

## **Penanaman Nilai Karakter Gotong Royong Siswa di Sekolah Dasar melalui Permainan Tradisional Bakiak Berbasis Metode Sokratik**

**Rudi Salam<sup>\*</sup>, Lutfi Nur**

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

Corresponding Author: [rudisalam@upi.edu](mailto:rudisalam@upi.edu)

Submitted/Received 10 November 2023, First Received 16 January 2023, Accepted 15 Maret 2023, First

Available Online 27 Maret 2023, Publication Date 06 April 2023

---

### **Abstract**

*This study aims to determine whether the traditional game of clogs based on the socratic method has an effect on the students' mutual cooperation character. The method in this research is experimental research using Pre-Experimental Design in the form of One-Group Pretest-Posttest Design. Single group designs (one group pretest-posttest design) involves three steps: (1) conducting pretest that measures the dependent variable; (2) applying experimental treatment X to the subject; and (3) do a posttest, re-measure the dependent variable. Based on the research findings and referring to the proposed research hypothesis, the results of the research conducted to 37 third grade students of the State Heroes Elementary School of Tasikmalaya City, it can be concluded that the application of the traditional game of clogs based on the socratic method has a significant influence on the mutual cooperation character of elementary school students. The advantage of using the traditional game of clogs as a means of inculcating the value of the mutual cooperation character is that children are active in participating in learning, not easily bored, and in accordance with the world of elementary school age children, namely happy to play. So it can be seen that there are 15 students with a percentage of 40% experiencing an increase and for the difference in the average score of the students' mutual cooperation character. Overall, the results of the pretest-posttest the students' mutual cooperation character have an increase of 16.6%. These results provide an illustration that students' character education can be developed. In addition, traditional clog games are a vehicle for students to develop children's attitudes, knowledge, and skills.*

**Keywords:** Character, traditional game of clogs, socratic method

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah permainan tradisional bakiak berbasis metode sokratik berpengaruh pada karakter gotong royong peserta didik. Metode dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen menggunakan desain penelitian *Pre-Ekxperimental Design* dengan bentuk *One- Group Pretest-Posttest Design*. Desain *single group designs (one group pretest-posttest design)* melibatkan tiga langkah: (1) melakukan *pretest* yang mengukur variabel dependen; (2) menerapkan perlakuan eksperimental X pada subjek; dan (3) melakukan *posttest*, mengukur kembali variabel dependen. Berdasarkan hasil temuan penelitian dan merujuk kepada hipotesisi penelitian yang diajukan, hasil penelitian yang dilaksanakan di kelas III Sekolah Dasar Negeri Pahlawan Kota Tasikmalaya, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional bakiak berbasis metode sokratik memiliki pengaruh signifikan terhadap karakter gotong royong siswa Sekolah Dasar. Keunggulan menggunakan permainan tradisional bakiak sebagai sarana penanaman nilai karakter gotong royong ini anak aktif dalam mengikuti pembelajaran, tidak mudah bosan, dan sesuai dengan dunia anak usia Sekolah Dasar yaitu senang bermain. Jadi dapat dilihat ada 15 peserta didik dengan persentase 40% mengalami peningkatan dan untuk perbedaan rata-rata skor karakter gotong royong peserta didik Secara keseluruhan hasil penelitian *pretest-posttest* karakter gotong royong siswa memiliki peningkatan sebesar 16,6 %. Hasil ini memberikan gambaran bahwa pendidikan karakter siswa dapat dikembangkan Selain itu permainan tradisional bakiak sebagai wahana bagi siswa untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan anak.

**Kata Kunci:** Karakter, permainan tradisional bakiak, metode sokratik

---

## PENDAHULUAN

Manusia sebagai makhluk hidup tidak akan pernah lepas dari pendidikan. Pendidikan sebagai pengalaman hidup (belajar) dalam berbagai lingkungan yang berlangsung sepanjang hayat. Pendidikan berlangsung untuk siapapun, kapanpun dan dimanapun, karena itu berlangsung dalam konteks hubungan dengan makhluk hidup, baik hubungan individu dengan tuhan, manusia, alam, bahkan dengan dirinya sendiri. Ada fase-fase perkembangan individu dilihat dari usia. Pada usia 0-6 tahun dinamakan masa usia Prasekolah, usia 6-12 tahun dinamakan masa usia Sekolah Dasar, dan usia 12-18 tahun masa usia Sekolah Menengah.

Menurut Bloom, dalam bukunya *Taxonomy of Educational Objectives* 1965, bentuk perilaku anak sebagai tujuan yang harus dicapai digolongkan ke dalam tiga klasifikasi bidang, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Bidang kognitif berhubungan dengan kemampuan intelektual, Bidang afektif berkenaan dengan sikap, nilai-nilai, dan apresiasi. Sedangkan bidang psikomotor berhubungan dengan kemampuan keterampilan atau skill.

Pembentukan karakter anak tidaklah lahir begitu saja, ada proses yang dilewatinya sehingga proses tersebut pun menjadi karakter yang melekat dalam diri seorang anak. Mulai dari anak tersebut lahir dan

tumbuh berkembang menjadi dewasa di lingkungan keluarga, bergaul dengan temanteman dalam kelompok permainan, sekolah, sampai dengan masyarakat.

Di era globalisasi, orang dengan kemudahan menggunakan teknologi, bukan hanya orang dewasa, tetapi juga anak-anak. Teknologi saat ini digunakan di dunia pendidikan karena sebenarnya membantu proses pembelajaran dan pengembangan ilmu pengetahuan. Selain itu, teknologi juga digunakan sebagai alat komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Namun, pada akhirnya, teknologi memiliki dampak positif atau negatif di bidang pendidikan.

Indikasi kemerosotan moral seperti munculnya budaya kekerasan, maraknya tawuran, korupsi, penggunaan bahasa yang buruk, radikalisme, melemahnya rasa hormat, dan habisnya rasa gotong royong, ini menunjukkan terkikisnya karakter dimasyarakat. Sebanyak 81,3% pelajar mengaku bahwa globalisasi mempengaruhi karakter mereka. Bahkan secara mengejutkan, lebih dari 50% pelajar mengaku bahwa di sekolahnya masih ada beberapa anak yang tidak menghormati gurunya. Harusnya dengan adanya berbagai kemajuan yang ada di Indonesia ini membuat cara berpikir, karakter, dan moral para pelajar jauh lebih baik, bukan justru kebalikannya. Bahkan hampir 50% dari mereka mengaku bahwa di

sekolahnya masih ada kasus bullying yang terjadi antara satu dan lainnya. Sebanyak 88% pelajar mengaku bahwa mereka lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain ponsel, dan game online dibandingkan untuk belajar (Listiana Y. R. 2021).

Hakikatnya anak memerlukan aktivitas fisik yang cukup untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangannya. Aktivitas fisik juga sangat bermanfaat bagi kesehatan dan kebugaran tubuh. Salah satu aktivitas fisik yang biasa dilakukan anak adalah bermain. Anak memiliki banyak manfaat dari bermain, seperti menjadi senang, berteman, memperluas gerak anak, dan mendapatkan keterampilan baru. Permainan merupakan suatu aktivitas yang menggunakan anggota tubuh. Bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Permainan dilakukan secara sukarela tanpa paksaan, hal ini yang menandakan bahwa permainan itu sangat menyenangkan atau membuat perasaan bahagia. Permainan tradisional yang sudah sangat lama ada merupakan hasil proses budaya manusia purba yang masih kental dengan nilai-nilai kearifan lokal.

Permainan tradisional dipercaya sebagai salah satu media yang sangat ampuh untuk membangun kecerdasan dan karakter pada anak. Pendidikan karakter ini harus mampu mengatasi kerusakan moral di Indonesia

dengan semakin maraknya korupsi, ketidakjujuran, kemunafikan dan terkikisnya nilai-nilai luhur Pancasila. Dengan demikian, pendidikan karakter merupakan hal yang paling penting untuk diajarkan sejak usia dini dan sebagai bentuk pembentukan dan penyiapan generasi bangsa yang berkarakter yang akan mengantarkan Indonesia menjadi negara yang mempertahankan nilai-nilai luhur Pancasila dan membawa bangsa Indonesia menjadi bangsa yang besar dan maju, sehingga tercapai generasi yang tidak dapat dicapai hanya dengan kecerdasan yang berakhlak mulia.

Pendidikan karakter yang ada dalam permainan tradisional, menjadi alternative dalam penerapan pembelajaran karakter melalui pengimplementasian pendidikan. Permainan anak tradisional dapat memstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Permainan tradisional banyak memberikan kontribusi pada karakter secara umum nilai-nilai kearifan lokal meliputi nilai-nilai gotong royong, toleransi, kerjasama, kesetiakawanan dan kasih sayang persaudaraan dan perdamaian.

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan Tradisional Bakiak Berbasis Metode Sokratik Terhadap Nilai Karakter Gotong Royong Siswa Di Sekolah Dasar”.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Eksperimen adalah sebagai suatu penelitian ilmiah dimana peneliti memanipulasi dan mengontrol satu atau lebih variabel bebas dan melakukan pengamatan terhadap variabel-variabel terikat untuk menemukan variasi yang muncul bersamaan dengan manipulasi terhadap variabel bebas tersebut. Penelitian menggunakan desain penelitian *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*. *Desain single group designs (one group pretest-posttest design)* melibatkan tiga langkah: (1) melakukan *pretest* yang mengukur variabel dependen; (2) menerapkan perlakuan eksperimental X pada subjek; dan (3) melakukan *posttest*, mengukur kembali variabel dependen.

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Pahlawan kecamatan Tawang Kota Tasikmalaya. Pengambilan Sampel dalam penelitian ini menggunakan sampling jenuh yaitu dengan menggunakan peserta didik Kelas III, dengan jumlah 37 peserta didik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Karakteristik Anak Sekolah Dasar

Anak usia Sekolah Dasar (SD) adalah anak yang memasuki usia 6 hingga 12 tahun. Berdasarkan World Health Organization (WHO) anak usia sekolah adalah anak yang memasuki usia 7- 15 tahun. Namun, rata-rata usia untuk anak sekolah dasar di Indonesia adalah 6 tahun hingga 12 tahun. Pada usia ini, karakteristik anak usia sekolah dasar dengan menghabiskan waktu diluar rumah, aktivitas fisik yang dilakukan juga semakin tinggi dan mulai mencari jati diri (Damayanti & dkk, 2019, hlm 29). Anak usia Sekolah Dasar dalam perkembangannya memiliki karakteristik yang unik.

Karakteristik siswa di tingkat sekolah dasar berbeda dengan di tingkat sekolah menengah. Pola pikir, persepsi, dan cara mereka menghadapi masalah sangat berbeda. Di masa kecil, kecenderungan untuk meniru seseorang yang dikagumi sangat besar. Sebagai remaja, kita ingin dikenal karena kepribadian kita masing-masing, tetapi sebagai orang dewasa, kita dapat menentukan jalan hidup kita sendiri. Masa kecil adalah waktu untuk bersenang-senang dan belajar hal-hal baru. Karakteristik siswa itu sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Misalnya, keberhasilan dalam bidang akademik di

sekolah dasar menjadi hal utama sebagai salah satu pencapaian keberhasilan seorang siswa, oleh karenanya penghargaan terhadap mereka yang memiliki kemampuan akademis tinggi akan sangat dirasakan. Dalam pendidikan karakter anak-anak memang sengaja dibangun karakternya agar mempunyai nilai-nilai kebaikan sekaligus mempraktikannya dalam kehidupan sehari-hari, baik kepada Tuhan Yang Maha Esa, pada dirinya sendiri, kepada sesama makhluk social, lingkungan, bangsa dan negara. Diantara karakter yang baik hendaknya dibangun dalam kepribadian anak didik adalah bertanggung jawab, jujur, dapat dipercaya, menepati janji, ramah, peduli kepada orang lain, percaya diri, pekerja keras, bersikap adil dan lain sebagainya.

## 2. Permainan Tradisional

Permainan merupakan suatu aktivitas yang menggunakan anggota tubuh. Bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Berkaitan dengan pengertian bermain yang cenderung lebih mengarah pada kegiatan yang menyenangkan.

Permainan tradisional bisa dikategorikan dalam tiga golongan, permainan untuk bermain (rekreatif), permainan untuk bertanding (kompetitif) dan permainan yang bersifat edukatif. Walaupun

dibedakan menjadi tiga kategori, namun bukan berarti sifat yang ada pada satu macam permainan tidak terdapat dalam permainan jenis lainnya, melainkan ada campuran-campuran dari unsur permainan tersebut. Yang menjadi dasar, semua jenis permainan kental dengan nilai-nilai karakter, misalnya kerjasama, kebersamaan, kedisiplinan, kejujuran, gotong royong yang menjadi nilai pandang dari suku dan bangsa di Indonesia (Septiadi, & Fariyah. 2021)

### a. Permainan Tradisional bakiak

Permainan Bakiak adalah permainan tradisional yang dapat mengembangkan gerak tubuh koordinasi antara gerakan melangkah, dan gerakan mengayunkan tangan dengan tubuh anak, dan melatih keseimbangan, kelenturan dan kelincahan anak. Bakiak merupakan permainan tradisional yang berasal dari Sumatera Barat.

Bakiak biasanya berbentuk persegi panjang dengan menggunakan karet di atasnya sehingga sepasang bakiak dapat digunakan 2-3 orang bahkan lebih, oleh karena itu bakiak sering dijadikan ajang perlombaan dan permainan. Cara bermain bakiak dimulai membuat regu yang terdiri dari 2-3 orang atau lebih, permainannya dimulai dari garis starts menuju garis finish dan pemenangnya adalah regu yang paling cepat mencapai garis finish. agar lebih jelas dibawah

disajikan gambar permainan tradisional bakiak.



**Gambar 1. (Permainan Bakiak)**

Permainan bakiak mengajari anak pentingnya bekerja sama dan ikatan dia dapat belajar hingga berkomunikasi dalam kelompok memberi arah, dan saling membantu peran-peran dengan peran untuk mencapai tujuan bersama. Sehingga anggota harus bekerjasama, mengeluarkan banyak tenaga dan koordinasi sehingga dapat menanamkan rasa gotong royong antar anggota regu. Oleh karena itu permainan tradisional dapat menjadi cara yang baik untuk pendidikan karakter anak.

### **3. Pendidikan Karakter Gotong Royong**

Individu yang berkarakter baik adalah seseorang yang dapat membuat keputusan dan bertanggungjawab atas semua keputusan yang diambil. Pendidikan karakter adalah upaya yang disengaja untuk membantu seseorang memahami, memperhatikan, dan mempraktikkan nilai-nilai etika inti. Dari definisi ini, hal yang paling penting dalam pendidikan karakter adalah apa yang ingin kita

tanamkan pada siswa, jelas bahwa ingin mereka dapat memahami nilai-nilai karakter yang baik dan bisa diimplementasikan di kehidupan sehari-hari, bahkan ketika menghadapi tantangan dan tekanan dari dalam dan luar (Sudrajat, 2011). Dengan kata lain, mereka memiliki “kesadaran untuk memaksakan diri menerapkan nilai-nilai tersebut

#### **a. Metode Sokratik**

Menurut teori Socrates, serangkaian pertanyaan dapat membantu siswa menemukan jawaban atas dasar kecerdasan dan kemampuan siswa itu sendiri. Dengan siswa banyak bertanya dan berpikir dalam pembelajaran dengan metode Sokratik dalam pendekatan kontekstual, maka siswa akan semakin paham dengan pembelajaran, dan menunjukkan hasil belajar yang baik. Dalam pembelajaran dengan metode Sokratik dalam pendekatan kontekstual, proses belajar mempunyai peranan penting. Siswa yang aktif dan memperhatikan selama proses pembelajaran dengan metode Socrates dalam pendekatan kontekstual cenderung memiliki hasil pembelajaran yang baik.

Mekanisme Pengorganisasian metode sokratik sebagai berikut: 1) Eksperientasi: fase dimana guru/instruktur melaksanakan proses pembelajaran yang diarahkan pada upaya agar individu mengekspresikan dirinya. 2) Identifikasi: fase saat guru/instruktur

melaksanakan proses identifikasi dan refleksi pengalaman selama proses latihan. Pada fase ini siswa diminta bercermin atau melihat kedalam dirinya apa kaitan antara proses permainan dan keadaannya. Pada tahap ini siswa diajak mengungkapkan pikiran, perasaan terkait dengan proses eksperimentasi.

3) Analisis: fase saat siswa diajak merefleksikan dan memikirkan kaitanan tarap proses aktivitas permainan/pembelajaran dengan kondisi psikologisnya (karakter), sehingga dapat digunakan untuk membuat rencana perbaikan terhadap kelemahan-kelemahan diri. 4) Generalisasi: fase saat siswa dilibatkan untuk membuat rencana perbaikan terhadap kelemahan yang dihadapi oleh siswa. Rencana perbaikan dapat diwujudkan pada proses permainan berikutnya

#### **b. Penanaman Nilai Karakter Gotong Royong Melalui Permainan Tradisional Bakiak**

Peneliti melaksanakan penelitian dikelas III A dan III B, penelitian yang dilakukan dengan melaksanakan *pretest* terlebih dahulu sebelum diberikan *treatment* permainan tradisional bakiak, lalu dilaksanakan *posttest*. Pelaksanaan *pretest* dilakukan pada hari pertama pada hari Senin, 06 Juni 2022 dengan jumlah responden 37 peserta didik. karakter gotong royong peserta didik dapat diukur dengan instrumen angket karakter gotong

royong selain itu, dapat dilihat dari proses pembelajaran dan permainan dilaksanakan, dimana peserta didik dilatih untuk menentukan bagaimana caranya agar kelompoknya bisa menjadi pemenang dalam permainan tradisional bakiak yang dilaksanakan.

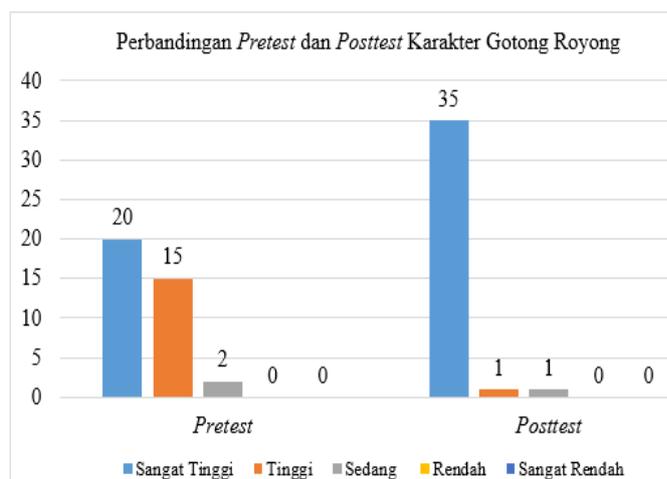


**Gambar 2. (Treatment Permainan Bakiak)**

Berdasarkan hasil pengamatan dan hasil analisis data *pretest* dalam proses pembelajaran dikelas terlihat guru dan peserta didik sudah memiliki nilai-nilai karakter, yaitu religius, mandiri, gotong royong. Setiap pembelajaran dilaksanakan pembiasaan menjaga kebersihan dan berdoa setiap akan memulai pembelajaran dikelas, membaca do'a dan menlafalkan surat-surat pendek. Karakter gotong royong dapat dilihat dari pembiasaan membersihkan kelas sebelum dilaksanakan pembelajaran, dan sebagian kecil peserta didik aktif dalam kerja kelompok. Setelah dilakukan *treatment* permainan tradisional bakiak selama 6 kali pertemuan terlihat bagaimana peserta didik

mengkordinir dan mengkondisikan teman sekelompoknya agar menjadi pemenangnya, terlihat peserta didik sudah bisa bekerja sama dan berkomunikasi dengan teman sekelompoknya dan bahkan dengan kelompok lainnya untuk mengkomunikasikan strategi yang digunakan kelompoknya masing-masing. Setelah pelaksanaan permainan tradisional bakiak, guru memberikan penguatan dan refleksi tentang pelaksanaan permainan tradisional bakiak yang telah dilakukan peserta didik, dan peserta didik menyadari apa kesalahan dan kekurangan kelompoknya masing-masing.

Hasil uji hipotesis menunjukkan angka signifikansi 0,000 yang dapat diartikan bahwa terdapat peningkatan rata-rata yang signifikan antara hasil nilai hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh permainan tradisional bakiak berbasis metode sokratik memberikan pengaruh secara total dan keseluruhan terhadap karakter gotong royong siswa kelas 3 di Sekolah Dasar Negeri Pahlawan. Untuk mengetahui secara jelas mengenai perbandingan kemampuan awal dengan kemampuan akhir peserta didik dalam karakter gotong royong berdasarkan kategori, disajikan dalam grafik pada gambar 3 berikut.



**Gambar 3 (Grafik Perbandingan Karakter Gotong Royong Peserta Didik)**

Dari Gambar 4.11 diperoleh data hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik dalam karakter gotong royong. Secara umum setelah diberikan *treatment* permainan tradisional bakiak berbasis metode sokratik, diketahui bahwa persentase kemampuan akhir peserta mengalami peningkatan. Pada kemampuan awal dalam kategori sangat tinggi ada 20 peserta didik dengan persentase 54%, sedangkan kemampuan akhir kategori sangat tinggi ada 35 peserta didik dengan persentase 94%. Sebaliknya pada kategori tinggi kemampuan awal peserta didik ada 15 orang dengan persentase 41%, pada kemampuan akhir menjadi 1 peserta didik dengan persentase 3%. Begitupun pada kategori sedang pada kemampuan awal ada 2 peserta didik dengan persentase 5%, pada

kemampuan akhir menjadi 1 peserta didik dengan persentase 3%. Jadi dapat dilihat ada 15 peserta didik dengan persentase 40% mengalami peningkatan dari kategori tinggi menjadi kategori sangat tinggi, dan pada kategori tinggi dan sedang masing-masing menjadi 1 peserta didik dengan persentase 3%. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan adanya peningkatan peserta didik pada karakter gotong royong.

Adapun untuk perbedaan rata-rata skor karakter gotong royong peserta didik secara keseluruhan hasil penelitian *pretest-posttest* karakter gotong royong siswa memiliki peningkatan sebesar 16,6 %. Hasil ini memberikan gambaran bahwa pendidikan karakter siswa dapat dikembangkan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan penelitian dan merujuk kepada hipotesis penelitian yang diajukan, hasil penelitian yang dilaksanakan di kelas III Sekolah Dasar Negeri Pahlawan Kota Tasikmalaya, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional bakiak berbasis metode sokratik memiliki pengaruh signifikan terhadap karakter gotong royong siswa Sekolah Dasar. Keunggulan menggunakan permainan tradisional bakiak sebagai sarana penanaman nilai karakter gotong royong ini anak aktif dalam mengikuti pembelajaran, tidak mudah bosan, dan sesuai

dengan dunia anak usia Sekolah Dasar yaitu senang bermain. Selain itu permainan tradisional bakiak sebagai wahana bagi siswa untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan anak. Penggunaan permainan tradisional selain dapat meningkatkan karakter gotong royong yang memiliki dua indikator yang pertama kerjasama, anak mampu bekerjasama melalui wahana bermain tanpa adanya rasa canggung terhadap temannya, siswa mampu mengelola pembagian tugas kepada timnya pada saat pembelajaran dan permainan dilaksanakan, siswa secara aktif dapat menolong dan membantu teman sekelompoknya yang merasa butuh bantuan ketika permainan dilaksanakan. Indikator yang kedua yaitu komunikasi, siswa mampu berkomunikasi dengan teman kelompoknya ketika pembelajaran dan permainan bakiak dilaksanakan, Siswa mampu mengungkapkan pendapatnya tanpa ragu, dan siswa senang berkomunikasi dengan siapapun ketika permainan dilaksanakan agar kelompoknya menjadi pemenangnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Damayanti, R., Lutfiya, I., & Nilamsari, N. (2019). The Efforts to Increase Knowledge About Balanced Nutrition at Elementary School Children. *Darmabakti Cendekia: Journal of Community Service and Engagements*, 1 (1), 28-33.

- Listiana, Y. R. (2021). Dampak Globalisasi Terhadap Karakter Peserta Didik dan Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5 (1), 1544-1550.
- Septiadi, D. D., & Farihah, U. (2021). Pembangunan Karakter dan Motorik Anak Melalui Permainan Tradisional di Rumah Belajar Kali Bedadung Jember. *GENIUS: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 2 (1), 75-87.
- Sudrajat, A. (2011). Mengapa pendidikan karakter?. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(1).