Volume 3 Issue 2 (2019) Pages 440-447
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
DOI: 10.31004/obsesi.v3i2.222

Peningkatan Kemampuan Sosial melalui Bermain Kartu Estafet pada Anak Usia Dini

Siska Perdina [1]✉, Rien Safrina [2], Tjipto Sumadi [3]
Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Jakarta

Abstrak
Penelitian bertujuan untuk melakukan peningkatan kemampuan sosial di kelompok B TK Tunas Insan Kamil Kota Serang Banten. Penelitian menggunakan penelitian tindakan (*Action Research*). Subjek penelitian di kelompok B1 Tk Tunas Insan Kamil Kota Serang Banten berjumlah 12 anak yang terdiri dari 6 anak perempuan dan 6 anak laki-laki. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan sosial melalui kegiatan bermain kartu estafet, yaitu kemampuan sosial pada pra siklus sebesar 48,16% dari 12 anak, pada tes akhir siklus I didapatkan peningkatan kemampuan sosial anak sebanyak 66,88% dari 12 anak yang artinya terdapat peningkatan sebanyak 18,72% dari pra siklus namun belum mencapai target yang diharapkan sehingga dilanjutkan pada siklus II yang diakhir pertemuan menunjukkan peningkatan kemampuan sosial anak sebesar 84,17% dari 12 orang siswa yang artinya mencapai target 71%. Indikator kemampuan sosial yang digunakan yaitu berperilaku sesuai dengan tuntutan sosial, berinteraksi dengan orang lain, dan bekerjasama. Simpulan dari penelitian ini adalah kegiatan bermain kartu estafet dapat meningkatkan kemampuan sosial anak.

Kata Kunci: *kemampuan sosial; bermain kartu; estafet*

Abstract
This study aims to improve social skills in group B TK TunasInsan Kamil Serang, Banten. Research uses action research (Action Research). The research subjects in the B1 TK Tunas Insan Kamil in Serang, Banten. Were 12 children consisting of 6 girls and 6 boys. The technique of collecting data through observation and documentation. The results showed an increase in social skills through relay card playing activities, namely the social ability in the pre-cycle of 48.16% of 12 children, in the final test of the first cycle found an increase in social skills of children as much as 66.88% of 12 children which means there is an increase as much as 18.72% of the pre-cycle but have not reached the expected target so that it was continued in the second cycle which at the end of the meeting showed an increase in children's social abilities by 84.17% from 12 students which meant reaching the target of 71%. Indicator of social ability used is behaving according to social demands, interacting with others, and collaborating. The conclusion of this study is that relay card playing activities can improve children's social skills in Group B TK Tunas Insan Kamil Serang, Banten.

Keywords: *social skills; relay card; card game*

Copyright (c) 2019 Siska Perdina, Rien Safrina, Tjipto Sumadi

✉Corresponding author :
Address : Jakarta, Indonesia
Email : siskaperdina56@gmail.com
ISSN 2356-1327 (Media Cetak)
ISSN 2549-8959 (Media Online)

PENDAHULUAN

Dalam teori ekologi dijelaskan perkembangan manusia dipengaruhi oleh lingkungan (Ettekal & Mahoney, 2017), pemberian stimulasi yang tepat sangat mempengaruhi perkembangan kemampuan anak sesuai dengan tahapan perkembangan yang diharapkan. Karakteristik anak usia dini tidak dapat dilepaskan dari bermain yang merupakan kegiatan yang menyenangkan dan dapat merangsang berbagai kemampuan yang harus dikembangkan anak usia dini. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Duque et al., (2016) menyatakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang penting bagi anak karena dalam kegiatan bermain anak dapat bereksperimen melalui perasaan, sentuhan, ucapan, dan interaksi sosial dengan orang lain.

Kemampuan sosial merupakan kompetensi yang dimiliki seseorang dalam berhubungan dengan lingkungan dan orang disekitarnya sehingga mencapai perkembangan yang maksimal. Kemampuan sosial yang baik merupakan salah satu kompetensi yang sangat penting dalam tahapan perkembangan manusia karena ketika berhubungan dengan orang lain akan melibatkan kemampuan berkomunikasi, kemampuan berfikir, dan banyak kemampuan lainnya.

Kemampuan sosial di tuangkan dalam jurnal Thomson, (2017) yang mendefinisikan kemampuan sosial sebagai kemampuan untuk berinteraksi secara efektif dengan orang lain dan mengelola emosi, berfungsi sebagai satu faktor penentu dalam kehidupan untuk anak. Berinteraksi dengan orang lain mengajarkan anak untuk dapat mengendalikan dirinya, tidak mementingkan diri sendiri, bersikap sopan terhadap orang lain sehingga orang lain dapat menunjukkan sikap yang sama kepada dirinya. Dari beberapa pendapat diatas dapat diartikan sangat penting mengajarkan kemampuan sosial kepada anak usia dini agar dapat berinteraksi dengan baik terhadap lingkungan sekitarnya.

Kemampuan sosial menurut Green and Rechis (2006) dalam (Creighton & Szymkowiak, 2014) yaitu interaksi dengan orang lain dan keterampilan kerjasama anak usia dini karena merupakan dasar berhubungan dan berinteraksi dengan orang lain menemukan strategi dalam pemecahan masalah. Hal ini menunjukkan bahwa hubungan kemampuan berperilaku sesuai dengan tuntutan sosial, interaksi dan kemampuan bekerjasama merupakan hal yang menjadi dasar terbentuknya kemampuan sosial anak. Dalam teori erikson masa kanak- kanak di kelompokkan ke dalam tiga tahapan (Kail V Robert, Cavanaugh C, 2010: 172-173), yaitu : (1) *Basic trust vs. Mistrust* atau masa bayi sampai usia 12 bulan, (2) *Autonomy vs. Shame and doubt* usia 1-3 tahun, (3) *Initiative vs. Guilt* masa usia 3- 5 tahun ditandai dengan anak mulai mengidentifikasi dirinya dan dapat bekerjasama dengan orang lain. Sebagai mahluk sosial anak- anak banyak menghabiskan waktu bersama orang disekitarnya terutama teman – teman yang disukainya. Dari beberpa pendapat diatas dapat disimpulkan kemampuan sosial yang dimaksud dalam penelitian ini adalah berperilaku sesuai tuntutan sosial, berinteraksi, dan bekerjasama dengan orang lain.

Menurut Perry, 2000 (Housman, 2017), menyatakan penelitian terbaru dalam ilmu saraf menunjukkan bahwa pembelajaran sosial sangat efektif dilakukan sebelum usia enam tahun, ketika sekolah biasanya dimulai. Usia dini (0-6 tahun) merupakan masa keemasan dimana banyak sel- sel saraf otak yang berkembang pesat sehingga penting memberikan

stimulasi yang tepat bagi anak. Sejalan dengan itu Nelson,2013 dalam (Housman, 2017), menyatakan bahwa sembilan puluh persen dari otak berkembang dalam 3 tahun pertama selama periode plastisitas, fleksibilitas sel-sel saraf dan mengubah struktur dan fungsi mereka sebagai respons terhadap stimulus dari lingkungan. Perkembangan otak memiliki fungsi interaksi antara biologi dan pengalaman, pengalaman sosial dan emosionaln yang berperan penting dalam perkembangan otak anak. Kemampuan sosial dan perkembangan otak memiliki hubungan yang saling berkaitan akan terlihat dalam hubungan sosial dan interaksi dengan orang lain.

Kenyataan yang terjadi di lapangan yang terlihat dari hasil observasi masih terlihat rendahnya kemampuan sosial emosional anak usia dini khususnya di kelompok B Tk Tunas Insan Kamil Kota Serang Banten. Anak masih terlihat kesulitan dalam berperilaku sesuai dengan tuntutan sosial, berinteraksi dan bekerjasama dengan orang lain. Sejalan dengan itu dalam sebuah penelitian (Thomson, 2017) menunjukkan masih ada sekitar 20% dari semua anak usia prasekolah mengalami tantangan sosial yang signifikan, dan intervensi awal sangat penting untuk memastikan bahwa masalah tidak meningkat ke tingkat signifikan secara klinis. Dari keadaan yang terjadi di lapangan maka peneliti merasa perlu untuk dilakukan peningkatan kemampuan sosial kepada anak usia dini.

Dalam Permendikbud 137 tahun 2014, tentang standar Isi Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak kelompok usia 5-6 tahun terlihat perkembangan sosial emosional anak yang meliputi lingkup perkembangan kesadaran diri, tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain, serta perilaku prososial. Dalam tiga lingkup perkembangan tersebut termuat kemampuan berperilaku sesuai dengan tuntutan sosial, berinteraksi dengan orang lain, dan bekerjasama sebagai bagian yang perlu untuk dicapai dalam perkembangan anak. Kemampuan sosial anak usia dini merupakan kemampuan yang harus diajarkan dan dibiasakan namun dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini yaitu dengan kegiatan bermain. Hal ini sejalan dengan sebuah penelitian (Creighton & Szymkowiak, 2014) yang memperlihatkan bahwa Bermain kooperatif juga merupakan salah satu strategi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan sosial anak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Creighton & Szymkowiak, (2014), menemukan bermain kooperatif dalam kelas anak usia dini menghasilkan interaksi yang lebih tinggi daripada permainan kompetitif. Permainan kooperatif meningkatkan interaksi dalam kelas. Kegiatan kooperatif dilakukan bersama- sama dalam tim sehingga tercipta hubungan sosial dalam kegiatannya

Penelitian yang dilakukan oleh Sampath, Agarwal, & Indurkhya, (2013), bermain kartu dapat membantu anak dengan kemampuan komunikasi yang kurang karena memungkinkan anak berkomunikasi dengan isyarat tanda, simbol, dalam kartu gambar. dari penelitian diatas terlihat bahwa permainan kartu dapat meningkatkan kemampuan anak usia dini seperti sosial, kognitif, bahasa, dan konsentrasi serta daya imajinasi anak. Sejalan dengan itu penelitian oleh Marshal *et al* (Sigurðardóttir, 2010), bermain kartu dapat meningkatkan kemampuan sosial dan analitis anak usia dini. Bermain kartu anak usia dini sangat baik dilakukan secara berkelompok untuk memudahkan anak dalam proses menyelesaikan tantangan yang diberikan oleh guru. Beberapa penelitian diatas menunjukkan bermain

kartu dapat meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini.

Namun kenyataan yang terjadi bahwa bermain kartu yang dilakukan dengan cara biasa masih kurang diminati anak sehingga dilakukan modifikasi cara memainkan kartu dengan cara lari estafet agar anak lebih tertarik dan bersemangat melakukan kegiatan bermain dalam tim. Namun bentuk permainan tentunya sudah disesuaikan dengan kemampuan anak usia 5-6 tahun. Cara bermain dengan estafet ini dipandang dapat berhasil untuk meningkatkan kemampuan sosial anak. Estafet yaitu berlari dalam tim yang terdiri dari 4 orang. Pelari pertama berlari memberikan tongkat kepada pelari ke dua yang menunggu dan seterusnya, (Kristin, 2016).kegiatan bermain kartu estafet memungkinkan anak melatih kemampuan kerjasama, interaksi, berperilaku sesuai tuntutan sosial juga koordinasi gerak motorik kasar dan komunikasi saat melakukan kegiatan bermain.

Bermain kartu estafet dilakukan dengan membagi jumlah anak menjadi dua kelompok dan seimbang antara jumlah anak laki-laki dan perempuan sehinggaanak belajar membaur tanpa membedakan teman. Dalam satu tim terdiri dari enam orang yang dibagi menjadi tiga anak laki-laki dan tiga anak perempuan. Berbaris berjajar saling memberikan kartu secara estafet atau berantai sampai ke garis *finish*. Pada siklus selanjutnya dapat ditingkatkan dengan mengucapkan kata tolong bagi yang memberikan kartu dan kata terima kasih bagi yang menerima kartu. Selanjutnya anak akan saling membantu menyelesaikan tugas bermainnya. Selesai kegiatan guru dapat mengevaluasi kegiatan dan melakukan tanya jawab. Anak saling bersalaman memberikan ucapan selamat kepada kelompok yang berhasil. Selesai kegiatan anak yang kelompoknya berhasil mendapat *reward* dan membagikan kepada semua teman. Sehingga dalam kegiatan bermain ini tercipta suasana yang menyenangkan dan pengalaman baru bagi anak.

Berdasarkan fakta yang ada dilapangan dan beberapa hasil penelitian sebelumnya, maka perlu dilakukan penelitian untuk meningkatkan kemampuan sosial anak di TK Tunas Insan Kamil Kota Serang Banten. Oleh karena itu peneliti mencoba melakukan penelitian untuk meningkatkan kemampuan sosial anak melalui bermain kartu estafet karena bermain kartu estafet belum pernah dilakukan dalam penelitian sebelumnya sehingga dapat menjadi solusi bagi guru dalam meningkatkan kemampuan sosial anak.

METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan. penelitian tindakan adalah poses yang didesain untuk melibatkan semua partisipan (murid, guru, dan peserta lainnya) untuk meningkatkan penyelenggaraan dalam pengalaman pendidikan (Emzir, 2012). Peneilitan tindakan ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart yang meliputi empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi (Kemmis Stephen, Mc. Tggart Robin, 2014). penelitian ini dikatakan berhasil apabila minimal 71% (Mills, 2003)dari jumlah keseluruhan anak yaitu 8 dari 12 anak sudah mencapai standar yang telah ditetapkan oleh kolaborator yaitu 75% dengan mempertimbangkan situasi dan kondisi sekolah.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penilitian ini adalah observasi, dokumentasi, wawancara, dan catatan lapangan. Instrumen dalam penelitian ini dikembangkan melalui definisi konseptual dan definisi operasional

yang dimbil dari aspek sosial anak (Permendikbud 137 tahun 2014). Aspek sosial dijabaran dalam beberapa indikator yaitu 1) Berperilaku sesuai dengan tuntutan sosial, 2) Berinteraksi dengan orang lain, 3) Kerjasama. Analisa data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif Miles dan Huberman (Mills, 2003) dengan cara tiga tahap analisis yaitu 1) Reduksi data, 2) Penyajian data, 3) Simpulan data. Sedangkan analisis kuantitatif dengan cara statistik deskriptif yang bertujuan untuk melihat rata-rata skor yang diperoleh dari pra siklus, siklus 1, dan siklus 2 disajikan dalam bentuk tabel dan grafik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prasiklus

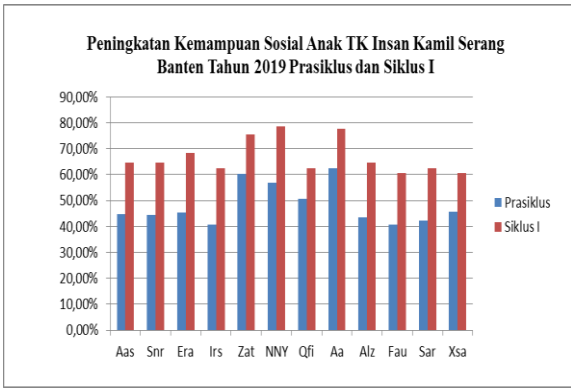
Asesmen awal dilakukan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan sosial anak TK Tunas Insan Kamil Serang Banten. Hasil penilaian yang dilakukan melalui observasi dengan indikator penilaian kemampuan sosial anak. Dengan melakukan kegiatan mewarnai. Hasil yang didapatkan pada pra siklus kelompok B1 usia 5-6 tahun adalah 26,75%. Berikut tabel hasil pra siklus.

Tabel 1 Hasil Observasi Pra Siklus

No.	Nama Anak	Pra Tindakan Persentase Pencapaian
1	Aas	44,80%
2	Snr	44,50%
3	Era	45,50%
4	Irs	40,60%
5	Zat	60,40%
6	Nny	56,80%
7	Qfi	50,70%
8	Aa	62,50%
9	Alz	43,50%
10	Fau	40,60%
11	Sar	42,20%
12	Xsa	45,80%
Rata-rata		48,16%

Siklus I

Observasi pada siklus 1 dilakukan untuk mengetahui skor yang didapat oleh anak setelah diberikan tindakan melalui bermain kartu estafet dalam meningkatkan kemampuan sosial. Adapun data observasi pada siklus 1 adalah:

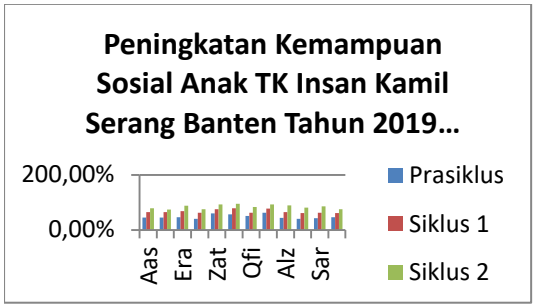


Grafik 1 Skor Silus 1

Data pada grafik menunjukkan peningkatan kemampuan sosial anak dari sebelum mendapat tindakan melalui kegiatan bermain kartu estafet. Pada grafik diatas terlihat peningkatan kemampuan sosial anak TK Insan Kamil Serang Banten yang berjumlah 12 orang anak pada rata-rata kelas pra siklus mencapai TCP anak 48,16% dan pada siklus I menjadi 66,88%. TCP yang diperoleh anak belum mencapai batas ketentuan minimal. Batas ketentuan minimal yaitu 71% (Mills, 2003). Oleh karena itu peneliti dan kolaborator menyepakati untuk dilanjutkan ke siklus II dengan batas ketentuan minimal kelas yaitu 75%. Jika sudah mencapai angka minimal 75% maka dapat dikatakan penelitian ini berhasil. Hal ini dilakukan atas kesepakatan antara peneliti dan kolaborator dengan mempertimbangkan agar kemampuan sosial anak meningkat sesuai dengan harapan yang telah ditentukan dengan memperbaiki kekurangan pada siklus I agar lebih maksimal pada siklus II.

Siklus II

Observasi pada siklus II dilakukan untuk mengetahui skor yang diperoleh anak melalui pemberian tindakan kegiatan bermain estafet dalam meningkatkan kemampuan sosial. Data observasi pada siklus II dapat dilihat sebagai berikut:



Grafik Skor perolehan nilai Siklus II

Data pada grafik diatas menunjukkan peningkatan kemampuan sosial anak TK Insan Kamil Serang Banten yang berjumlah 12 orang dapat dilihat pada rata-rata pra siklus yang mencapai TCP anak 48,16% terlihat peningkatan TCP anak pada siklus I yaitu 66,88% pada indikator kemampuan berperilaku sesuai dengan tuntutan sosial, interaksi, dan kerjasama, pada siklus ke II terlihat peningkatan TCP 84,17% yang artinya telah mencapai batas ketentuan minimal dari hasil pencapaian yang diinginkan, oleh karena itu peneliti dan kolaborator menyepakati bahwa tindakan yang dilakukan cukup sampai pada siklus II.

Pembahasan

Dalam pelaksanaan penelitian menunjukkan kemampuan sosial dapat ditingkatkan dengan kegiatan bermain kartu estafet. Seperti yang kita ketahui bahwa bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan merupakan kebutuhan anak. Kartu estafet adalah kartu bergambar yang terbuat dari kertas dengan seri tanaman, hewan dan gambar lainnya yang dapat disesuaikan dengan tema saat pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan bermain kartu dilakukan dengan cara estafet yaitu dengan dilakukan dengan tim atau kelompok mengambil kartu dan memberikannya kepada anggota kelompok lainnya sampai ke *finish.* Dalam kegiatan bermain kartu estafet anak bermain secara kelompok atau tim yang terdiri dari beberapa orang. Bermain kartu estafet termasuk dalam bermain *kooperatif*.

Pelaksanaan kegiatan bermain akan memperlihatkan kerjasama dalam tim, kemampuan anak berinteraksi serta berperilaku sopan sesuai dengan tuntutan sosial. Sejalan dengan pernyataan tersebut, sebuah penelitian yang dilakukan (Kristin, 2016), memperlihatkan bahwa bermain kooperatif dan kompetitif di luar ruangan lebih diminati anak karena anak bebas bergerak, anak bekerjasama dengan teman, juga berlomba dengan perasaan senang dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan. dari penelitian diatas dapat di simpulkan bahwa bermain kooperatif dapat meningkatkan beberapa kemampuan salah satunya kemampuan kerjasama, interaksi, dan berperilaku sesuai dengan tuntutan sosial.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kartu sebagai alat atau media bermain dengan dimainkan secara estafet. Dengan bermain kartu estafet anak berdiri berbaris dalam tim masing-masing yang terdiri dari 6 orang saling bekerjasama, berinteraksi dengan mengucapkan kata tolong, terima kasih saat menerima dan memberikan kartu serta menerima kondisi yang terjadi dalam kelompoknya dengan senang hati serta bersikap sopan sesuai tuntutan sosial agar disenangi oleh teman. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sampath et al., 2013), bermain kartu dapat membantu anak dengan kemampuan komunikasi yang kurang karena memungkinkan anak berkomunikasi dengan isyarat tanda,

simbol, dalam kartu gambar. dari penelitian diatas terlihat bahwa permainan kartu dapat meningkatkan kemampuan anak usia dini seperti sosial, kognitif, bahasa, dan konsentrasi serta daya imajinasi anak.

Namun kegiatan bermain kartu yang dilakukan seperti biasanya kurang diminati anak karena usia dini merupakan masa dimana anak aktif bergerak, sedangkan kegiatan bermain kartu biasa hanya duduk dan diam saja sehingga anak merasa bosan. hal ini sejalan dengan penelitian (Chien et al., 2015), menyatakan bahwa bermain kartu yang dilakukan secara biasa kurang diminati anak, maka penelitian yang dilakukan dengan bermain kartu berbasis *gadget* atau *android* dapat meningkatkan kemampuan komunikatif dan sosial anak. Hal ini juga dapat menghemat waktu dan menyenangkan bagi anak. Sehingga dapat dinyatakan bahwa kegiatan bermain kartu dapat dilakukan dengan berbagai cara dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan oleh guru.

Dalam penelitian yang peneliti lakukan menyatakan bahwa bermain kartu estafet dapat meningkatkan kemampuan sosial anak dalam hal ini kemampuan berperilaku sesuai dengan tuntutan sosial, kemampuan berinteraksi, dan kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun di kelompok B TK Tunas Insan Kamil Kota Serang Banten. Hal ini di dukung oleh beberapa penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Stupar, Fratrić, Nešić, Rubin, & Međedović,(2015), menyatakann bahwa permainan fisik antara lain bermain lari estafet dapat meningkatkan kemampuan interaksi dan sosial di kelas.

Kemampuan sosial dibutuhkan kegiatan yang menyenangkan dan media yang menarik, dalam penelitian ini peneliti melakukan kegiatan bermain kartu yang dilakukan dengan estafet. Peneliti menggabungkan kegiatan bermain kartu dengan bermain estafet untuk membuat suasana bermain menjadi lebih menyenangkan. Hal ini sesuai dengan penelitian (Yilmaz, 2016), menyatakan bahwa Kegiatan bermain *Education Magic Toys* (EMT) salah satunya bermain kartu dapat meningkatkan interaksi, kolaborasi dan merubah perilaku sosial anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa kemampuan sosial dapat membantu anak untuk mampu berperilaku sesuai dengan tuntutan sosial, berinteraksi dengan orang lain, bekerjasama, sehingga dapat diterima dalam lingkungannya, dan berdampak pada kemampuan lainnya.

Karena kemampuan sosial tidak dimiliki secara alami oleh manusia sehingga perlu untuk diajarkan, dan dilakukan pembiasaan agar anak memiliki kemampuan tersebut.

Melalui bermain kartu estafet dapat meningkatkan kemampuan sosial anak yang dapat dilihat mulai dari prasiklus, sampai siklus II mengalami peningkatan. Kegiatan bermain kartu estafet dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di TK Tunas Insan Kamil Kota Serang Banten selanjutnya yang dapat dilakukan modifikasi sesuai dengan kebutuhan dan tema kegiatan di sekolah.

Kegiatan bermain kartu estafet dapat dilakukan pada anak usia 5-6 tahun untuk membantu guru dalam meningkatkan kemampuan sosial anak. Hasil penelitian ini dapat digunakan pada kegiatan selanjutnya dapat dilakukan modifikasi demi peningkatan perkembangan anak.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah yang telah memberikan waktu dan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Chien, M. E., Jheng, C. M., Lin, N. M., Tang, H. H., Taele, P., Tseng, W. S., & Chen, M. Y. (2015). iCAN: A tablet-based pedagogical system for improving communication skills of children with autism. *International Journal of Human Computer Studies*, *73*, 79–90. https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2014.06.001

Creighton, S., & Szymkowiak, A. (2014). The Effects of Cooperative and Competitive Games on Classroom Interaction Frequencies. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, *140*(1382), 155–163. https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.04.402

Duque, I., Manuel, F., Martins, L., Clemente, F. M., Duque, I., Manuel, F., … Clemente, F. M. (2016). Original Article Outdoor play and interaction skills in early childhood education : approaching for measuring using social network analysis JPES ®, *16*(4), 1266–1272. https://doi.org/10.7752/jpes.2016.04201

Emzir. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Ettekal, A., & Mahoney, J. L. (2017). The SAGE Encyclopedia of Out-of-, (April). https://doi.org/10.4135/9781483385198.n94

Housman, D. K. (2017). The importance of emotional competence and self - regulation from birth : a case for the evidence - based emotional cognitive social early learning approach. *International Journal of Child Care and Education Policy*. https://doi.org/10.1186/s40723-017-0038-6

Kail V Robert, Cavanaugh C, J. (2010). *Human Development A Life -Span View* (Fifth Edit). Belmont, USA: Wadsworth Cengange Learning.

Kemmis Stephen, Mc. Tggart Robin, R. N. (2014). *The Action Research Planner*. Singapore: Springer Singapore.

Kristin, S. B. R. (2016). Cooperative Activities to Reduce Aggression in Young Children Cooperative Activities to Reduce Aggression in Young.

Mills, G. E. (2003). *Action Research A Guide for the Teacher Research*. New Jersey: Merril Pretice Hall.

permendikbud 137 tahun 2014. (n.d.). indonesia.

Sampath, H., Agarwal, R., & Indurkhya, B. (2013). Assistive technology for children with autism - lessons for interaction design. *Proceedings of the 11th Asia Pacific Conference on Computer Human Interaction - APCHI '13*, 325–333. https://doi.org/10.1145/2525194.2525300

Sigurðardóttir, S. D. (2010). *The use of games in the language classroom*. *The EMT journal* (Vol. 5).

Stupar, D. M., Fratrić, F. F., Nešić, M., Rubin, P., & Međedović, B. (2015). the Effects of an Experimental Program of Speed, *13*, 139–148.

Thomson, R. N. (2017). A Pilot Study of a Self-Administered Parent Training Intervention for Building Preschoolers ' Social – Emotional Competence. *Early Childhood Education Journal*, *45*(3), 419–426. https://doi.org/10.1007/s10643-016-0798-6

Yilmaz, R. M. (2016). Educational magic toys developed with augmented reality technology for early childhood education. *Computers in Human Behavior*, *54*, 240–248. https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.040