dalam permainan kelompok, (c) Anak bersedia berbagi dengan teman-temannya, (d) Anak dapat mendorong anak lain untuk membantu orang lain, (e) Anak merespon dengan baik bila ada yang menawarkan bantuan, (f) Anak bergabung bermain dengan teman saat istirahat, dan (g) Anak mengucapkan terimakasih apabila di bantu teman.

## **d. Unsur-unsur Kerjasama**

Menurut Suprijono (2009:58-61) untuk mencapai hasil yang maksimal dalam bekerjasama, ada lima unsur yang harus di tetapkan, yaitu: (a) *Positive interdependence* (saling ketergantungan positif): Unsur ini menunjukkan bahwa dalam kerjasama ada dua pertanggungjawaban kelompok, (b) *Personal responsibility* (tanggung jawab perseorangan): Tanggung jawab perseorangan adalah kunci untuk menjamin semua anggota yang diperkuat oleh kegiatan belajar bersama, (c) *Face to face promotive interaction* (interaksi promotif): Unsur ini penting karena dapat menghasilkan ketergantungan positif, (d) *Interpersonal skill* (komunikasi antar anggota): Untuk mengkoordinasikan kegiatan peserta didik dalam pencapaian tujuan bersama, dan (e) *Group processing* (pemrosesan kelompok): Pemrosesan mengandung arti menilai.

## **B. Permainan Pipa Bocor**

### **1. Hakikat Alat Permainan**

#### **a. Pengertian Alat Permainan**

Alat permainan edukatif (APE) menurut Eliyawati (2005:62) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Berkaitan dengan alat permainan untuk Anak Usia Dini maka pengertian APE untuk anak usia dini adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.

Pendapat lain tentang Alat permainan edukatif yaitu menurut Suratno (2005:215) adalah alat permainan tetapi juga sekaligus untuk mendidik. Oleh karena itu, alat permainan edukatif dirancang untuk dapat digunakan secara manipulatif.

Alat permainan edukatif menurut Tedjasaputra (2001:81) adalah alat permainan yang dirancang untuk kepentingan pendidikan serta dapat digunakan dalam berbagai cara dengan maksud dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat serta bermacam-macam bentuk dan bisa juga untuk anak prasekolah dan berfungsi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa alat permainan adalah segala jenis alat untuk bermain bagi anak yang berguna untuk mengoptimalkan semua aspek perkembangan pada anak dan sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan..

## **2. Hakikat Pipa Bocor**

### **a. Pengertian Pipa Bocor**

Permainan yang sering dilakukan pada anak dapat bermanfaat menjalin kerjasama, salah satunya adalah permainan pipa bocor. Permainan pipa bocor merupakan permainan yang penuh dengan kerjasama, karena tanpa kerjasama permainan tidak akan bisa diselesaikan (Malahayati, 2012:62). Selaras dengan pendapat dari Susanta (2008:141) permainan pipa bocor merupakan sesuatu (bisa bola plastik kecil) dari dasar pipa bocor menggunakan air, kebocoran di tutup dengan anggota tubuh peserta tanpa menggunakan alat bantuan. Sedangkan menurut Hamid dalam Rizqi (2013: 16) pipa bocor adalah permainan untuk melatih kemampuan mengatur strategi untuk mengatasi berbagai masalah dan menanamkan kemampuan *leadership*.

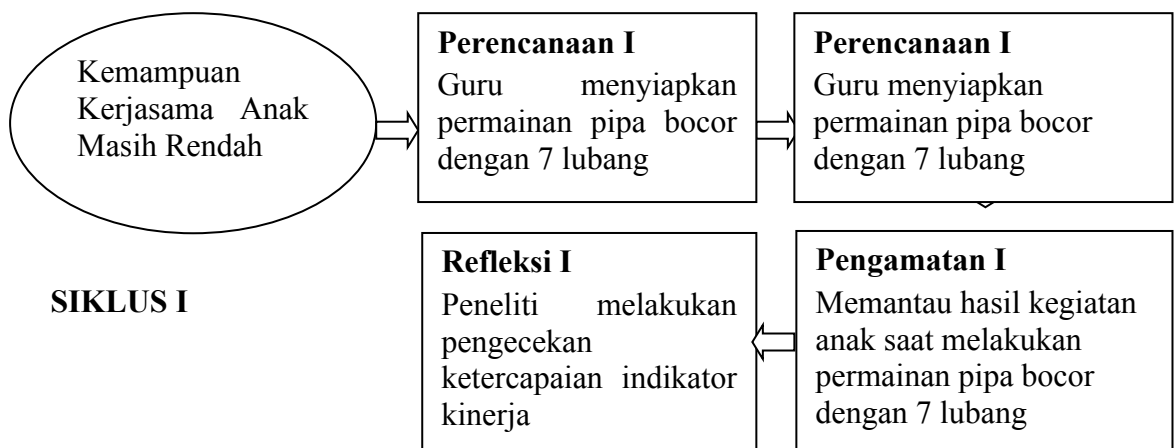
Berdasarkan pengertian di atas pipa bocor adalah suatu permainan yang menanamkan kemampuan kerjasama dan melatih anak untuk mengatur strategi dalam memecahkan berbagai masalah dengan caramemasukkan air ke dalam pipa paralon yang dilubangi secara acak di sisi-sisinya untuk mengeluarkan bola plastik/pingpong yang ada di dalamnya.

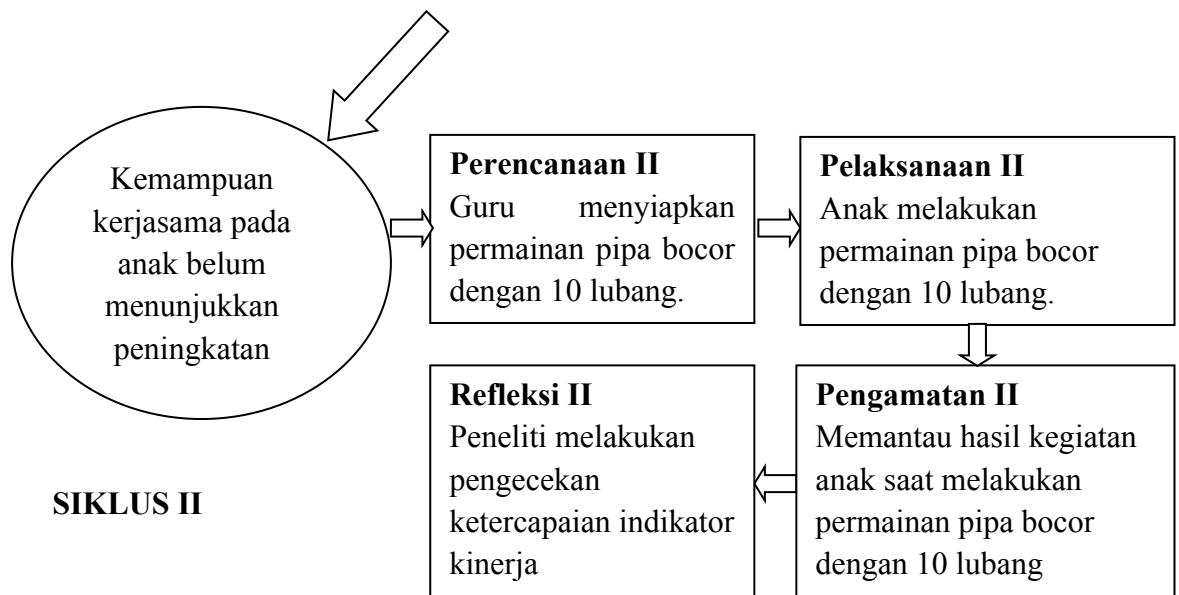
**b. Prosedur Permainan Pipa Bocor**

Menurut Asti (2009: 252) mengatakan prosedur pelaksanaan permainan pipa bocor adalah sebagai berikut: (a) Permainan pipa bocor dilakukan secara kelompok, (b) Masing-masing kelompok diminta berlomba mengeluarkan bola pingpong yang ada dalam pipa bocor dengan menggunakan air, (c) Cara menuangkan air ke dalam pipa hanya boleh menggunakan gelas bekas air mineral yang telah disediakan dengan waktu yang telah ditentukan, (d) Tim/ kelompok yang paling cepat menyelesaikan tugasnya dengan baik dinyatakan sebagai pemenang.

Peneliti memodifikasi prosedur permainan yang disesuaikan dengan keadaan anak, diantaranya: (a) Permainan pipa bocor dimainkan secara berkelompok 3 sampai 4 orang, (b) Permainan ini dilakukan oleh dua kelompok atau lebih, (c) Anak akan memasukkan bola pingpong ke dalam pipa, (d) Anak membagi tugas dikelompoknya siapa yang bertugas mengisi air dan bertugas untuk menutup lubang-lubang yang ada di pipa, (e) Satu anak mengisi air ke dalam pipa dan anak yang lain berusaha menutup lubang pada pipa supaya air tidak keluar dan pipa bisa terisi air dengan penuh, sehingga bola pingpong dapat diambil, dan (f) Setelah bola pingpong keluar dan dapat diambil, anak memasukkan bola pingpong ke ember.

**3. Kerangka Berpikir**





### C. METODE PENELITIAN

#### 1. Setting Penelitian

Peneliti merencanakan pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini pada semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017 antara bulan Juli-November. Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan di RA Darus Sa'adah Kudus tahun ajaran 2016/2017. Subjek penelitian adalah anak kelompok B yang berjumlah 8 anak dengan 3 perempuan dan 5 laki-laki.

#### 2. Prosedur atau Siklus Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua kali siklus yang sudah dianggap mampu memenuhi target peneliti dalam mencapai hasil yang diinginkan dan mengatasi persoalan yang ada. Masing-masing siklus terdiri dari 4 tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

#### 3. Metode Pengumpulan Data

##### a. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan beberapa teknik dan alat pengumpulan data yang disesuaikan dengan masalah meningkatkan kemampuan kerjasama anak yang di angkat dalam penelitian, yaitu:

- 1) Observasi



Menurut Arikunto (2010:199) observasi yang disebut pula dengan pengamatan, meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra. Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi untuk mengetahui sosialisasi anak dan di gunakan untuk memperoleh gambaran umum RA Darus Sa'adah Kudus.

## 2) Wawancara

Menurut Paizaluddin (2013:130) wawancara merupakan salah satu cara untuk mengumpulkan data dengan jalan mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara lisan kepada subyek penelitian, instrumen ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai fakta, keyakinan, perasaan, niat, dan sebagainya.

## 3) Dokumentasi

Menurut Arikunto (2010:201) dokumentasi berasal dari kata dokumen yang berarti barang-barang tertulis. Dokumentasi yang digunakan adalah foto kegiatan pembelajaran pada setiap tahap siklus pembelajaran.

## **4. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian menurut Arikunto (2010: 203) adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.

## **5. Indikator Kinerja**

Indikator kinerja menurut Kunandar (2008: 127) adalah suatu kriteria yang digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan dari kegiatan PTK dalam meningkatkan atau memperbaiki mutu proses belajar mengajar di kelas.

## **D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **1. Hasil Penelitian**

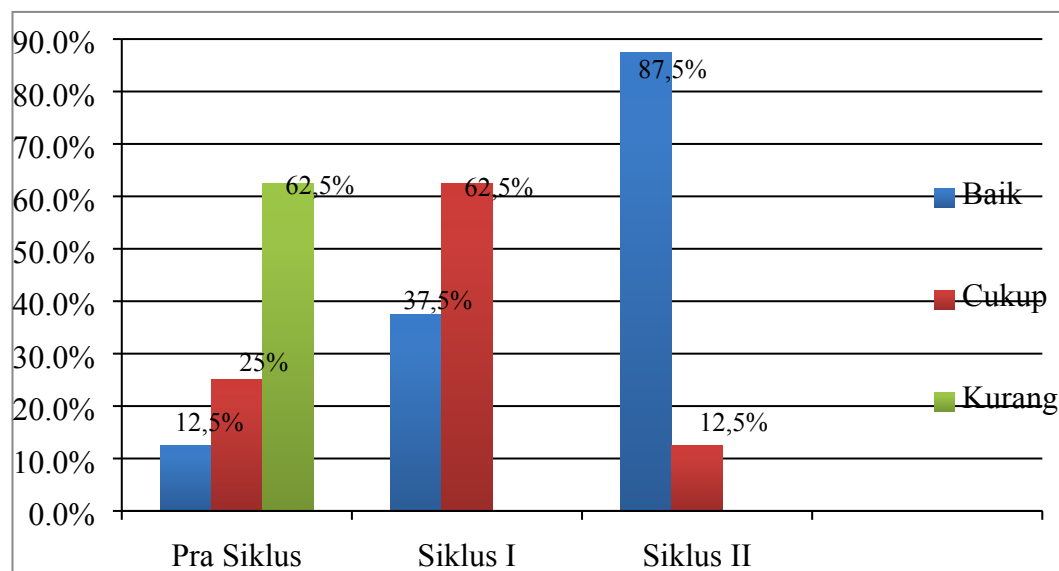
Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan II menunjukkan bahwa menggunakan permainan pipa bocor dapat meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak kelompok B RA Darus Sa'adah Kudus tahun ajaran 2016/2017.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada proses pembelajaran ini menghasilkan data peningkatan kecerdasan kinestetik pada pra siklus, siklus I, dan siklus II yang dirangkum dalam tabel berikut ini :

**Tabel 1: Rekapitulasi Nilai Kemampuan Kerjasama**

Indikator	Keterangan	PraSiklus	Siklus I	Siklus II
Mampu bersikap kooperatif dengan teman	Baik	12,5%	37,5%	87,5%
	Cukup	25%	62,5%	12,5%
	Kurang	62,5%	0%	0%

Selengkapnya dapat dilihat pada grafik berikut ini:



**Grafik 1. Peningkatan Kemampuan Kerjasama Anak Antara Siklus**

#### **b. Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan II menunjukkan bahwa menggunakan permainan pipa bocor dapat meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak kelompok B RA Darus Sa'adah Kudus tahun ajaran 2016/2017. Hal ini terlihat dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap kegiatan permainan pipa bocor dimana terdapat peningkatan kemampuan kerjasama anak di siklus I yang mengalami peningkatan di siklus II.

Perkembangan kemampuan kerjasama anak pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Antusias anak dalam mengikuti permainan pipa bocor belum maksimal, hal ini terlihat dari masih adanya anak

yang bermain air sendiri saat permainan sedang berlangsung. Ada anak yang bertugas mengambil air terkadang lupa dengan kelompoknya, bukan pipa milik kelompoknya sendiri yang diisi air melainkan kelompok lainnya, ada beberapa anak yang masih mengalami kesulitan saat menutup lubang yang ada pada pipa. Kemampuan kerjasama anak melalui permainan pipa bocor cukup baik, meskipun ada beberapa anak yang belum maksimal dalam menyelesaikan kegiatan tersebut. Berdasarkan hasil kegiatan permainan pipa bocor pada siklus I, ada 3 anak yang memiliki kriteria baik dari 8 anak dengan perolehan prosentase sebesar 37,5% sehingga belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Maka dari itu, peneliti berusaha membuat perencanaan yang lebih menarik lagi pada siklus II agar anak dapat mengikuti kegiatan secara maksimal dan dapat meningkatkan kemampuan kerjasamanya.

Pada siklus II kemampuan kerjasama anak meningkat, hal ini terlihat dari anak yang lebih antusias dari sebelumnya. Strategi yang digunakan untuk menyelesaikan permainan pipa bocor sudah baik, anak mampu menjaga kekompakan sampai permainan selesai sehingga dapat menyelesaikan kegiatannya dengan baik dan anak sudah dapat menggunakan jari-jarinya untuk menutup lubang pada pipa dengan maksimal, sehingga pipa tersebut tidak bocor saat diisi air. Berdasarkan hasil kegiatan permainan pipa bocor pada siklus II, ada sebanyak 7 anak yang memiliki kriteria baik dengan perolehan prosentase sebesar 87,5% sehingga sudah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan.

## **E. PENUTUP**

### **1. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui beberapa tindakan siklus yaitu pra siklus, siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa permainan pipa bocor terbukti dapat meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak kelompok B RA Darus Sa'adah Kudus Tahun Ajaran 2016/2017. Hal ini ditandai dengan peningkatan rata-rata skor rekapitulasi hasil observasi. Rata-rata skor peningkatan kemampuan kerjasama pada anak kelompok B RA Darus Sa'adah dalam kriteria baik, pra siklus hanya ada 1 anak dengan prosentase 12,5% dari 8 anak, kemudian meningkat pada siklus I yaitu

ada 3 anak dengan prosentase 37,5% dan terus meningkat pada siklus II menjadi 7 anak dengan kriteria baik dengan prosentase sebesar 87,5%. Dari data tersebut maka indikator kinerja pada penelitian ini dapat dikatakan berhasil pada siklus II sehingga tidak perlu melanjutkan siklus III. Permainan pipa bocor sangat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan kerjasama karena tanpa adanya kerjasama permainan ini tidak dapat diselesaikan, melatih kesabaran, melatih kekompakan dalam kelompok dan melatih kemampuan mengatur strategi untuk mengatasi berbagai masalah pada saat menyelesaikan kegiatan permainan pipa bocor. Anak terlibat aktif dalam kegiatan, anak juga begitu antusias dan senang mengikutinya karena permainan yang diberikan merupakan hal baru bagi anak.

## **2. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut: a) Bagi Sekolah: Sekolah hendaknya memberikan lingkungan belajar yang memadai yaitu dengan memperhatikan fasilitas dan sarana prasarana sekolah yang mendukung kegiatan dalam meningkatkan kemampuan yang dimiliki anak, b) Bagi Guru: Guru dapat berinovasi dan menambah wawasan tentang menciptakan suasana kegiatan pembelajaran yang menyenangkan agar dapat mengoptimalkan kemampuan yang dimiliki anak, c) Bagi Anak: Anak dapat berfikir kreatif dalam menyelesaikan masalah sederhana yang dihadapi saat bermain pipa bocor, d) Bagi Pembaca: Agar dapat bermanfaat dan menjadikan motivasi bagi pembaca dalam melakukan penelitian yang lebih baik lagi.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asti, Badiatul Muchlisin. 2009. *Fun Outbound (Merancang Kegiatan Outbound yang Efektif)*. Jogjakarta: Diva Press.
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Fadlillah. Muhammad. 2014. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta: Ar-Rus Media.
- Huda, Miftahul. 2011. *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Jhonson, David W. 2010. *Colaborative Learning (Strategi Pembelajaran untuk Sukses Bersama)*. Bandung: Nusamedia.
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Nariyatningsih. 2014. “Upaya Meningkatkan Kerjasama Anak Melalui Pembelajaran Sains di RA Perwanida Kecamatan Candisari Tahun Pelajaran 2014/ 2015”. Skripsi. Semarang. Universitas PGRI
- Paizaluddin dan Ermalinda. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Bandung: Alfabeta.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Santosa, Slamet. 2006. *Dinamika Kelompok*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Soekanto, Soerjono. 2012. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta :Rajawali Pers.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative learning*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Suratno. 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Susanta, Agustinus. 2008. *Merancang Outbound Training Profesional*. Jakarta: Andi publisher.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Tedjasaputra, Meyke. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.