

**NILAI SOLIDARITAS DALAM PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT TERINTEGRASI PERMAINAN
TRADISIONAL (BENTENG-BENTENGAN) DI KELAS V****Putri Minang¹, Edhy Rustan², Hisbullah³**¹²³ Institut Agama Islam Negeri Palopo**Abstrak**

Nilai solidaritas peserta didik dirasa belum tercapai dengan baik yang dikarenakan lebih sering bermain gadget sehingga jarang berinteraksi dengan orang lain disekitarnya. Tujuan penelitian ini ialah untuk dapat mengetahui model pembelajara kooperatif tipe Temas Games Tournament terintegrasi permainan tradisional (benteng-bentengan) yang diterapkan guru kelas V di SDN 141 Minanga Tallu Kabupaten Luwu Utara, nilai solidaritas peserta didik kelas V, dan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tounrment terintegrasi permainan tradisional (benteng-bentengan) yang seharusnya diterapkan. Jenis penelitian ini adalah kualitatif deksriptif. Wawancara, dokumentasi, dan observasi merupakan teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini. Hasil penelitian diperoleh bahwa terdapat 5 langkah pada model pembelajaran TGT terintergasi permainan tradisional benteng-bentengan yang dibuat oleh guru kelas V. Nilai solidaritas peserta didik kelas V belum tercapai dengan baik menggunakan kelima langkah model tersebut. Kemudian dilakukan penambahan langkah pada model tersebut menjadi 14 langkah yang baru dan lebih spesifik untuk ketercapaian nilai solidaritas peserta didik yang lebih baik.

Kata Kunci: Nilai Solidaritas, Model Baru**History Article**

Received 1 Agustus 2023

Approved 1 September 2023

Published 1 Oktober 2023

How to Cite

Minang, Putri. Rustan, Edhy. & Hisbullah (2023).
Nilai Solidaritas dalam Pembelajaran Kooperatif
Tipe Teams Games Tournament Terintegrasi
Permainan Tradisional (Benteng-Bentengan) di
Kelas V. Ijes, 3(2), 1-9

Coressponding Author:

Jl Sidodadi Timur no 24 semarang 50232

E-mail: putriminang198@gmail.com

PENDAHULUAN

Senang bergerak, melakukan sesuatu dengan senang, suka bermain, dan senang belajar secara berkelompok merupakan karakteristik anak usia Sekolah Dasar. Kegiatan pembelajaran yang mengandung unsur permainan didalamnya yang memungkinkan peserta didik belajar secara berkelompok dan adanya pemberian kesempatan bagi peserta didik untuk melibatkan dirinya dalam proses belajar mengajar perlu dikembangkan oleh guru (Abdau dkk, 2020; Abidah dkk, 2019; Prayitno dkk, 2022). Perpaduan dua kegiatan yaitu belajar dan bermain menjadi sarana untuk memberikan dorongan pada anak agar mereka aktif dan senang dalam menerima pelajaran yang diberikan (Sumual dkk, 2019; Susanto, 2017; Wijaya, 2019; Yulianti, 2020).

Pengaruh teknologi di lingkungan tempat tinggal yaitu gadget tidak terlepas dari kegiatan belajar yang dilakukan oleh anak sehari-hari. Pendidik untuk anak di lingkungan rumah yaitu keluarga utamanya orang tua yang dapat menggunakan semua waktu mereka untuk memperhatikan kebutuhan putra putrinya dan mau untuk menyimpan gadget-nya sehingga mereka dapat berdiskusi dengan anak-anak mereka mengenai kegiatannya di sekolah maupun di tempatnya bermain (Marintan, 2022; Nurafni, 2020). Gadget menjadi hal yang menarik bagi orang tua dan anak, dikarenakan gadget merupakan alat canggih yang menyediakan berbagai aplikasi dan fitur seperti game, video, lagu, dan lain-lain (Barkah, 2020; Murni, 2018; Satrianawati, 2017; Syahyudin, 2019; Witarsa dkk, 2018).

Pengaruh penggunaan gadget merujuk pada perilaku orang dewasa dan anak-anak, salah satunya dalam hubungan sosial yang menjadi lemah. Anak-anak yang ketergantungan terhadap gadget akan menimbulkan kesenjangan sosial dengan anak yang tidak mempunyai gadget sehingga hal tersebut memupuk sikap pendiam dan perilaku anti sosial pada diri anak tersebut. Penggunaan gadget secara berlebihan oleh anak juga akan menjadikan dirinya memiliki sikap tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya, baik pada keluarga maupun masyarakat. Di sekolah penggunaan gadget oleh anak atau peserta didik menjadi tanggungjawab guru. Di sini peran guru menjadi penting sebagai pengatur atau pengingat bagi para peserta didik untuk tidak menggunakan gadget secara berlebihan (Fauzi, 2021; Hero, 2022; Pitaloka, 2021; Syahrial, 2019).

Kepedulian adalah karakter yang terdapat dalam nilai solidaritas. Permainan tradisional mengandung banyak nilai solidaritas seperti jujur, saling bekerja sama, empati, dan saling berbagi dengan sesama. Permainan tradisional penting untuk pembentukan karakter sosial anak yang dapat terbentuk dari proses nilai-nilai solidaritas (Kurniawan, 2021; Rahayu, 2019; Sakti, 2020; Wulandari, 2022). Sangat pentingnya di masa sekarang ini untuk melestarikan permainan tradisional karena banyak anak yang cenderung suka bermain game yang sifatnya individual dan melupakan permainan tradisional serta membuatnya kurang berinteraksi dengan orang di sekitarnya. Permainan tradisional dapat memberikan pancingan kepada anak agar mereka dapat bekerja sama dan peduli terhadap orang di sekitarnya. Kekompakan yang terdapat di dalam permainan tradisional anak membuat kelompok yang bermain memiliki rasa solidaritas yang tinggi. Permainan tradisional yang melibatkan fisik dan pemikiran juga dapat menjadi sarana

terbaik dalam mengkokohkan karakter anak. Melestarikan permainan tradisional merupakan kegiatan yang dapat mengembalikan hubungan interaksi sosial anak.

Permainan tradisional juga mampu meningkatkan perkembangan fisik motorik peserta didik. Hal ini terjadi karena mayoritas permainan tradisional dilaksanakan dengan menggunakan gerak tubuh yang mana hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang tidak hanya mendidik anak dalam perkembangan kognitif namun juga mendidik anak dalam perkembangan fisik motorik (Istiqomah, 2019).

Berdasarkan hasil observasi awal terhadap anak-anak yang sedang bermain lalu ada temannya yang terjatuh, mereka malah menertawainya bukan membantunya. Kemudian jika ada yang menangis atau kesakitan ketika tertabrak yang lain, tidak dipedulikan oleh teman-temannya bahkan mereka malah asik melanjutkan permainan. Selain itu, pertengkaran dan perdebatan sering terjadi saat permainan sedang berlangsung yang dikarenakan tidak menerima kekalahan dan memilih-milih teman. Anak-anak juga sering mengganggu temannya yang lain dengan mengejek temannya saat bermain dengan mengejek fisik bahkan mengejek dengan membawa nama orang tua. Mereka pun tidak segan-segan memukul temannya baik itu dengan sesama teman lelaki maupun teman perempuan jika diejek kembali dan akhirnya terjadi perkelahian diantara mereka. Adapun hasil observasi awal terhadap guru kelas V SDN 141 Minanga Tallu Kabupaten Luwu Utara yang melaksanakan pembelajaran menggunakan model *Temas Games Tounrament* yang diintegrasikan dengan permainan tradisional (benteng-bentengan).

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif dengan dibentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri tiga sampai lima siswa yang heterogen. Dalam TGT ini digunakan turnamen akademik, dimana siswa berkompetisis sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain. Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu: tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Penggunaan model pembelajaran TGT ini mempunyai beberapa keuntungan, di antaranya adalah sebagai berikut: dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, melibatkan seluruh aktivitas siswa tanpa memandang perbedaan status, menciptakan kondisi kelas yang menyenangkan karena mengandung unsur permainan dan *reinforcement* (penghargaan) (Rahmawati, 2016; Rahmi, 2020).

Merujuk pada latar belakang di atas, maka penelitian ini memberikan gambaran tentang model pembelajaran TGT terintegrasi permainan tradisional (benteng-bentengan), nilai solidaritas peserta didik, dan model pembelajaran TGT terintegrasi permainan tradisional (benteng-bentengan) yang seharusnya dilakukan di kelas V SDN 141 Minanga Tallu Kabupaten Luwu Utara. Penelitian yang telah dilaksanakan oleh Nanda Fauzia Abda'u, dkk menyatakan bahwa model pembelajaran *Teamss Game Tournamet* berbantuan permainan tradisional seperti gobak sodor, bentengan, dan telepon kaleng dapat mengembangkan rasa kerja sama antar kelompok dan dapat membuat peserta didik berpartisipasi dalam pembelajaran. Selaras dengan itu, penelitian lain menerangkan permainan gompot, si boi, dan mladok dalam proses

pembelajaran dapat membentuk karakter jujur dan disiplin pada peserta didik sekolah dasar. Meskipun penelitian tentang model pembelajaran yang diintegrasikan dengan permainan tradisional telah banyak dilakukan, namun pada penelitian ini mencoba mendeskripsikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terintegrasi permainan tradisional (benteng-bentengan) yang diterapkan di kelas V SDN 141 Minanga Tallu Kabupaten Luwu Utara, nilai solidaritas peserta didik, dan model pembelajaran TGT terintegrasi permainan tradisional (benteng-bentengan) yang seharusnya dilakukan.

METODE

Metode kualitatif dan pendekatan deskriptif digunakan dalam penelitian ini. Data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan metode tersebut yang kemudian disajikan dalam bentuk tulisan. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 141 Minanga Tallu Kabupaten Luwu Utara dengan subjek penelitian peserta didik kelas V sebanyak 20 orang. Wawancara, dokumentasi, dan observasi menjadi teknik yang digunakan dalam pengumpulan data terkait model pembelajaran kooperatif tipe TGT terintegrasi permainan tradisional (benteng-bentengan) dan nilai solidaritas. Kemudian dilakukan pemeriksaan keabsahan data penelitian menggunakan triangulasi sumber, teknik, dan waktu. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis model Miles and Huberman yang dilakukan dengan mengumpulkan data, kondensasi, peyajian, dan verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe Teams Games Tournament terintegrasi permainan tradisional (benteng-bentengan) yang sebelumnya peneliti melakukan wawancara dan dokumentasi mengenai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang diterapkan oleh guru kelas V SDN 141 Minanga Tallu Kabupaten Luwu Utara. Terdapat 6 langkah dalam model pembelajaran tersebut yaitu mengarahkan peserta didik untuk siap belajar dan membaca teks bacaan pada buku paket, melakukan pembagian kelompok berdasarkan jenis kelamin dan mengarahkan peserta didik ke lapangan untuk baris sesuai kelompoknya, mengarahkan perwakilan kelompok melakukan suit, memberikan pertanyaan kepada peserta didik yang ingin menyelamatkan temannya dari tawanan lawan, mengarahkan peserta didik berusaha menginjak benteng lawan untuk memenangkan permainan, serta mengarahkan peserta didik masuk kelas dan menutup pembelajaran. Permainan bentengan melatih kegotong royongan dan saling menolong sesama serta melatih kemampuan kerja sama tim. Penerapan 6 langkah dalam model yang diterapkan guru kelas V terdapat beberapa langkah yang tidak optimal sehingga membuat peserta didik kadang kurang semangat karena merasa bosan dengan pembagian kelompok yang sama pada tiap pembelajaran.

Sangat pentingnya nilai solidaritas untuk ditanamkan pada anak di zaman ini. Penanaman nilai-nilai karakter kebaikan salah satunya adalah nilai solidaritas yang kelak dapat membentuk kepribadian yang baik pada anak. Pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament terintegrasi permainan tradisional (benteng-bentengan) dapat menjadi alternatif bagi guru untuk

menanamkan nilai solidaritas pada peserta didik. Nilai solidaritas yang menjadi aspek penilaian terhadap peserta didik kelas V di SDN 141 Minanga Tallu Kabupaten Luwu Utara terdiri dari 4 indikator yaitu kebersamaan, saling menghargai, bertanggung jawab, dan saling membantu.

Hasil observasi dari penerapan kelima langkah model pembelajaran yang dibuat oleh guru kelas V SDN 141 Minanga Tallu Kabupaten Luwu Utara tersebut menunjukkan bahwa terdapat 8 aspek penilaian indikator nilai solidaritas yaitu kebersamaan, saling menghargai, bertanggung jawab, dan saling membantu pada peserta didik yang bernilai cukup dan 1 aspek bernilai baik sehingga memperoleh jumlah nilai 19 dari 27 nilai keseluruhan serta dengan presentase 70,3% yang menunjukkan bahwa nilai solidaritas peserta didik belum tercapai dengan baik. Guru sangat perlu untuk memiliki strategi tersendiri agar peserta didik dapat menerapkan nilai solidaritas yaitu kebersamaan pada dirinya. Menghargai perbedaan dengan orang lain yang berbeda fisik maupun psikis merupakan wujud dari sikap saling menghargai. Tanggung jawab adalah kesanggupan yang dimiliki seseorang untuk menetapkan sikap atas perbuatan dan resiko yang diembannya. Saling membantu merupakan sikap yang menguntungkan orang lain yang membutuhkan bantuan.

Hal tersebut kemudian membuat peneliti menambahkan 14 langkah baru yang lebih spesifik dan terperinci pada model pembelajaran tersebut dengan tetap mengikuti 6 langkah yang lama. Langkah baru tersebut yaitu pada langkah pertama guru mengucapkan salam kepada peserta didik dan mengajak peserta didik berdoa bersama menurut agama masing-masing. Berdoa merupakan bentuk penerapan nilai religius karena doa adalah salah satu hal ibadah yang harus dilakukan sebelum melakukan aktivitas seperti belajar. Langkah kedua yaitu absensi yang dilakukan mengetahui kehadiran dan ketidakhadiran peserta didik yang memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran karena berhubungan erat dengan prestasi belajarnya. Langkah ketiga yaitu guru memberikan motivasi belajar dengan mengajak bernyanyi bersama dan melakukan tepukan sebagai kunci keberhasilan dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Langkah keempat guru melakukan apersepsi kepada untuk menggali pengalaman peserta didik tentang materi yang telah diajarkan dengan kegiatan tanya jawab. Langkah kelima guru menyampaikan judul dan pokok materi pelajaran sebagai acuan bagi peserta didik untuk melaksanakan pembukaan pembelajaran. Langkah keenam guru melakukan pembagian kelompok dengan cara homophy agar peserta didik dapat mendalami materi bersama teman kelompok yang beragam dan bekerja sama secara optimal pada saat belajar maupun bermain. Langkah ketujuh yaitu guru mengarahkan peserta didik membaca dan berdiskusi dengan teman kelompoknya. Kegiatan membaca di sekolah akan membuat peserta didik mudah memahami suatu pelajaran. Berdiskusi merupakan percakapan yang dilakukan oleh beberapa orang yang tergabung dalam satu kelompok untuk saling bertukar pendapat tentang suatu masalah atau materi pelajaran.

Langkah kedelapan guru mengarahkan peserta didik ke lapangan dan baris sesuai kelompok, kemudian pada langkah kesembilan guru memberikan pertanyaan kepada perwakilan kelompok dan memberikan 10 poin jika menjawab dengan benar. Pada langkah kesepuluh guru

memberikan pertanyaan kepada peserta didik yang ingin menyelamatkan temannya dan memberikan 10 poin jika menjawab dengan benar. Langkah kesebelas yaitu guru memberikan pertanyaan kepada kelompok yang ingin menginjak benteng lawan untuk memenangkan permainan dan memberikan 10 poin bagi kelompok yang menjawab dengan benar. Langkah kedua belas guru mengumumkan kelompok yang menang. Langkah ketiga belas guru mengarahkan peserta didik masuk kelas dan memberikan refleksi dan motivasi dengan bernyanyi bersama. Pada langkah terakhir yaitu langkah keempat belas guru mengajak peserta didik berdoa bersama dan guru mengucapkan salam kepada peserta didik. Pemberian motivasi dengan bernyanyi bersama dan melakukan tepukan di awal dan akhir pembelajaran penting untuk peserta didik agar mereka semangat dalam menyambut dan menutup pembelajaran.

SIMPULAN

Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament terintegrasi permainan tradisional (benteng-bentengan) yang terdiri dari 6 langkah masih ada yang kurang optimal sehingga berpengaruh pada nilai solidaritas peserta didik yang belum tercapai dengan baik, sehingga dilakukan pengembangan langkah pada model tersebut menjadi 14 langkah. Adapun bentuk penambahan langkahnya yaitu mengajak peserta didik bernyanyi bersama dan melakukan sebuah tepukan sebagai motivasi dalam memulai dan menutup pembelajaran, pemberian 10 poin bagi peserta didik menjawab pertanyaan dengan benar sebagai bentuk apresiasi atas usaha yang dilakukannya, pengumuman kelompok yang menang beserta julukan yang diperolehnya dari hasil jumlah poin yang dikumpulkan sebagai bentuk penghargaan kepada peserta didik, membagi kelompok dengan cara homogen agar peserta didik terdiri dari berbagai macam agama, suku, jenis kelamin, dan kemampuan akademik dalam tiap kelompok sehingga nantinya tumbuh nilai saling menghargai atau toleransi, dan melakukan apresepsi dan refleksi agar peserta didik dapat mengingat dengan baik materi pelajaran yang diberikan.

Adapun saran bagi beberapa pihak yang terkait yaitu bagi peserta didik diharapkan dapat tertanam dengan baik nilai solidaritas pada dirinya baik pada saat belajar maupun bermain, bagi guru diharapkan dapat mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament terintegrasi permainan tradisional (benteng-bentengan) dengan langkah baru agar suasana pembelajaran menjadi lebih aktif, dan bagi sekolah diharapkan dapat mengupayakan agar model tersebut dapat diterapkan oleh guru di Sekolah Dasar agar proses pembelajaran dapat membuat peserta didik aktif, semangat, serta nilai solidaritas dapat tumbuh dan berkembang dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abda'u, Nanda Fauzia, Fattah Hanurawan, and Sutarno Sutarno. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Tradisional Terhadap Hasil Belajar Anak SD." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 5, no. 1 (2020): 4. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/13108/5986>.
- Abidah, Annisa Fathoni, Rukayah, and Nurul Kusuma Dewi. "Sikap Kerjasama Melalui Permainan Bentengan Pada Anak Usia 5-6 Tahun." *Kumara Cendekia* 7, no. 2 (2019): 106. <https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/view/36332/23603>.
- Barkah, A, T Mardiana, and M Japar. "Analisis Implementasi Metode Pembelajaran Dalam Masa Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Pkn." *Pedagogi: Jurnal Penelitian ...* 7, no. November (2020): 123–136. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/pedagogi/article/view/3426>.
- Fauzi, Wildan Nuril Ahmad. "Pelaksanaan Membuka Dan Menutup Pelajaran Oleh Guru Kelas 1 Sekolah Dasar Semasa Pandemi Covid-19: Indonesia." *Jurnal Al-Mafahim: Pendidikan Guru ...* 5, no. 2018 (2021): 17. <http://ejournal.stit-alkifayahriau.ac.id/index.php/almafahim/article/view/18/18>.
- Hero, Hermus, and Nofita Dua Nalu. "Peran Guru Sebagai Motivator Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SDI ST. Yosef Maumere." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 (2022): 129. jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/Tadrib/article/view/1047.
- Istiqomah, Hascita, and Suyadi. "Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Sekolah Dasar Dalam Proses Pembelajaran (Studi Kasus Di SD Muhammadiyah Karangbendo Yogyakarta)." *El-Midad: Jurnal PGMI* 11, no. 2 (2019): 155. <https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/elmidad/article/view/1900/998>.
- Kurniawan, Mochamad Azis, A.Y. Soengeng Ysh, and Filia Prima Artharina. "Penerapan Nilai-Nilai Religius Dalam Pembentukan Karakter Siswa Di Sdn Jamban 01 Pati." *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Menengah* 2, no. 2 (2021): 202. <http://jurnal.unw.ac.id/index.php/dwijaloka/article/view/1174/803>.
- Marintan, Dwi, and Nina Yuminar Priyanti. "Pengaruh Pola Asuh Demokratis Terhadap Keterampilan Sikap Toleransi Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Setia Perumnas 3 Bekasi Timur." *Jurnal Pendidikan dan Bisnis* 3, no. 2 (2022): 204. <http://ejournal-pancasakti.ac.id/index.php/jpb/article/view/73/63>.
- Murni, Sri, and Raja Sabaruddin. "Pemanfaatan Qr Code Dalam Pengembangan Sistem Informasi Kehadiran Siswa Berbasis Web." *Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika* 4, no. 2 (2018): 200. <https://jurnal.unmer.ac.id/index.php/jtmi/article/view/2144>.
- Nurafni, Andi. "Pengaruh Kerja Keras, Sikap Pantang Menyerah, Dan Tanggung Jawab Terhadap Keberhasilan Usaha Pedagang Di Pasar Tradisional Mode' Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba Dalam Perspektif Ekonomi Islam." *Skripsi* (2020): 49. [http://repositori.uin-alauddin.ac.id/17234/1/PENGARUH KERJA KERAS%2C SIKAP PANTANG MENYERAH.pdf](http://repositori.uin-alauddin.ac.id/17234/1/PENGARUH%20KERJA%20KERAS%20SIKAP%20PANTANG%20MENYERAH.pdf).
- Pitaloka, Deffa Lola, Dimiyati Dimiyati, and Edi Purwanta. "Peran Guru Dalam Menanamkan Nilai Toleransi Pada Anak Usia Dini Di Indonesia." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan*

- Anak Usia Dini 5, no. 2 (2021): 1698.
https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&as_ylo=2017&as_yhi=2022&q=Sikap+saling+menghargai+penting+untuk+ditanamkan+pada+diri+peserta+didik+mengingat+di+negara+ini+terdiri+dari+berbagai+macam+suku+bangsa%2C+budaya%2C+agama%2C+dan+etnis.+&btnG.
- Prayitno, Harun Joko, Faradiyah Nurul Rahmawati, Khoirunnisa Ismi, Nur Intani, and Fajar Gemilang Pradana. "Pembentukan Karakter Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional." *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat* 1, no. 1 (2022): 2.
<https://www.ykgm.org/index.php/jpm/article/view/261/84>.
- Rahayu, Tri. "Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran." *Jurnal Institusi Misbahul Ulum* 1, no. 2 (2019): 117.
<http://jurnal.stitmugu.ac.id/index.php/misbahul/article/view/7/3>.
- Rahmawati, and Birru Muqdamien. "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Operasi Hitung Perkalian Dan Pembagian Bilangan Pecahan Dengan Menggunakan Model Team Games Tournament." *Primary: Jurnal Keilmuan* 8, no. 1 (2016): 112.
<http://www.jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/150/152>.
- Rahmi, Yulia, and Ilham Marnola. "Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Melalui Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Compton (Circ)." *Jurnal Basicedu* 4, no. 3 (2020): 663.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/406/pdf>.
- Sakti, Bayu Purbha. "Peningkatan Hasil Belajar Pada Tema Karakteristik Geografis Indonesia Di Kelas V Sekolah Dasar Menggunakan Model Mind Mapping." *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 1, no. 2 (2020): 221. <http://www.uniflor.ac.id/e-journal/index.php/JPM/article/view/659>.
- Satrianawati. "Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2017): 54.
<https://journals.ums.ac.id/index.php/ppd/article/view/3882/3449>.
- Sumual, Ike Fari Fadila, Pryo Sularso, and Budiyo. "Upaya Menumbuhkan Rasa Solidaritas Kebangsaan Anak Usia Dini Melalui Permainan Bakiak." *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan* 7, no. 2 (2019): 121. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/citizenship/article/view/5922/2556>.
- Susanto, Bahtiyar Heru. "Pengembangan Permainan Tradisional Untuk Membentuk Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Morak Kemasyarakatan* 2, no. 2 (2017): 127–128.
https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JMK/article/view/2248/pdf_1.
- Syahrial, Agung Rimba Kurniawan, Alirmansyah, and Arahul Alazi. "Strategi Guru Dalam Menumbuhkan Nilai Kebersamaan Pada Pendidikan Multikultural Di Sekolah Dasar." *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 4, no. 2 (2019): 232. <https://online-journal.unja.ac.id/gentala/article/view/8455>.
- Syahyudin, Dindin. "Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa." *GUNAHUMAS Jurnal Kehumasan* 2, no. 1 (2019): 274.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/gunahumas/article/view/23048>.
- Wijaya, Sri Hilmi Pujihartati dan Mahendra. "Dinamika Kelompok Sosial Anak Dalam Pelestarian Permainan Tradisional." *Jurnal Analisa Sosiologi* 8, no. 1 (2019): 122–123.
<https://jurnal.uns.ac.id/jas/article/view/28896/19888>.
- Witarsa, Ramdhan, Rina Sri Mulyani Hadi, Nurhananik, and Neneng Rini Haerani. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar." *Pedagogik* 6, no. 1 (2018): 9–10.
<https://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/pedagogik/article/view/432/334>.

- Wulandari, Siti, and Masrukhi. "Karakter Peduli Sosial Mahasiswa Penerima Beasiswa Produktif Baznas Dalam Upaya Tanggap Bencana Di Kota Semarang." *Unnes Civic Education Journal* 8, no. 1 (2022): 63. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ucej/article/view/56750/21653>.
- Yulianti, Nidha, and Anis Fuadah Z. "Permainan Tradisional Lojo (Palejo) Dari Provinsi Sulawesi Tenggara Dan Pembentukan Karakter Kerja Keras Pada Peserta Didik SD/MI Di Indonesia." *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar dan Keislaman* 11, no. 2 (2020): 133. <https://publikasiilmiah.unwahas.ac.id/index.php/MAGISTRA/article/view/3941/3353>.