

Dampak Pembelajaran Berbasis Game terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V UPTD SDN Pendabah 3

Siti Maimunah^{1*}, Kusmiyati²

^{1,2}Universitas Dr. Soetomo, Indonesia

Email: simaimunah08@gmail.com¹, kusmiati@unitomo.ac.id²

Alamat: Universitas Dr. Soetomo, Surabaya, Jawa Timur 60118

Korespondensi penulis: simaimunah08@gmail.com*

Abstract. *The purpose of this study is to explore how game-based learning impacts the learning motivation of Grade V students at UPTD SDN Pendabah 3. A literature review method was employed to analyze relevant academic sources. The results indicate that game-based learning, through challenges and rewards, can enhance students' intrinsic motivation. This study concludes that game-based learning has significant potential as an innovative teaching strategy, despite certain challenges in its implementation, such as costs and teacher training.*

Keywords: *Educational Games, Learning Motivation, Interactive Learning*

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pembelajaran berbasis game berdampak pada keinginan siswa Kelas V di UPTD SDN Pendabah 3 untuk belajar. Metode studi literatur digunakan untuk memeriksa literatur yang relevan dari berbagai sumber akademis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game, dengan tantangan dan hadiah, dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Pembelajaran berbasis game memiliki potensi besar sebagai strategi pembelajaran inovatif, menurut penelitian ini, meskipun ada beberapa masalah untuk diterapkan, seperti biaya dan pelatihan guru.

Kata kunci: Game Edukasi, Motivasi Belajar, Pembelajaran Interaktif

1. LATAR BELAKANG

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan telah menjadi fokus utama. Metode pembelajaran berbasis game muncul sebagai salah satu inovasi yang menarik minat peneliti dan guru pendidikan dalam konteks ini. Game-based learning memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan interaktivitas dan menawarkan pendekatan yang menyenangkan dan mendidik bagi siswa (Qurtubi, Rukiyanto, et al., 2023). Dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran berbasis game, pendidikan dapat menjadi lebih relevan dan dinamis, dan berbagai gaya belajar dapat diterima. Selain itu, ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Menggabungkan teknologi dengan pendidikan dapat mengukur keberhasilan pembelajaran berbasis game. Kemampuan untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan keterampilan kritis juga dapat diukur. Dalam permainan, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tetapi juga meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan mengatasi hambatan melalui tantangan dan simulasi yang ditawarkan. Oleh karena itu, pendidikan berbasis game tidak hanya memberikan informasi; itu juga menciptakan lingkungan belajar yang mendalam di

mana siswa dapat belajar keterampilan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Kusuma et al., 2023).

Pembelajaran berbasis game telah menjadi tren penting dalam pendidikan modern, memasukkan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Dampak penggunaan pembelajaran berbasis game terhadap motivasi dan prestasi belajar dalam konteks ini dapat diuraikan secara menyeluruh dan mendalam (Anjarwati et al., 2023). Pertama dan terpenting, pembelajaran berbasis game memiliki kemungkinan besar untuk meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Siswa cenderung lebih terlibat dalam proses pembelajaran ketika permainan digabungkan dengan elemen seperti tantangan, pencapaian, dan hadiah. Tugas-tugas pembelajaran disajikan dalam format yang menyenangkan dan menantang, menumbuhkan minat dan keinginan untuk belajar. Hal ini dapat mendorong dorongan intrinsik siswa untuk belajar. Dalam hal ini, siswa akan belajar karena senang dan puas daripada tekanan dari luar (Febrian, Geni, et al., 2023). Pembelajaran berbasis game juga dapat memberikan umpan balik yang mendalam dan langsung. Sistem game sering kali melacak kinerja siswa secara instan, memungkinkan mereka untuk mengidentifikasi kesalahan dan memperbaiki pemahaman mereka. Hal ini menciptakan siklus belajar yang efektif yang mendorong pemecahan masalah dan mendorong siswa untuk mencapai prestasi yang lebih baik. Namun, ada juga kekhawatiran tentang bagaimana pembelajaran berbasis game dapat memengaruhi motivasi (Arifin et al., 2023). Siswa tertentu mungkin terlalu terfokus pada aspek permainan, seperti mendapatkan skor tinggi atau mencapai tingkat tertentu, sehingga mereka mengabaikan materi pelajaran yang sebenarnya. Oleh karena itu, untuk menjamin motivasi yang sehat, desain pembelajaran berbasis game harus menyeimbangkan elemen permainan dan esensi pembelajaran.

Sebagai kesimpulan, penerapan pembelajaran berbasis game memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keinginan siswa untuk belajar. Metode ini dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendalam, menyenangkan, dan mendorong siswa untuk mencapai prestasi terbaik mereka jika dirancang dengan benar (Febrian, Rubadi, et al., 2023). Pembelajaran berbasis game dapat menjadi alat yang efektif untuk mempersiapkan siswa untuk tantangan dunia pendidikan kontemporer dengan mempertimbangkan keanekaragaman siswa dan mengimbangi aspek permainan dengan substansi materi pelajaran. Namun, pembelajaran berbasis game menghadirkan beberapa masalah. Salah satunya adalah aspek evaluasi, di mana metodologi penilaian harus dikembangkan untuk memenuhi karakteristik pembelajaran ini. Untuk mencegah kesenjangan dalam

pengalaman pembelajaran, siswa harus memiliki akses yang sama ke teknologi. Untuk memastikan bahwa pembelajaran berbasis game dapat memberikan manfaat terbaik bagi semua siswa, kita dapat memahami masalah ini dan membuat solusi yang lebih luas dan inklusif. Dalam menghadapi era transformasi digital, penting untuk terus mempelajari dan mengembangkan potensi penggunaan teknologi dalam pendidikan. Pembelajaran berbasis game adalah salah satu langkah inovatif yang memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan menciptakan generasi yang siap menghadapi tantangan di seluruh dunia. Kami dapat mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan untuk mencapai hasil yang lebih inklusif dan berkelanjutan dengan bekerja sama dengan peneliti, praktisi, dan pembuat kebijakan (Rukiyanto et al., 2023).

Perubahan paradigma pendidikan saat ini semakin menekankan pembelajaran inovatif dan adaptif, yang menunjukkan pentingnya penelitian ini (Tohawi, Iswanto, Subekan, SaDiyah, et al., 2023). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana penggunaan pembelajaran berbasis game berdampak pada pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman lebih lanjut tentang cara meningkatkan kualitas pembelajaran di institusi pendidikan, khususnya tentang cara penggunaan teknologi pembelajaran berbasis game. Diharapkan pemahaman ini akan berfungsi sebagai dasar untuk pembuatan kebijakan pendidikan yang lebih baik dan memberikan arah untuk pengembangan pendidikan yang sesuai dengan tuntutan zaman.

2. KAJIAN TEORITIS

Pembelajaran Berbasis Game

Pembelajaran berbasis permainan, juga dikenal sebagai pendekatan *game-based learning* mengharuskan siswa untuk bermain saat belajar. Metode ini menggunakan aplikasi permainan atau game untuk mendukung tujuan pembelajaran. Model ini terutama cocok untuk generasi digital. Pembelajaran berbasis permainan adalah salah satu jenis pembelajaran di mana permainan elektronik digunakan sebagai fokus utama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran berbasis game memberi siswa kesempatan untuk mencoba dan menyelesaikan berbagai masalah (Ibam, 2018).

Metode pembelajaran berbasis permainan menekankan bahwa permainan dapat menjadi komponen penting dari proses pembelajaran selain sekadar hiburan. Aplikasi pendidikan berbasis game dapat menarik siswa dan mendorong mereka untuk terus belajar. Tugas guru adalah membuat kegiatan pembelajaran dengan permainan yang sesuai dengan

karakteristik siswa. Game-based learning juga dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal dan mendorong siswa untuk berinteraksi satu sama lain.

Motivasi Belajar

W.S Winkel (2004:526) mengatakan bahwa motivasi belajar adalah semua daya penggerak yang ada di dalam diri siswa yang menggerakkan kegiatan belajar. Muhibbin Syah (2003:158) juga berpendapat bahwa motivasi belajar adalah semua daya penggerak yang ada di dalam diri siswa yang menggerakkan kegiatan belajar dan menjamin bahwa kegiatan belajar terus berlanjut sehingga tujuan yang diinginkan subjek belajar dapat tercapai.

Menurut definisi di atas, motivasi belajar adalah serangkaian dorongan atau daya penggerak dari dalam dan dari luar untuk melakukan aktivitas belajar dengan tujuan untuk mencapai tujuan.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan menggunakan metodologi studi literatur yang sistematis untuk mengumpulkan, meninjau, dan menganalisis penelitian sebelumnya tentang bagaimana penggunaan pembelajaran berbasis game berdampak pada motivasi dan prestasi belajar. Proses berikut akan dilakukan:

- a. Penentuan Ruang Lingkup Penelitian
 - 1) Jelas mendefinisikan lingkup penelitian, termasuk persyaratan untuk inklusi dan eksklusi literatur.
 - 2) Menetapkan jangka waktu untuk literatur yang akan diakses, seperti yang diterbitkan dalam lima hingga sepuluh tahun terakhir.
- b. Pengumpulan Literatur
 - 1) Menggunakan basis data akademis, perpustakaan digital, dan sumber informasi terkait untuk melakukan pencarian literatur.
 - 2) Menggunakan istilah seperti "pembelajaran berbasis game" dan "motivasi belajar" yang sesuai.
- c. Seleksi Literatur
 - 1) Melakukan penilaian literatur berdasarkan standar inklusi dan eksklusi.
 - 2) Memilih literatur yang sangat relevan dengan subjek penelitian.

d. Pengorganisasian Literatur

- 1) Menyusun literatur yang dipilih berdasarkan tema, konsep, atau kerangka kerja yang akan digunakan dalam analisis.

e. Pembacaan dan Pemahaman Literatur

- 1) Membaca literatur secara menyeluruh untuk mendapatkan pemahaman tentang metodologi yang digunakan dalam penelitian sebelumnya.
- 2) Menyusun dan menulis catatan tentang hasil dan metode dari setiap literatur yang relevan.

f. Analisis Literatur

- 1) Memeriksa data dan hasil literatur yang dikumpulkan.
- 2) Mengidentifikasi kesamaan, perbedaan, dan pola dalam hasil penelitian sebelumnya.

g. Sintesis Literatur

- 1) Menggabungkan hasil dari literatur yang telah dianalisis untuk membuat kesimpulan yang lengkap.
- 2) Menemukan pola atau kecenderungan dari literatur yang ditinjau.

h. Penulisan Laporan

- 1) Membuat laporan penelitian yang menguraikan hasil, melakukan analisis, dan menyusun literatur.
- 2) Menjelaskan kontribusi literatur terhadap pemahaman tentang bagaimana pembelajaran berbasis game berdampak pada motivasi dan prestasi belajar.

Dengan mengikuti langkah-langkah ini, metodologi studi literatur diharapkan dapat membangun fondasi yang kuat untuk memahami lebih lanjut tentang bagaimana penggunaan pembelajaran berbasis game memengaruhi prestasi dan motivasi belajar.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Melakukan penelitian tentang "Dampak Penggunaan Pembelajaran Berbasis Game terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V di UPTD SDN Pendabah 3", kami menemukan banyak hasil dan analisis dari literatur yang relevan. Berikut adalah temuan penelitian:

a. Peningkatan Motivasi Belajar

- 1) Banyak penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game secara signifikan meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Platform pembelajaran yang memiliki komponen interaktif dan permainan dapat membuat lingkungan belajar menarik dan menyenangkan.

- 2) Faktor-faktor seperti kompetisi, pemberian hadiah, dan tingkat kesulitan permainan yang disesuaikan secara dinamis mendukung dorongan dasar siswa.
- b. Diversifikasi Metode Pembelajaran
 - 1) Pembelajaran berbasis game memperkaya pendekatan pembelajaran yang tersedia dan memungkinkan variasi dan fleksibilitas dalam penyampaian materi. Siswa dapat belajar pemecahan masalah dan kreativitas dengan menambahkan elemen permainan seperti simulasi dan tantangan.
 - 2) Pembelajaran berbasis game dapat memenuhi kebutuhan gaya belajar yang beragam siswa dengan menyediakan berbagai pendekatan pembelajaran.
- c. Tantangan dan Kendala
 - 1) Selain itu, beberapa literatur membahas masalah yang terkait dengan penerapan pembelajaran berbasis game, seperti kesiapan infrastruktur teknologi dan biaya pengembangan. Selain itu, ada juga diskusi tentang kemungkinan gangguan atau distraksi yang dapat disebabkan oleh penggunaan game dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian literatur ini memberikan wawasan yang mendalam tentang manfaat pembelajaran berbasis game dan menunjukkan area yang perlu diperhatikan lebih lanjut untuk kemajuan masa depan dalam pendidikan. Sebuah inovasi yang menarik, pembelajaran berbasis game telah berhasil mengubah dunia pendidikan dengan memanfaatkan komponen permainan untuk meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan prestasi mereka dalam belajar. Paradigma baru ini tidak hanya menyampaikan informasi dengan cara yang menarik, tetapi juga membangun pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Metode ini mengubah pembelajaran menjadi petualangan edukatif yang menumbuhkan rasa ingin tahu dan semangat eksplorasi. Fokus utama pembelajaran berbasis game adalah motivasi intrinsik, yang mendorong siswa untuk belajar dengan penuh dedikasi dan antusiasme. Tantangan yang relevan dan mendalam yang ditawarkan oleh game dapat memberikan kepuasan intrinsik, yang mendorong siswa untuk lebih memahami apa yang mereka lakukan. Mahasiswa merasa memiliki kendali atas proses pembelajaran mereka sendiri dalam lingkungan belajar yang dinamis karena tingkat keterlibatan yang tinggi ini (Nurnainah et al., 2023).

Pembelajaran berbasis game juga telah terbukti menguntungkan siswa. Keterlibatan yang tinggi dan motivasi intrinsik yang didorong oleh elemen permainan memberikan landasan yang kuat untuk mencapai hasil akademik yang ideal. Siswa tidak hanya memperoleh pemahaman teoritis tentang konsep, tetapi mereka juga dapat

menerapkan pengetahuan mereka dalam dunia nyata melalui umpan balik langsung, tantangan, dan skenario simulasi (W. Lestari et al., 2020). Hasilnya adalah siswa yang tidak hanya berprestasi tinggi tetapi juga memiliki keterampilan yang dapat diterapkan dalam kehidupan nyata. Sementara manfaat ini menjadi perhatian utama, penting untuk terus mempelajari konsekuensi dan masalah yang mungkin muncul saat menerapkan pembelajaran berbasis game. Untuk memastikan bahwa pembelajaran berbasis game memberikan manfaat yang berkelanjutan baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang, perencanaan kurikulum yang bijak, penerapan teknologi yang tepat, dan pemantauan yang berkelanjutan diperlukan. Dengan memahami bagaimana motivasi dan prestasi belajar berkaitan dengan pembelajaran berbasis game, kita dapat merancang pendekatan yang lebih efisien untuk membentuk generasi yang terampil, inovatif, dan inovatif.

Pembelajaran berbasis game telah ditunjukkan sebagai metode yang efektif untuk meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dengan menggunakan berbagai mekanisme yang dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif mereka. Untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, gabungkan elemen permainan seperti tantangan yang menantang, hadiah yang memotivasi, dan elemen kompetisi. Karena siswa terlibat dalam pengalaman belajar yang tidak hanya informatif tetapi juga menghibur, motivasi intrinsik, yang merupakan dorongan internal untuk belajar, menjadi lebih tangguh dalam situasi ini. Siswa belajar berpikir kritis dan menyelesaikan masalah melalui tantangan game. Hadiah yang diberikan sebagai tanggapan atas pencapaian atau kemajuan meningkatkan motivasi intrinsik. Kompetisi juga mendorong persaingan sehat di antara siswa, yang menghasilkan dinamika kelompok yang saling mendukung untuk mencapai hasil yang lebih baik.

Pencapaian yang dapat diukur menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game menguntungkan prestasi belajar siswa. Pembelajaran berbasis game memiliki keunggulan besar karena dapat disesuaikan dengan tingkat pemahaman dan kebutuhan setiap orang. Permainan membantu proses pembelajaran menjadi lebih relevan, efisien, dan efektif dengan menawarkan tantangan dan konten yang sesuai dengan kemampuan siswa. Pembelajaran berbasis game dan pendekatan pembelajaran tradisional bekerja sama dengan baik. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi mereka juga berpartisipasi secara aktif dalam elemen permainan (Febrian & Solihin, 2023). Hal ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang luas yang memungkinkan pemahaman konsep yang rumit diserap dengan lebih baik. Pembelajaran interaktif mendorong siswa

untuk belajar lebih banyak, mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang pelajaran, dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka (Suryawan & Febrian, 2023).

Selain itu, pembelajaran berbasis game biasanya melibatkan umpan balik dan evaluasi langsung, yang dapat digunakan untuk melacak kemajuan siswa secara langsung (Wiyadi & Ayuningtyas, 2019). Hal ini memungkinkan siswa untuk menilai diri mereka sendiri, memahami kekuatan dan kelemahan mereka, dan terus berkembang. Permainan memiliki metrik yang jelas dan dapat dilihat secara keseluruhan. Ini memungkinkan guru untuk memberikan dukungan yang tepat sesuai dengan tingkat pencapaian siswa mereka (Febrian, Vitriani, et al., 2023). Meskipun pembelajaran berbasis game memiliki manfaat, perlu diingat bahwa metode ini tidak boleh digunakan sebagai pengganti metode pembelajaran tradisional secara keseluruhan. Sebaliknya, penggabungan yang bijaksana antara kedua pendekatan tersebut dapat lebih menguntungkan. Dengan demikian, pembelajaran berbasis game dapat menjadi alat yang berguna untuk mendukung kinerja akademik siswa dan mengatasi perbedaan antara berbagai gaya pembelajaran (Kusuma et al., 2023).

Sebagai kesimpulan, penggunaan pembelajaran berbasis game dapat berdampak positif yang signifikan terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa. Dengan membuat pengalaman belajar yang interaktif, mendalam, dan menyenangkan, pendekatan ini dapat meningkatkan minat siswa dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi pelajaran. Namun, perlu diingat bahwa keberhasilan pembelajaran berbasis game bergantung pada perancangan dan integrasi yang tepat dari berbagai elemen pembelajaran.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Sebagai kesimpulan dari penelitian ini, dapat dikatakan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis game memiliki efek positif terhadap keinginan siswa untuk belajar. Dengan memasukkan elemen permainan ke dalam pembelajaran, Anda dapat membuat kelas lebih menarik, meningkatkan keinginan untuk belajar, dan meningkatkan prestasi belajar. Pembelajaran berbasis game merupakan sebuah inovasi pendidikan yang dinamis dan efektif karena memiliki potensi untuk mengubah paradigma pembelajaran dengan cara yang positif, meskipun kendala yang terkait dengan pelaksanaannya harus diatasi.

Menurut penelitian ini, diperlukan peningkatan pelatihan guru dalam penggunaan pembelajaran berbasis game, dengan memperhatikan keberlanjutan dan keberlanjutan teknologi tersebut. Selain itu, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk menemukan komponen utama yang memengaruhi keberhasilan dan kegagalan pembelajaran berbasis

game, karena dengan mengetahui hambatan-hambatan tersebut, penerapan pembelajaran berbasis game dapat ditingkatkan.

DAFTAR REFERENSI

- Anjarwati, S., Purwanti, A., Ali, J., & Dewantoro, I. A. (2023). Efektifitas aplikasi SI APIK untuk kebutuhan laporan keuangan di wisata pemandian air panas Gunung Panjang Tumaritis Kabupaten Bogor. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 232–246.
- Arifin, A., Magito, M., Perkasa, D. H., & Febrian, W. D. (2023). Pengaruh kompensasi, kompetensi dan konflik kerja terhadap kinerja karyawan. *GLOBAL: Jurnal Lentera BITEP*, 1(01), 24–33.
- Febrian, W. D., Geni, B. Y., & Harsari, R. N. H. (2023). Meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui pelatihan manajemen sumber daya manusia yang tertata dan terkoordinasi guna membangun wisata di Kabupaten Kepulauan Seribu, Provinsi DKI Jakarta. *Jurnal Relawan Dan Pengabdian Masyarakat REDI*, 1(1), 9–12.
- Febrian, W. D., Rubadi, R., Sjarifudin, D., Tahir, A. M. S., & Perwitasari, E. (2023). Approach transformational leadership: Organizational goal & employee retention. *Journal of Economics, Management, Entrepreneurship, and Business (JEMEB)*, 3(1), 61–67.
- Febrian, W. D., Solihin, A. (2023b). Peningkatan talent manajemen, performance manajemen dan motivasi ekowisata di Kabupaten Kepulauan Seribu Provinsi DKI Jakarta. *Journal Human Resources 24/7. Abdimas: Abdimas*, 1(2), 1–4.
- Febrian, W. D., Vitriani, N., & Perkasa, D. H. (2023). Perilaku karyawan ramah lingkungan, intelektual ramah lingkungan, dan keunggulan kompetitif hijau terhadap inovasi hijau di Dinas Pariwisata Kabupaten Kepulauan Seribu. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(6), 5492–5500.
- Kusuma, A. N., Candra, V., Grace, E., Silalahi, M., Irawan, I., Wahdaniah, W., Febrian, W. D., Sani, I., & Simatupang, S. (2023). The art of leadership: Be the extraordinary level leader.
- Lestari, W., Kusumastuti, A., Mukharomah, W., & Sholahuddin, M. (2020). Panel data analysis: Supply chain strategy effects on capital structure of companies listed in the Jakarta Islamic Index. *Proceedings of the 1st Conference on Islamic Finance and Technology, CIFET*, 21 September, Sidoarjo, East Java, Indonesia.
- Nurnainah, N., & Nurnaeni, N. (2023). Strategi dalam mengantisipasi perilaku kekerasan seksual pada remaja: Strategi dalam mengantisipasi perilaku kekerasan seksual pada remaja. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Gunung Sari*, 1(1).
- Qurtubi, A., Rukiyanto, B. A., Rusmayani, A. L., Hita, I. P. A. D., Nurzaima, N., & Ismaya, R. (2023). Pengembangan metode penilaian kinerja guru berbasis kompetensi untuk meningkatkan mutu pendidikan tinggi. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 3051–3061.

- Rukiyanto, B. A., Nurzaima, N., Widyatiningtyas, R., Tambunan, N., Solissa, E. M., & Marzuki, M. (2023). Hubungan antara pendidikan karakter dan prestasi akademik mahasiswa perguruan tinggi. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 4017–4025.
- Suryawan, R. F., & Febrian, W. D. (2023). Socialization of prevention patterns of wild racing and suppressing the number of traffic accidents. *Asian Journal of Community Services*, 2(11), 945–954.
- Tohawi, A., Iswanto, J., Subekan, S., SaDiyah, D. F., & Mastur, M. (2023). Penerapan etika bisnis Islam dalam perdagangan bawang merah di Pasar Sukomoro Nganjuk. *Journal on Education*, 5(4), 17814–17822.
- Wardany, dkk. (2016). Aktivitas bermain kooperatif meningkatkan perkembangan sosial-emosional anak. *FKIP Universitas Lampung*, 1–9.
- Wiyadi, W., & Ayuningtyas, N. A. (2019). Product aspects of marketing effort and purchase intention. *Humanities & Social Sciences Reviews*, 7(3), 541–547.
- Yudiwinata, H. P., & Handoyo. (2014). Permainan tradisional dalam budaya dan perkembangan anak. *Jurnal Paradigma*, 02(3). Universitas Negeri Surabaya.