

INTEGRASI KARAKTER PESERTA DIDIK MELALUI PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL TARIK TAMBANG DALAM PEMBELAJARAN IPA

Nur Wahyuni Waafiyah

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Gresik

waafiyahwahyuni@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi integrasi nilai karakter melalui permainan tradisional tarik tambang dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SD Muhammadiyah 1 Dukun. Permainan tradisional, yang semakin terlupakan dan ditinggalkan, dianggap memiliki dampak besar pada perkembangan jiwa, fisik, dan mental anak-anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menggali integrasi nilai karakter melalui permainan tarik tambang dalam pembelajaran IPA di SD Muhammadiyah 1 Dukun. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas 3 di SD Muhammadiyah 1 Dukun, dengan teknik pengumpulan data melalui angket dan wawancara. Analisis data dilakukan dengan menguji keabsahan melalui triangulasi sumber dan teknik. Temuan penelitian menunjukkan bahwa nilai karakter yang muncul dari permainan tradisional tarik tambang dalam pembelajaran IPA adalah kerjasama. Permainan Tarik tambang juga memberikan peserta didik pengalaman belajar yang berarti terkait dengan materi gerak dan gaya.

Kata kunci: Permainan Tradisional; Pendidikan; Sains

Abstract

This research aims to explore the integration of character values through the traditional game of tug of war in the context of Natural Sciences (IPA) learning at SD Muhammadiyah 1 Dukun. Traditional games, which are increasingly forgotten and abandoned, are considered to have a major impact on children's mental, physical and mental development. This research uses a qualitative descriptive approach to explore the integration of character values through the game of tug of war in science learning at SD Muhammadiyah 1 Dukun. The research subjects were grade 3 students at SD Muhammadiyah 1 Dukun, with data collection techniques using questionnaires and interviews. Data analysis was carried out by testing validity through triangulation of sources and techniques. Research findings show that the character value that emerges from the traditional game of tug of war in science learning is cooperation. The game of Tug of War also provides students with a meaningful learning experience related to movement and force material.

Kata kunci: traditional game; education; science

1. Pendahuluan

Indonesia merupakan negara yang luas dengan berbagai keaneka ragaman di dalamnya. Salah satu keaneka ragaman yang dimiliki Indonesia adalah keragaman permainan tradisional. Permainan tradisional memiliki keanekaragaman budaya yang berasal dari warisan nenek moyang (Utami, 2020). Permainan tradisional muncul dari tradisi lokal yang erat dengan nilai-nilai kearifan dan terus berkembang sebagai permainan turun temurun (Melati et al., 2023). Handoko dan Gumantan (2021) menyatakan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan oleh masyarakat secara turun-temurun dan merupakan hasil dari penggalian budaya lokal. Mereka juga menyenangkan bagi pemainnya dan banyak mengandung nilai budaya dan pendidikan. Keanekaragaman permainan tradisional berasal dari sana.

Saat ini, permainan anak-anak tradisional hampir tidak dimainkan atau bahkan mulai ditinggalkan. Anak-anak di era modern cenderung lebih menyukai permainan kontemporer, seperti permainan *PlayStation* dan permainan online. Akan tetapi permainan tradisional mengandung makna persatuan dan kebersamaan. Anak-anak sekarang tidak lagi bermain permainan tradisional seperti engklek, tarik tambang, gobak sodor, dan lainnya. Pada zaman globalisasi sekarang, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi berkembang dengan pesat. Fenomena ini membawa dampak modernisasi di berbagai aspek kehidupan. Jika tidak diiringi oleh semangat nasionalisme yang kokoh, ada risiko bahwa bangsa Indonesia, terutama generasi muda, akan semakin melupakan kekayaan budayanya (Buadanani, 2019).

Kusmilawati et al (2019) mengatakan bahwa transformasi pendidikan nasional di Indonesia dimulai dengan penerapan karakter sebagai elemen pendidikan nasional bersama dengan intelektualitas yang tercermin dalam kompetensi. Selama masa pemerintahan Presiden Joko Widodo, terdapat rumusan program nawacita yang mencakup penguatan pendidikan karakter bangsa sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM) di bidang pendidikan. Dalam jenjang peserta didik Sekolah Dasar, guru di dapat menggunakan metode pengarahannya, peneladannya, pembiasannya, penguatannya, penghargaannya, dan hukumannya. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, ada 18 nilai karakter yang dapat dikembangkan oleh guru dalam pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Nilai-nilai tersebut adalah 1) religius, 2) jujur, 3) toleransi, 4) disiplin, 5) kerja keras, 6) kreatif, 7) mandiri, 8) demokratis, 9) rasa ingin tahu, 10) semangat kebangsaan, 11) cinta tanah air, 12) menghargai prestasi, 13) bersahabat/komunikatif, 14) cinta damai, 15) gemar membaca, 16) peduli lingkungan, 17) peduli sosial, dan 18) tanggung jawab.

Pahlawan pendidikan Ki Hajar Dewantara menganjurkan bahwa permainan harus memiliki syarat, terutama permainan anak-anak yang bermaksud mendidik (Yudiwinata & Handoyo, 2014). Permainan anak harus memenuhi beberapa persyaratan. Pertama, permainan harus menggembirakan anak, karena kebahagiaan

mendorong perkembangan jiwa. Kedua, permainan harus memberi anak kesempatan untuk berimajinasi, dan ketiga, permainan harus menawarkan tantangan yang dapat mendorong kreativitas anak. Keempat, permainan anak harus memiliki unsur seni atau seni. Terakhir, permainan harus mengajarkan hal-hal seperti disiplin, kebersamaan, ketertiban, dan sportivitas (Melinda, 2017).

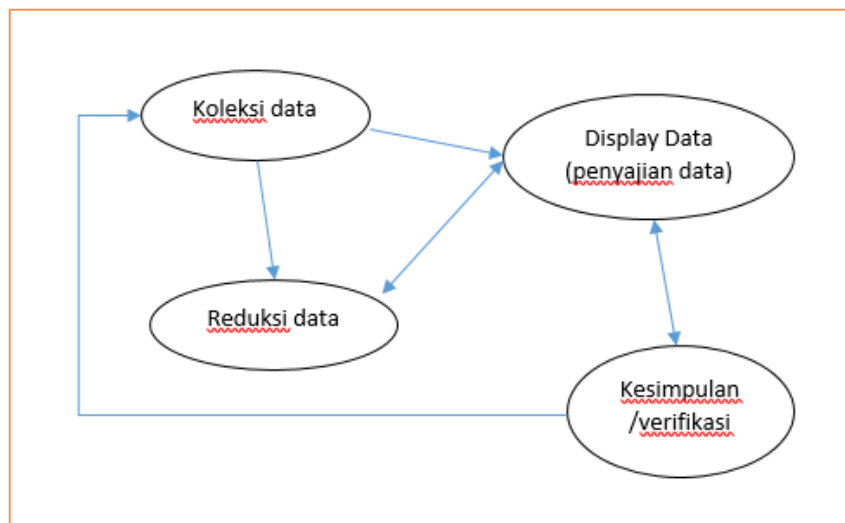
Kelebihan permainan tradisional dapat dijadikan metode pembelajaran yang efektif, terutama di tingkat sekolah dasar. Selain itu, permainan tradisional dapat diintegrasikan ke dalam berbagai mata pelajaran di sekolah dasar, termasuk Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA memiliki karakteristik khusus yang membedakannya dari mata pelajaran lain, di mana pembelajaran IPA mengutamakan pengalaman penemuan bagi peserta didik. Dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar, peserta didik diharapkan mampu menemukan sendiri konsep-konsep dalam materi IPA melalui kegiatan seperti diskusi, eksperimen, dan pemecahan masalah (Kurniawati et al., 2013). Oleh karena itu, pengajaran IPA memerlukan pendekatan dengan metode, media, perangkat pembelajaran, dan keterampilan mengajar yang sesuai dengan kebutuhan mata pelajaran IPA di tingkat sekolah dasar (Nurhasnawati et al., 2023). Menurut Bunga et al (2016), IPA berhubungan dengan cara sistematis untuk mendapatkan pengetahuan tentang alam, sehingga dalam pembelajaran IPA, tidak hanya terfokus pada penguasaan fakta, konsep, atau prinsip, tetapi juga melibatkan proses penemuan. Konsep ini berpengaruh pada pencapaian hasil belajar yang diinginkan, seperti sikap ilmiah dan pengembangan keterampilan proses.

Dari evaluasi hasil wawancara dan angket, terungkap bahwa permainan tradisional yang dapat diimplementasikan sebagai metode pembelajaran IPA di SD Muhammadiyah 1 Dukun adalah permainan tarik tambang. Permainan ini melibatkan penggunaan tali atau tambang dan telah dikenal luas di masyarakat. Dio Lavarino dan Wiyli Yustanti (2016) menjelaskan bahwa tarik tambang adalah permainan tradisional yang memerlukan ruang dengan dimensi panjang 20–40 meter dan lebar 5–8 meter. Area tersebut kemudian dibagi menjadi dua bagian dengan garis pembatas di tengahnya, dan garis tersebut juga digunakan untuk membatasi peserta dengan panjang 2,5 meter. Teknik permainan tarik tambang melibatkan peserta yang menarik tali sampai mencapai garis pembatas, dan permainan ini membawa sejumlah manfaat, termasuk melatih kekompakan, meningkatkan percaya diri, mengasah kekuatan dan tanggung jawab, membentuk jiwa sosial, meningkatkan kebugaran, dan menumbuhkan rasa cinta tanah air serta persatuan (Agustini, 2020). Fokus utama penelitian ini adalah mengeksplorasi bagaimana permainan tradisional tarik tambang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar dan bagaimana hal itu dapat membentuk nilai karakter.

2. Metodologi

Penelitian ini dilakukan menggunakan metodologi penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan yang diusulkan oleh Miles dan Huberman. Metode kualitatif, menurut Hartoyo (2013), adalah suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif dalam bentuk kata-kata, yang diperoleh dari pengamatan terhadap orang-orang dan perilaku yang menjadi fokus penelitian. Dalam penelitian ini, subjeknya adalah kelas 3 di SD Muhammadiyah Dukun dengan jumlah peserta didik 15 anak. Data penelitian dikumpulkan melalui angket dan wawancara yang kemudian akan di analisis oleh peneliti. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri, sesuai dengan karakteristik penelitian kualitatif.

Data yang telah terkumpul kemudian diperiksa keabsahannya melalui proses triangulasi, yang mencakup triangulasi sumber dan teknik. Keabsahan data dievaluasi melalui diskusi dengan rekan peneliti dalam tim penelitian dan triangulasi sumber yang melibatkan hasil analisis angket dan wawancara. Selain itu, upaya telah dilakukan untuk memastikan bahwa semua indikator keabsahan data digunakan guna menjamin akurasi dan pertanggungjawaban data. Proses ini dimulai dengan mengidentifikasi permasalahan, menentukan tema, menyusun angket, mendistribusikan angket kepada subjek penelitian yang merupakan peserta didik di sekolah, mengumpulkan data, dan menganalisis data melalui deskripsi data dan persentase data penelitian. Rangkuman analisis data disajikan dalam bentuk bagan berikut.



Gambar 1 Bagan Analisis Data Kualitatif Menurut Miles Dan Huberman

4. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini berfokus pada kelas 3 di SD Muhammadiyah 1 Dukun sebagai sampel penelitian. Berdasarkan hasil analisis angket dan wawancara, diketahui bahwa kelas tersebut telah mengintegrasikan permainan tradisional dalam pembelajaran IPA. Analisis lebih lanjut dapat dijelaskan sebagai berikut:

Upaya untuk melestarikan permainan tradisional di kelas 3 SD Muhammadiyah 1 Dukun dilakukan dengan memperkenalkan kembali permainan tersebut kepada peserta didik melalui berbagai kegiatan pembelajaran di sekolah. Salah satu contohnya adalah dengan mengintegrasikan permainan tradisional dalam beberapa mata pelajaran, seperti: (1) IPA dengan menggunakan permainan tarik tambang, (2) memasukkan unsur permainan tradisional dalam pembelajaran bahasa Jawa dengan fokus pada KD tembang dolanan, dan (3) mengadakan kegiatan class meeting atau merayakan Hari Ulang Tahun Kemerdekaan Republik Indonesia dengan melibatkan permainan tradisional seperti tarik tambang, lompat tali, dan sebagainya.

Aturan permainan tarik tambang cukup sederhana; kelompok yang berhasil menarik lawan melewati garis batas akan menjadi pemenang. Jumlah pemain dalam setiap kelompok bebas dan tidak terbatas, yang terpenting adalah jumlahnya harus sama atauimbang. Permainan ini dapat dimainkan oleh berbagai kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Tempat untuk permainan tarik tambang cukup membutuhkan tanah lapang yang kosong, tidak perlu terlalu luas, dan dapat menggunakan ukuran lapangan badminton. Selain itu, diperlukan seutas tali tambang yang kuat untuk melaksanakan permainan tarik tambang. Kegiatan ini dapat diintegrasikan dalam pembelajaran IPA karena permainan tarik tambang melibatkan konsep tarik-menarik, yang erat kaitannya dengan materi IPA, terutama Hukum Newton tentang Gerak dan Gaya. Dengan menggabungkan konsep fisika dalam permainan tarik tambang, kita dapat menggunakan strategi terbaik untuk memenangkan permainan tersebut.

Penerapan metode permainan tarik tambang dalam materi gerak dan gaya bertujuan agar peserta didik dapat memahami konsep Hukum Newton melalui pengalaman praktik langsung. Selain aspek pengetahuan, hal yang lebih penting adalah pengembangan karakter peserta didik melalui kegiatan ini. Permainan tradisional tarik tambang memiliki nilai-nilai penting bagi peserta didik, di antaranya adalah nilai kerja sama. Kerja sama adalah perilaku individu yang bersedia bekerja bersama-sama tanpa memandang perbedaan latar belakang, dengan tujuan mencapai suatu target atau sasaran yang sama (Setiawan et al., 2023). Maasawet (2011) mengungkapkan bahwa sikap kerjasama dalam kelompok adalah hasil dari kombinasi sikap individu yang terbentuk melalui komitmen bersama, yang

tercermin dalam sikap dan perilaku kelompok secara keseluruhan. Salim Izhar (2019) juga sependapat, menyatakan bahwa kerjasama melibatkan kemampuan beberapa peserta didik untuk saling membantu guna menciptakan kebersamaan dan solidaritas demi mencapai tujuan bersama.

Penerapan permainan tradisional tarik tambang dalam pembelajaran IPA di SD Negeri Pleburan 03 menunjukkan beberapa kriteria sikap kerja sama, sebagaimana diadaptasi dari penelitian Maasawet (2011). Kriteria tersebut meliputi (1) terbentuknya kerjasama yang erat, (2) dukungan terhadap keputusan kelompok, (3) penghargaan terhadap keahlian masing-masing anggota, (4) partisipasi aktif dalam menjalankan tugas, dan (5) penghargaan terhadap hasil kerja kelompok. Sikap kerja sama yang muncul melalui permainan tarik tambang dalam penelitian ini memberikan pemahaman kepada peserta didik bahwa kegiatan tersebut merupakan aktivitas kelompok atau tim, mendorong mereka untuk menahan ego pribadi. Peserta didik juga akan memahami bahwa keberhasilan tim memerlukan kekompakan. Setiap peserta didik dalam kelompok akan memberikan dukungan, motivasi, dan informasi kepada rekan sekelompoknya yang membutuhkan bantuan demi mencapai tujuan bersama. Melalui permainan tarik tambang, kerjasama juga akan membangkitkan disiplin, sesuai dengan pandangan dari (Wahyudi & Kurniasih, 2020) bahwa kerjasama yang efektif akan membentuk individu yang memiliki komitmen, keberanian, ketekunan, dan disiplin.

Penting bagi setiap peserta didik untuk memiliki sikap kerjasama agar mereka dapat memahami, merasakan, dan mengimplementasikan aktivitas kerjasama dalam mencapai tujuan bersama (Rofiah, 2017). Pendekatan pembelajaran yang menekankan pada kerjasama dalam aspek pengetahuan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi dengan lebih efektif (Yuniar & Pujiastuti, 2020). Hal ini dikarenakan peserta didik akan memiliki kesempatan untuk berbagi pendapat, gagasan, dan pemikiran dengan peserta didik lainnya. Oleh karena itu, disarankan agar peserta didik sejak dini dimotivasi untuk mengembangkan sikap kerjasama atau bekerja dalam kelompok dalam berbagai kegiatan. Ini bertujuan untuk mencegah munculnya sikap egois pada diri peserta didik (Nugrahastutik, Puspitaningtyas, 2016). Pratiwi (2017) juga mencatat bahwa secara emosional, masih ada peserta didik yang enggan membantu teman atau merasa malu jika harus meminta bantuan dari teman. Guru, sebagai fasilitator dan motivator, sebaiknya memberikan petunjuk dan peluang kepada peserta didik untuk berkolaborasi dalam membangun kekompakan dan kebersamaan selama kegiatan pembelajaran di sekolah (Andini, 2018).

Guru di SD Muhammadiyah 1 Dukun meyakini bahwa permainan tradisional dapat efektif diterapkan dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Mereka telah mengimplementasikan permainan tradisional, termasuk dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), khususnya dalam permainan tarik tambang untuk

menjelaskan konsep gaya. Mayoritas guru di SD Muhammadiyah 1 Dukun telah mengaplikasikan permainan tradisional dalam pembelajaran kelas. Selain pada mata pelajaran IPA, penerapan permainan tradisional juga dapat disesuaikan dengan mata pelajaran lainnya, tergantung pada kreativitas masing-masing guru.

Para pendidik di SD Muhammadiyah 1 Dukun menyadari bahwa mengintegrasikan permainan tradisional dalam pembelajaran juga merupakan langkah untuk melestarikan permainan-permainan tradisional yang telah terlupakan. Seperti yang diungkapkan Herbert Spencer dalam *Unilinear Theories of Evolution* (Arifin, 2016), manusia dan kebudayaan mengalami perubahan seiring dengan berbagai tahapan, mulai dari bentuk yang sederhana hingga mencapai bentuk yang kompleks. Salah satu perubahan yang terjadi saat ini adalah anak-anak cenderung melupakan berbagai macam permainan tradisional. Generasi sekarang lebih condong memilih untuk bermain permainan modern, seperti *game online*.

Ada beberapa langkah tambahan yang dapat dilakukan untuk melestarikan permainan tradisional, seperti: (1) mengadakan kompetisi permainan tradisional; (2) memberikan instruksi tentang cara bermain permainan tradisional; (3) mengadakan pelatihan tentang permainan tradisional; (4) memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada anak-anak; dan (5) memasukkan permainan tradisional ke dalam kurikulum, terutama dalam mata pelajaran pendidikan jasmani. Permainan tradisional memiliki potensi untuk mengajarkan nilai-nilai seperti kerja sama, semangat bersaing, keterampilan, kreativitas, kecerdasan, solidaritas, serta nilai-nilai karakter seperti kejujuran, kesederhanaan, cinta alam, dan tanggung jawab (Nugrahastutik, Puspitaningtyas, 2016). Di samping konsep pengertian tersebut, terdapat perspektif tambahan mengenai permainan tradisional, yaitu perspektif fungsional, permainan, psikologis, dan adaptasi. Guru-guru SD Muhammadiyah 1 Dukun merasakan berbagai manfaat dari permainan tradisional, antara lain: Mengajak anak-anak berpartisipasi dalam kegiatan sosial, meningkatkan rasa kebersamaan yang tinggi, serta melibatkan mereka dalam permainan tradisional dapat mengajarkan nilai-nilai kerjasama, kesabaran, kekompakan, solidaritas, saling menghargai, dan semangat sportif. Selain itu, permainan tradisional juga melibatkan aspek-aspek seperti kerjasama tim, pengembangan kecerdasan, peningkatan kepercayaan diri, pengasahan ketangkasan, dan peningkatan kemampuan motorik anak.

5. Simpulan

Melalui permainan tradisional tarik tambang dalam pembelajaran IPA, peserta didik dapat mengembangkan nilai karakter, terutama dalam hal kerjasama. Mereka memperoleh pengalaman belajar yang signifikan dan terkait erat dengan

materi gerak dan gaya. Pentingnya nilai kerjasama harus ditanamkan pada peserta didik sejak dini di sekolah dasar. Pendekatan pembelajaran yang menekankan kerjasama tidak hanya akan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada mereka untuk berbagi pendapat, gagasan, dan ide. Sebagai pendidik, guru seharusnya memiliki kemampuan untuk menggunakan permainan tradisional yang ada di lingkungannya sebagai metode pembelajaran yang mampu menanamkan nilai-nilai karakter.

Daftar Referensi

- Agustini, F. (2020). Integrasi Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional Tarik Tambang Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 114. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.24513>
- Andini, N. F. (2018). Pengaruh Pembelajaran Outdoor Study Terhadap Sikap Kepedulian Lingkungan Bagi Mahapeserta didik S1. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 109–118.
- Arifin, Z. (2016). PERILAKU REMAJA PENGGUNA GADGET; Analisis Teori Sosiologi Pendidikan. *Jurnal Pemikiran Keislaman*, 26(2), 287–316. <https://doi.org/10.33367/tribakti.v26i2.219>
- Buadanani, D. E. (2019). PERENCANAAN PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI IMPLEMENTASI LITERASI BUDAYA PADA ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6, 101–108.
- Bunga, Y. N., Prasetyo, A. P. B., & Susanti, R. (2016). Journal of Innovative Science Education. *Journal of Innovative Science Education*, 5(2), 152–162.
- Dio Lavarino & Wiyli Yustanti. (2016). PENGARUH PERMAINAN TARIK TAMBANG DALAM PENINGKATAN KEKUATAN OTOT TUNGKAI MAHAPESEERTA DIDIK PUTRI FPOK TAHUN 2016. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 152(3), 28.
- Handoko, D., & Gumantan, A. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Olahraga di SMAN 1 Baradatu. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 1–7. <https://doi.org/10.33365/joupe.v2i1.951>
- Hartoyo, A. (2013). Etnomatematika Pada Budaya Masyarakat Dayak Perbatasan Indonesia-Malaysia. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 2(1). <https://doi.org/10.26418/jpmipa.v2i1.2180>
- Kurniawati, A., Isnaeni, W., & Dewi, N. R. (2013). Implementasi metode penugasan analisis video pada materi perkembangan kognitif, sosial, dan moral. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 2(2), 149–155. <https://doi.org/10.15294/jpii.v2i2.2716>
- Kusmilawati, F. E., Hadi, H., & Agustini, F. (2019). Analisis Nilai Karakter Peserta didik Kelas IV pada Prose Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Membaca. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.23887/ivcej.v2i1.17923>

- Maasawet, E. T. (2011). Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Belajar Biologi Melalui Penerapan Strategi Inkuiri Terbimbing Pada Peserta didik Kelas Vii Smp Negeri Vi Kota Samarinda Tahun Pelajaran 2010/ 2011. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 2(1). <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v2i1.197>
- Melati, D. S., Lira, F., Radiati, Lubis, N. A., & Nurmasiyah. (2023). Analisis penerapan konsep fisika terintegrasi kearifan lokal permainan tradisional aceh tarek siteuk. *GRAVITASI: Jurnal Pendidikan Fisika Dan Sains*, 6(1), 32–37.
- Melinda. (2017). Eksistensi Permainan Tradisional di Sekolah Dasar. *Skripsi*, 8–26.
- Nugrahastutik, Puspitaningtyas, P. (2016). Nilai – Nilai Karakter Pada Permainan. *Jurnal Pkn Progresif*, 7(4), 265–273. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snip/article/viewFile/8942/6503>
- Nurhasnawati, N., Zarkasih, Z., Putriani, Z., & ... (2023). Development of a Qr Code-Based Student Worksheet in the Course of Media and Learning Resources Development to Improve Digital Literacy. *Elementary ...*, 11(1), 79–106. <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/elementary/article/view/17115>
- Pratiwi, N. K. (2017). Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Peserta didik Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Peserta didik Smk Kesehatan Di Kota Tangerang. *Pujangga*, 1(2), 31. <https://doi.org/10.47313/pujangga.v1i2.320>
- Rofiah, N. (2017). UPAYA MENINGKATKAN KERJASAMA DAN PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN IPS MATERI PERKEMBANGAN TEKNOLOGI PRODUKSI, KOMUNIKASI DAN TRANSPORTASI MELALUI METODE PERMAINAN TREASURE HUNT DI KELAS IV MIM TAMBAKAN AJIBARANG. Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Salim Izhar, D. (2019). Interaksi sosial dalam bentuk kerjasama dan persaingan antar pedagang daging. *Kajian Semantik Peristilahan Adat Dalam Upacara Perkawinan Batak Toba*, 2–8.
- Setiawan, W. A., Kusuma, Y. Y., & Alim, M. L. (2023). Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Melalui Model Pembelajaran Treasure Hunt Peserta didik Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 31. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1447>
- Utami, S. D. (2020). Mantra (Permainan Tradisional): Aplikasi Berbasis Android Sarana Penanaman Pendidikan Karakter Melalui Pelestarian Kebudayaan Bangsa. *Prosiding National Simposium & Conference Ahlimedia*, 1(1), 67–78. <https://doi.org/10.47387/nasca.v1i1.19>
- Wahyudi, D., & Kurniasih, N. (2020). Urgensi Prinsip Kerjasama Dan Kompetisi Dalam Pengelolaan Pengajaran. *RAUDHAH:Proud To Be Professional Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 5, 35–48.

- Yudiwinata, H. P., & Handoyo, P. (2014). Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak. *Paradigma*, 02, 1–5.
- Yuniar, R. I., & Pujiastuti, H. (2020). Peranan Permainan Tradisional Engklek dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika di Sekolah Dasar. *JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah*, 6(1), 66–77.