

NILAI KARAKTER KERJA SAMA DALAM PERMAINAN MENYUSUN HURUF SEBAGAI MOTIVASI BELAJAR SISWA DI KELAS 1B SD BALIBILINGUAL SCHOOL

Oleh :

Ni Made Ayu Purnami¹⁾, Putu Agung Diah Ary Santhi K.²⁾

^{1,2} Fakultas Ilmu Pendidikan, Institut Teknologi dan Pendidikan Markandeya Bali

¹email: madeayupurnami1995@gmail.com

²email: diahagung243@gmail.com

Informasi Artikel

Riwayat Artikel :

Submit, 10 Oktober 2024

Revisi, 1 Desember 2024

Diterima, 17 Desember 2024

Publish, 15 Januari 2025

Kata Kunci :

Karakter,

Kerjasama,

Permainan,

Motivasi Belajar.

ABSTRAK

Karakter adalah serangkaian sifat, tingkah laku, serta kepribadian yang dimiliki oleh masing-masing orang. Nilai karakter memiliki hubungan yang cukup erat dengan kerja sama, khususnya dalam hal membangun rasa kebersamaan pada siswa. Kerja sama adalah suatu keterampilan yang penting dalam kehidupan siswa, baik di lingkungan sekolah ataupun di luar lingkungan sekolah. Salah satu permainan edukatif yang menyenangkan adalah permainan menyusun huruf. Aktivitas ini dapat dilakukan di kelas dan mampu mengajak siswa untuk mengembangkan kreativitas serta melatih kerja sama siswa melalui permainan secara berkelompok. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi nilai kerjasama dalam menyusun huruf sebagai motivasi belajar siswa kelas 1B di SD Bali Bilingual School. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan observasi dan wawancara terhadap siswa dan guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan menyusun huruf secara berkelompok tidak hanya meningkatkan keterampilan berbahasa, tetapi juga memperkuat rasa solidaritas dan tanggung jawab antar siswa. Setiap kali berhasil menyusun kata, ada rasa pencapaian yang menyenangkan, dan itu mendorong untuk terus berusaha lebih baik. Setelah melaksanakan permainan ini, siswa lebih bersemangat dan termotivasi untuk belajar lebih banyak, karena menyadari bahwa belajar bisa sangat menyenangkan. Dengan demikian, implementasi permainan ini bisa dijadikan sebagai metode alternatif untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan kolaboratif.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



Corresponding Author:

Nama: Ni Made Ayu Purnami

Afiliasi: Institut Teknologi dan Pendidikan Markandeya Bali

Email: madeayupurnami1995@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Karakter adalah serangkaian sifat, tingkah laku, serta kepribadian yang dimiliki oleh masing-masing orang. Karakter mengacu pada prinsip serta kualitas dari seseorang untuk memimpin perilaku dan keputusan yang mereka buat. Karakter yang baik menjadi suatu hal yang kuat dalam kehidupan karena, dalam kesuksesan hidup seseorang selain dipengaruhi oleh hard skill juga turut dipengaruhi oleh soft skill

yang ada pada hal tersebut. Karakter dibentuk sejak usia dini, terlebih lagi pada masa usia sekolah, para siswa masih memiliki karakter yang perlu dikembangkan. Menurut Kristin Ratnasari dalam penelitian (Siregar, 2022) pendidikan karakter merupakan suatu pembelajaran yang dilaksanakan bersamaan dengan mata pelajaran lain guna membentuk dan mengembangkan karakter positif pada peserta didik.

Nilai karakter memiliki hubungan yang cukup erat dengan kerja sama, khususnya dalam hal membangun rasa kebersamaan pada siswa. Karakter kerja sama ini memiliki nilai yang sangat penting di setiap aspek kehidupan. Kerja sama adalah suatu keterampilan yang penting dalam kehidupan siswa, baik di lingkungan sekolah ataupun di luar lingkungan sekolah. Karakter kerja sama mampu memberikan gambaran positif di dalam kelas dengan demikian, siswa akan menyesuaikan diri saat mereka memiliki kelompoknya masing-masing (Putri & Arifin, 2022). Kerja sama memiliki banyak manfaat yang sangat berguna, terlebih lagi bagi siswa kelas satu agar mampu berbaur dengan teman sekelas mereka yang mana kerja sama ini membentuk sebuah kelompok bertujuan untuk mengembangkan keterampilan serta kreativitas para siswa. Menurut Burton dalam penelitian (Rahayu et al., 2020) kerjasama merupakan suatu cara yang mampu diterapkan oleh individu untuk melakukan pembahasan dengan individu lain. Kerja sama ini mampu meningkatkan kepercayaan diri dan keterampilan interaksi serta melatih siswa beradaptasi dengan lingkungan baru.

Menurut Hurlock dalam penelitian (Violla, Sholikatur et al., 2024) kerjasama adalah proses di mana dua orang atau lebih bekerja bersama untuk mencapai tujuan atau menyelesaikan tugas tertentu. Menurut Abdulsyani dalam penelitian (Fauzi & Huda, 2023) kerjasama merupakan sebuah bentuk proses sosial terdapat aktivitas tertentu dalam mencapai tujuan bersama dengan cara saling tolong menolong dan saling mengerti aktivitas. Menurut Qory Jumrotul Aqobah dalam penelitian (Selawati, Astri Sutisnawati, 2024) mengungkapkan bahwa dengan adanya kerjasama mampu mengembangkan keterampilan siswa dalam bersosialisasi serta menambah interaksi melalui kerjasama peserta didik sehingga mampu menerima perbedaan yang terjadi. Dalam hal ini, permainan edukatif mampu membangun semangat siswa dalam membentuk karakter telah terbukti. Salah satu permainan edukatif yang menyenangkan adalah permainan menyusun huruf. Aktivitas ini dapat dilakukan di kelas dan mampu mengajak siswa untuk mengembangkan kreativitas serta melatih kerja sama siswa melalui permainan secara berkelompok. Menurut Nur Baeti dalam penelitian (Zubaidah et al., 2024) menyatakan bahwa permainan menyusun huruf (scramble) dibentuk untuk membantu anak dalam menambah kosakata, membuat kegembiraan, serta melatih kemampuannya dalam berbahasa.

Menurut Sulastri dalam penelitian (Melelo, 2023) teknik permainan menyusun huruf adalah sebuah permainan yang menyusun huruf-huruf menjadi sebuah kata tertentu serta bermakna. Dalam penelitian (Rumapea et al., 2024) permainan menyusun huruf adalah sebuah aktivitas yang dapat membantu anak-anak dalam mengenali dan mengembangkan kemampuan berbahasa mereka.

Dalam permainan ini, anak-anak diberikan beberapa huruf yang harus disusun menjadi kata atau kalimat yang benar dan mampu berpengaruh terhadap kemampuannya dalam mengenal dan menyusun huruf. Menurut Al Ghazali dalam penelitian (Aziz et al., 2024) menyampaikan bahwa siswa di kelas satu diharuskan bisa menulis atau menyusun huruf-huruf alfabet menjadi kata yang bermakna agar para siswa mampu memahami. Permainan menyusun kata ini bertujuan agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, serta mendorong motivasi belajar mereka. Setiap siswa pasti sangat menyukai permainan, terlebih lagi melakukan kegiatan bermain sambil belajar yang mampu memotivasi siswa di kelas rendah terutama di kelas satu sekolah dasar.

Menurut Sudarwan dalam penelitian (Adan, 2023) menyampaikan bahwa motivasi adalah kekuatan, dorongan, kebutuhan, orang untuk mencapai suatu hasil tertentu sesuai dengan keinginannya. Sedangkan menurut Hakim dalam penelitian (Adan, 2023) mengajukan definisi dari motivasi adalah dorongan spontan yang menuntun seseorang untuk melakukan suatu tindakan guna mencapai suatu tujuan tertentu. Menurut Winkel dalam penelitian (Desi Herawati & Novianti, 2024) pengertian motivasi belajar sebagai segala usaha seseorang untuk mengarahkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, berlatih untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi merupakan dorongan, pacuan, energi, dukungan, atau tindakan yang bertujuan untuk mencapai sesuatu apabila tidak ada minat dan motivasi, maka sulit bagi seseorang untuk dapat belajar, karena tidak ada ketertarikan atau kemauan untuk memahami apa yang dia pelajari (Xaverius Yosua, 2024). Menurut Ruhmadi dalam penelitian (Fikriyyah et al., 2024) motivasi belajar merupakan peningkatan dalam keterlibatan siswa dalam proses belajar, memperbaiki pemahaman, dan mendorong pencapaian akademis yang lebih baik. Motivasi dibuat untuk membangun stimulus serta ingatan agar mempengaruhi siswa dalam mengaktifkan dan meningkatkan proses belajarnya (Harahap et al., 2021). Motivasi menurut Suwarma, dalam penelitian (Kamaruddin et al., 2023) beberapa faktor bisa mempengaruhi motivasi belajar siswa, seperti faktor internal yang berasal dari kemampuan serta minat siswa dan faktor eksternal berasal dari luar dan disebabkan oleh lingkungan serta dukungan orang tua mereka.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif yang mana penelitian ini bertujuan untuk mengetahui fenomena secara langsung dan mendalam bagaimana nilai kerja sama yang dikembangkan melalui permainan huruf mempengaruhi motivasi belajar siswa kelas 1B di SD Bali Bilingual School. Subjek penelitian ini yakni siswa kelas 1B di SD Bali Bilingual School. Peneliti

akan melakukan penelitian secara langsung di lokasi penelitian dan berinteraksi langsung dengan para siswanya.

Teknik pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini antara lain, observasi, wawancara dengan guru, kemudian wawancara dengan seluruh siswa tentang permainan menyusun huruf yang mampu mempengaruhi motivasi belajarnya, dan pertanyaan tentang cara kerja masing-masing kelompok saat memainkan permainan menyusun huruf termasuk mengadakan diskusi kelompok untuk mengetahui cara bekerja sama. Menurut Creswell dalam penelitian (Ardiansyah et al., 2023) wawancara bisa dilaksanakan baik itu secara terstruktur ataupun tidak terstruktur sesuai dengan penelitian yang dilakukan secara langsung. Wawancara kualitatif memiliki maksud untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang pengalaman serta pandangan terkait fenomena yang akan diteliti nantinya (Ardiansyah et al., 2023).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan pada hari Senin, 9 September 2024 melalui penerapan permainan menyusun huruf siklus I, sedangkan siklus II dilaksanakan pada hari jumat, 20 September 2024. Dalam penelitian ini, siswa kelas 1B berjumlah 22 siswa yang mana saat melaksanakan permainan, satu kelas tersebut dibagi menjadi lima kelompok. Satu kelompok terdiri dari empat sampai lima orang. Sebelum permainan huruf dimulai, peneliti membagikan beberapa huruf dari A sampai Z kepada setiap kelompok. Huruf tersebut sudah diacak agar para siswa mampu mencari huruf yang perlu disusun. Saat permainan dimulai, ada beberapa aturan yang harus diikuti, pertama siswa dilarang mengambil huruf dari kelompok lain, kedua siswa harus bekerja sama dalam kelompok saat permainan dilaksanakan, dan yang ketiga siswa dilarang mengunjungi kelompok lain saat permainan sedang berlangsung.

Selain itu, peneliti melakukan observasi dan didampingi guru kelas 1B saat permainan akan dilaksanakan. Selama permainan berlangsung, peneliti melakukan observasi melalui pengamatan dengan berkeliling melihat siswa apakah mereka bersemangat saat permainan dilaksanakan. Secara pengamatan langsung, para siswa cukup semangat dalam berpartisipasi serta saling bekerja sama pada masing-masing anggota kelompoknya untuk menyusun huruf. Setelah permainan selesai dilaksanakan, peneliti melakukan wawancara kepada seluruh guru kelas serta siswa untuk mengungkapkan pendapat mereka terkait kerjasama siswa saat permainan menyusun huruf dilakukan terhadap motivasi belajarnya. Menurut Etianingsih dalam penelitian (Tiningsih, Emi, 2020) kemampuan mengenal huruf merupakan suatu tahap dari yang tidak tahu menjadi tahu antara keterkaitan bentuk dan bunyi huruf sehingga, anak mampu mengenal huruf

secara langsung. Sedangkan menurut Musfiroh dalam penelitian (Tiningsih, Emi, 2020) mengungkapkan bahwa pengenalan huruf mampu mempengaruhi pemikiran kognitifnya serta konsep dasar dari huruf itu sehingga mampu berkomunikasi lebih efektif melalui tulisan, baik dalam konteks akademis maupun sosial.

Wawancara terhadap guru kelas dan juga siswa dilaksanakan pada tanggal 17 dan 18 September 2024. Di kelas 1B terdapat dua wali kelas. Berikut hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru pertama terkait nilai kerjasama dalam permainan menyusun huruf sebagai motivasi belajar siswa di kelas 1B, permainan huruf bisa digunakan sebagai contoh dasar untuk membentuk sebuah kata yang bermakna sehingga para siswa ikut terlibat dalam permainan ini dengan memberikan tantangan yang menarik. Selain itu, guru kelas 1B mengatakan, bahwa dengan memberikan motivasi dan semangat kepada siswa agar mereka tetap antusias hal ini membantu siswa belajar dari satu sama lain dan meningkatkan kerja sama. Permainan bisa ditingkatkan dengan menambahkan lebih banyak variasi dalam tantangan, sehingga siswa terus merasa tertantang memberikan kesempatan untuk refleksi setelah permainan juga bisa membantu siswa lebih menyadari pentingnya kerja sama serta memotivasi semangat siswa untuk belajar.

Untuk hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru kedua terkait nilai kerjasama dalam permainan menyusun huruf sebagai motivasi belajar siswa di kelas 1B, guru menekankan bahwa permainan menyusun huruf sangat efektif dalam memotivasi siswa belajar sekaligus meningkatkan nilai kerja sama di antara mereka. Guru tersebut menjelaskan bahwa permainan ini tidak hanya melatih kemampuan bahasa dan kosakata, tetapi juga mendorong siswa untuk berkolaborasi, berbagi ide, dan mendengarkan satu sama lain. Saat bermain dalam kelompok, siswa belajar untuk saling menghargai pendapat teman-teman mereka, yang membantu membangun rasa percaya diri dan keterampilan sosial. Selain itu, kompetisi yang sehat dalam permainan ini mendorong siswa untuk berusaha lebih keras, sehingga meningkatkan semangat belajar mereka. Guru juga menyarankan agar setiap sesi permainan diawali dengan penjelasan yang jelas mengenai tujuan pembelajaran, sehingga siswa bisa memahami pentingnya aktivitas tersebut. Dengan cara ini, permainan tidak hanya menjadi menyenangkan, tetapi juga lebih bermakna dalam mendukung perkembangan bahasa dan keterampilan sosial siswa sehingga siswa memahami pentingnya aktivitas tersebut.

Sedangkan melalui hasil wawancara terhadap siswa, saat bermain menyusun huruf, para siswa merasa sangat senang dan antusias. Permainan ini bukan hanya mengasah kemampuan siswa dalam mengenali huruf dan membentuk kata, tetapi juga membuat lebih fokus dan kreatif. Setiap kali berhasil

menyusun kata, ada rasa pencapaian yang menyenangkan, dan itu mendorong untuk terus berusaha lebih baik. Setelah melaksanakan permainan ini, siswa lebih bersemangat dan termotivasi untuk belajar lebih banyak, karena menyadari bahwa belajar bisa sangat menyenangkan.

Saat bermain menyusun huruf, siswa merasa semangat karena ada banyak hal yang membuat pengalaman ini begitu menyenangkan. Pertama, mereka bisa bekerja sama dengan teman-teman, dan itu membuat permainan terasa lebih hidup dan penuh tantangan. Banyak siswa berpendapat bahwa mereka bisa saling membantu untuk menemukan kata-kata yang tepat, dan ketika satu dari mereka berhasil menyusun kata yang sulit, semua orang bersorak, menciptakan suasana yang penuh keceriaan. Namun, di sisi lain, ada beberapa kesulitan yang mereka alami saat bermain dalam kelompok. Kadang-kadang, ada perbedaan pendapat tentang kata yang seharusnya disusun atau cara terbaik untuk mencapai tujuan. Ini bisa menyebabkan sedikit kebingungan dan ketegangan, terutama jika waktu terbatas. Namun, mereka belajar untuk berkomunikasi lebih baik dan mencari solusi bersama, sehingga kesulitan itu justru menjadi pelajaran berharga tentang kerja sama dan toleransi. Semua pengalaman ini membuat siswa semakin bersemangat untuk terus bermain dan belajar.

Mereka juga mengungkapkan bahwa saat bermain menyusun huruf bersama kelompok, beberapa kesulitan muncul, terutama dalam komunikasi dan koordinasi. Beberapa anggota kelompok sering kali memiliki ide yang berbeda tentang cara menyusun huruf, yang menyebabkan kebingungan dan membuat proses menjadi lambat. Selain itu, ada juga siswa yang merasa kurang percaya diri untuk mengungkapkan pendapat mereka, sehingga beberapa ide yang sebenarnya bagus tidak sesuai dengan mereka harapan maka dari itu, mereka akan mengerti pentingnya kerja sama dalam berkelompok dan saling mendengarkan untuk mencapai tujuan bersama.

Selain itu, mereka menyatakan bahwa mereka lebih suka bermain menyusun huruf bersama kelompok daripada sendirian. Salah satu siswa mengatakan bahwa bermain bersama teman membuat pengalaman lebih menyenangkan karena mereka bisa saling berdiskusi dan bertukar ide, sehingga bisa menemukan kata-kata yang lebih banyak dan kreatif. Namun, siswa tersebut juga mengakui bahwa ketika bermain sendirian, mereka merasa lebih fokus dan tidak terganggu oleh pendapat orang lain, yang terkadang bisa membuat permainan lebih cepat. Meskipun demikian, siswa itu menganggap bahwa tantangan yang ada ketika bermain sendirian membuatnya lebih sulit, terutama dalam mencari inspirasi. Akhirnya, mereka merasa bahwa kombinasi antara bermain sendiri dan bersama kelompok memiliki kelebihan masing-masing, tetapi bermain

bersama teman tetap menjadi pilihan favorit mereka karena aspek sosialnya yang lebih kuat.

4. KESIMPULAN

Nilai karakter kerjasama dalam permainan menyusun huruf berperan penting dalam memotivasi belajar siswa. Melalui aktivitas ini, siswa tidak hanya belajar tentang bahasa dan kosakata, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi, toleransi, dan saling menghargai. Permainan menyusun huruf tidak hanya efektif dalam meningkatkan keterampilan bahasa dan pemahaman siswa, tetapi juga memperkuat nilai kerjasama di antara mereka. Dengan demikian, implementasi permainan ini dapat dijadikan sebagai metode alternatif untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan kolaboratif.

5. REFERENSI

- Adan, S. I. A. (2023). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *PIJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(2), 76–86. <http://pijar.saepublisher.com/index.php/jpp/article/view/17/16>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Aziz, I., Damariswara, R., & Sahari, S. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Sac (Smart Apps Creator) Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Huruf Alfabet Menjadi Kata Yang Bermakna Pada Siswa Kelas I Sdn 3 Ngrencak. 8(1), 21–30. http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_inventa
- Desi Herawati, N. R., & Novianti, W. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA VISUAL FLYER BERBASIS CANVA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IX SMP AL-TAMIMI *Desi*. 7(3), 263–276. <https://doi.org/10.22460/fokusv7i3.20115>
- Fauzi, H. H. M., & Huda, M. (2023). Penguatan Pendidikan Karakter Peserta Didik Usia Dini Melalui Kerjasama Pendidik Dan Wali Murid Dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Peserta Didik Pada Program Pembiasaan Diri. *April*, 1–13.
- Fikriyyah, J., Yansyah, K. F., Syahira, A., & ... (2024). Korelasi Pencegahan Bullying Terhadap Motivasi Belajar Bagi Anak Sekolah Dasar 212 Harapan Kota Bandung. *Jurnal Sadewa ...*, 2(3). <https://journal.aripi.or.id/index.php/Sadewa/article/view/946%0Ahttps://journal.aripi.or.id/index.php/Sadewa/article/download/946/1088>

- Harahap, N. F., Anjani, D., & Sabrina, N. (2021). Analisis Artikel Metode Motivasi dan Fungsi Motivasi Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 198–203. <https://doi.org/10.51577/ijpublication.v1i3.121>
- Kamaruddin, I., Leuwol, F. S., Putra, R. P., Aina, M., Suwarna, D. M., & Zulfikhar, R. (2023). Dampak Penggunaan Gadget pada Kesehatan Mental dan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah. *Journal on Education*, 6(1), 307–316. <https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/2944>
- Melelo, S. (2023). *PENGARUH TEKNIK PERMAINAN MENYUSUN KATA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS I SDN 24 GELUMBANG*. 5, 1–14. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/>
- Putri, D. N. P., & Arifin, M. B. U. B. (2022). Peran Kinerja Guru Dalam Membentuk Karakter Kerjasama Pada Siswa Kelas IV. *Al-Mada: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 5(2), 176–189. <https://doi.org/10.31538/almada.v5i2.2517>
- Rahayu, D., Puspita, A. M. I., & Puspitaningsih, F. (2020). Keefektifan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Sikap Kerjasama Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(2), 111–122. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i2.3626>
- Rumapea, F. R. sari, Aranditha, N. Della, Khairunisa, R., & Silaban, R. (2024). Pengembangan Media Papan Susun Huruf (Pasuhu) Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Huruf Menjadi 1 Kata Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(3), 220–228. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v1i3.405>
- Selawati, Astri Sutisnawati, I. K. N. (2024). *Analisis Karakter Kerjasama Siswa Dalam Ekstrakurikuler Karawitan Di Sekolah Dasar*. 09.
- Siregar, L. F. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Tiningsih, Emi, D. (2020). Pengembangan Permainan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A. *Jurnal Education And Development*, Vol.8(2), 399–408. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1729>
- Violla, Sholikatun, A., Wulandari, P., Handika, I., Alvaro, R., & Huda, Y. M. (2024). Karakter Kerjasama Anak Di Usia Sd. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 54–60.
- Xaverius Yosua, F. (2024). Dampak Pacaran terhadap Minat dan Motivasi Belajar. *Jurnal Inovasi Global*, 2(6), 625–630. <https://jig.rivierapublishing.id/index.php/rv/indexDoi:https://doi.org/10.58344/jig.v2i6>
- Zubaidah, Arisno, & Faiz, A. (2024). Penerapan Permainan Menyusun Kata dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 3(1), 254–278. <https://doi.org/10.30997/karimatauhid.v3i1.11287>