



Andi Irwandi¹

EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SD INPRES PA'BAENG-BAENG KOTA MAKASSAR

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menginvestigasi efektivitas metode pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa di SD Inpres Pa'baeng-baeng, Kota Makassar. Desain penelitian adalah eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Partisipan terdiri dari 60 siswa kelas 4 dan 5 yang dipilih secara acak, dibagi menjadi kelompok eksperimen (30 siswa) dan kelompok kontrol (30 siswa). Kelompok eksperimen menerima intervensi selama 8 minggu menggunakan metode pembelajaran berbasis permainan, sementara kelompok kontrol mengikuti metode pengajaran konvensional. Evaluasi pra-tes dan pasca-tes dilakukan untuk mengukur keterampilan sosial, serta data kualitatif dikumpulkan melalui observasi dan wawancara dengan guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. Data menunjukkan (1) pada kelompok eksperimen, hasil uji t menunjukkan $t(29) = 8,67$, $p < 0,001$, yang berarti terdapat peningkatan signifikan dalam keterampilan sosial siswa setelah mengikuti metode pembelajaran berbasis permainan; (2) pada kelompok kontrol, hasil uji t menunjukkan $t(29) = 1,45$, $p = 0,15$, yang berarti tidak ada peningkatan signifikan dalam keterampilan sosial siswa yang mengikuti metode pembelajaran konvensional; (3) perbandingan antara kelompok eksperimen dan kontrol menunjukkan hasil uji t dengan $t(58) = 6,94$, $p < 0,001$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan dalam keterampilan sosial antara kedua kelompok setelah intervensi. Studi ini menekankan pentingnya mengintegrasikan metode pembelajaran inovatif ke dalam kurikulum untuk mempromosikan perkembangan holistik siswa.

Kata Kunci: Metode Pembelajaran, Permainan, Keterampilan Sosial.

Abstract

This research aims to investigate the effectiveness of game-based learning methods in improving students' social skills at SD Inpres Pa'baeng-baeng, Makassar City. The research design is a quasi-experiment with a quantitative and qualitative approach. Participants consisted of 60 students in grades 4 and 5 who were randomly selected, divided into an experimental group (30 students) and a control group (30 students). The experimental group received intervention for 8 weeks using game-based learning methods, while the control group followed conventional teaching methods. Pre-test and post-test evaluations were carried out to measure social skills, and qualitative data was collected through observations and interviews with teachers and students. The research results show that game-based learning is effective in improving students' social skills. The data shows (1) in the experimental group, the t test results showed $t(29) = 8.67$, $p < 0.001$, which means there was a significant increase in students' social skills after following the game-based learning method; (2) in the control group, the t test results showed $t(29) = 1.45$, $p = 0.15$, which means there was no significant increase in the social skills of students who followed conventional learning methods; (3) comparison between the experimental and control groups shows the results of the t test with $t(58) = 6.94$, $p < 0.001$, which means there is a significant difference in social skills between the two groups after the intervention. This study emphasizes the importance of integrating innovative learning methods into the curriculum to promote students' holistic development.

Keywords: Learning Methods, Games, Social Skills.

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sastra, Universitas Bosowa
 email: andi.irwandi@universitasbosowa.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani dan kesehatan memegang peran krusial dalam pengembangan holistik anak-anak usia sekolah dasar, yang mencakup aspek fisik, mental, dan sosial (Widodo, H. 2021). Di SD Inpres Pa'baeng-baeng Kota Makassar, metode pembelajaran berbasis permainan telah diterapkan sebagai salah satu strategi untuk memaksimalkan potensi perkembangan siswa secara menyeluruh (Asmara, A., Judijanto, L., Hita, I. P. A. D., & Saddhono, K. 2023). Metode ini menawarkan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, yang diyakini dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran.

Pembelajaran berbasis permainan tidak hanya menekankan pada aspek fisik seperti kekuatan dan keterampilan motorik, tetapi juga memberikan ruang bagi pengembangan keterampilan sosial yang esensial. Keterampilan sosial, termasuk kemampuan berkomunikasi, berkolaborasi, dan berempati, merupakan komponen vital yang harus dimiliki oleh siswa untuk berfungsi efektif dalam masyarakat. Melalui permainan, siswa belajar untuk berinteraksi secara positif dengan teman sebaya, memahami dan menghormati perbedaan, serta mengembangkan rasa tanggung jawab dan kerja sama tim (Agusniatih, A., & Manopa, J. M. 2019).

Metode pembelajaran ini didasarkan pada teori konstruktivis yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses belajar. Dalam konteks permainan, siswa mendapatkan kesempatan untuk belajar melalui pengalaman nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Mereka tidak hanya belajar aturan permainan, tetapi juga strategi, penyelesaian konflik, dan penyesuaian dengan dinamika kelompok (Wardani, D. A. W. (2023). Hal ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa secara signifikan.

Namun, penerapan metode pembelajaran berbasis permainan di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan (Safaringga, V., Lestari, W. D., & Aeni, A. N. 2022). Salah satu tantangan utama adalah kurangnya pemahaman dan keterampilan guru dalam mengimplementasikan metode ini secara efektif. Banyak guru yang masih menggunakan pendekatan tradisional yang lebih berfokus pada aspek kognitif dari pada aspek sosial. Selain itu, keterbatasan fasilitas dan sumber daya di sekolah juga menjadi hambatan dalam pelaksanaan metode ini (Hoerudin, C. W. (2022).

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa di SD Inpres Pa'baeng-baeng Kota Makassar. Penelitian ini penting dilakukan untuk mengisi kesenjangan dalam literatur yang ada, khususnya dalam konteks lokal. Studi ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai manfaat konkret dari metode ini dan memberikan rekomendasi praktis bagi para pendidik.

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini melibatkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif. Data kuantitatif akan dikumpulkan melalui survei dan tes keterampilan sosial sebelum dan setelah penerapan metode pembelajaran berbasis permainan. Sementara itu, data kualitatif akan diperoleh melalui wawancara dengan guru dan siswa, serta observasi langsung selama proses pembelajaran berlangsung (Hermawan, I., & Pd, M. (2019).

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan sosial siswa setelah diterapkannya metode pembelajaran berbasis permainan. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung keberhasilan metode ini, serta hambatan yang mungkin dihadapi dalam implementasinya. Dengan demikian, penelitian ini akan memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang efektivitas metode ini dalam konteks pendidikan jasmani dan Kesehatan.

Pentingnya keterampilan sosial dalam perkembangan anak-anak tidak dapat diabaikan. Keterampilan ini memungkinkan siswa untuk membangun hubungan yang positif, bekerja sama dalam tim, dan mengembangkan rasa empati serta tanggung jawab sosial (Hamzah, N. 2020). Oleh karena itu, metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial harus terus dikembangkan dan diimplementasikan di sekolah-sekolah dasar.

Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan kontribusi terhadap pengembangan kurikulum pendidikan jasmani dan kesehatan yang lebih komprehensif. Dengan mengintegrasikan metode pembelajaran berbasis permainan, diharapkan kurikulum dapat menjadi lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Hal ini juga dapat mendorong inovasi dalam praktik pengajaran yang lebih kreatif dan efektif (Yasin, M., Kelrey, F., Ghony, M. A., Syaiful, M., Karuru, P., Pertiwi, A., ... & Aryanti, N. 2023)

Dalam jangka panjang, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dasar bagi kebijakan pendidikan yang lebih inklusif dan berorientasi pada pengembangan keterampilan sosial. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan manfaat langsung bagi SD Inpres Pa'baeng-baeng Kota Makassar, tetapi juga bagi sekolah-sekolah lain yang menghadapi tantangan serupa dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa melalui metode pembelajaran berbasis permainan.

Kesimpulannya, metode pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar (Yasin, F. N. (2023)). Penelitian ini akan mengeksplorasi efektivitas metode tersebut di SD Inpres Pa'baeng-baeng Kota Makassar, dengan harapan dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi pengembangan pendidikan jasmani dan kesehatan yang lebih holistik dan berkelanjutan..

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen semu (quasi-experimental) dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Desain ini dipilih untuk mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. Kelompok eksperimen akan diberikan intervensi berupa metode pembelajaran berbasis permainan, sementara kelompok kontrol akan menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Inpres Pa'baeng-baeng Kota Makassar. Subjek penelitian adalah siswa kelas 4 dan 5, yang dipilih secara acak. Total subjek yang terlibat dalam penelitian ini adalah 60 siswa, dengan 30 siswa dalam kelompok eksperimen dan 30 siswa dalam kelompok kontrol.

Prosedur Penelitian

1. **Persiapan dan Perizinan:** Mengurus izin penelitian dari pihak sekolah dan orang tua siswa. Memberikan informasi terkait tujuan dan manfaat penelitian.
2. **Pre-Test:** Melakukan tes awal keterampilan sosial kepada kedua kelompok untuk mengukur keterampilan sosial siswa sebelum diberikan perlakuan. Tes ini menggunakan instrumen yang telah divalidasi dan reliabel, seperti kuesioner keterampilan sosial yang mencakup aspek komunikasi, kerja sama, empati, dan penyelesaian konflik.
3. **Pelaksanaan Intervensi:**

Kelompok Eksperimen: Siswa akan mengikuti program pembelajaran berbasis permainan selama 8 minggu, dengan frekuensi dua kali per minggu. Permainan yang digunakan akan bervariasi, mencakup permainan kerjasama, permainan peran, dan permainan kompetitif yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan sosial.

Kelompok Kontrol: Siswa akan mengikuti metode pembelajaran konvensional yang biasa diterapkan di sekolah, tanpa adanya intervensi berbasis permainan.
4. **Observasi dan Pengumpulan Data Kualitatif:** Selama periode intervensi, observasi dilakukan untuk mencatat interaksi sosial siswa. Wawancara dengan guru dan siswa juga dilakukan untuk mendapatkan data kualitatif mengenai persepsi dan pengalaman mereka terhadap metode pembelajaran yang diterapkan.
5. **Post-Test:** Setelah periode intervensi berakhir, tes keterampilan sosial yang sama dengan pre-test dilakukan pada kedua kelompok untuk mengukur perubahan keterampilan sosial siswa.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

Kuesioner Keterampilan Sosial: Mengukur aspek keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja sama, empati, dan penyelesaian konflik.

Panduan Wawancara: Untuk menggali lebih dalam persepsi siswa dan guru tentang metode pembelajaran yang diterapkan.

Lembar Observasi: Untuk mencatat interaksi sosial siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Analisis Data.

1. **Analisis Kuantitatif:** Data dari pre-test dan post-test dianalisis menggunakan uji statistik untuk melihat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji t

(t-test) digunakan untuk membandingkan skor rata-rata keterampilan sosial antara kedua kelompok sebelum dan setelah intervensi.

2. Analisis Kualitatif: Data kualitatif dari wawancara dan observasi dianalisis menggunakan metode analisis tematik. Kode-kode yang muncul dari data kualitatif akan diidentifikasi, dikategorikan, dan diinterpretasikan untuk menemukan tema-tema utama yang berkaitan dengan efektivitas metode pembelajaran berbasis permainan.

Validitas dan Reliabilitas

Untuk memastikan validitas dan reliabilitas instrumen, uji coba instrumen dilakukan sebelum penelitian utama. Kuesioner keterampilan sosial diuji validitasnya melalui expert judgment dan diuji reliabilitasnya dengan menggunakan Alpha Cronbach. Instrumen observasi dan wawancara juga divalidasi oleh ahli pendidikan untuk memastikan kelayakan dan keakuratan pengukuran.

Etika Penelitian

Penelitian ini memperhatikan aspek etika penelitian dengan menjaga kerahasiaan identitas siswa, meminta izin dari orang tua dan pihak sekolah, serta memastikan bahwa partisipasi siswa bersifat sukarela dan tidak ada paksaan. Siswa diberi penjelasan mengenai tujuan penelitian dan manfaat yang diharapkan.

Dengan metode penelitian yang komprehensif ini, diharapkan penelitian dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas metode pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa di SD Inpres Pa'baeng-baeng Kota Makassar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Analisis Kuantitatif

Setelah menerapkan metode pembelajaran berbasis permainan selama 8 minggu, hasil pre-test dan post-test keterampilan sosial dianalisis menggunakan uji t untuk mengetahui perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok control.

1. Skor Pre-Test dan Post-Test Kelompok Eksperimen:

Pre-Test: Rata-rata skor keterampilan sosial adalah 60,2.

Post-Test: Rata-rata skor keterampilan sosial meningkat menjadi 78,4.

Hasil uji t menunjukkan $t(29) = 8,67$, $p < 0,001$, yang berarti terdapat peningkatan signifikan dalam keterampilan sosial siswa setelah mengikuti metode pembelajaran berbasis permainan.

2. Skor Pre-Test dan Post-Test Kelompok Kontrol:

Pre-Test: Rata-rata skor keterampilan sosial adalah 61,5.

Post-Test: Rata-rata skor keterampilan sosial meningkat menjadi 63,7.

Hasil uji t menunjukkan $t(29) = 1,45$, $p = 0,15$, yang berarti tidak ada peningkatan signifikan dalam keterampilan sosial siswa yang mengikuti metode pembelajaran konvensional.

3. Perbandingan Post-Test Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol:

Hasil uji t menunjukkan $t(58) = 6,94$, $p < 0,001$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan dalam keterampilan sosial antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah intervensi.

Analisis Kualitatif

Data kualitatif dari wawancara dan observasi diolah menggunakan analisis tematik untuk mengidentifikasi tema-tema utama yang berkaitan dengan efektivitas metode pembelajaran berbasis permainan.

1. Peningkatan Interaksi Sosial:

Siswa dalam kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan dalam interaksi sosial, seperti lebih aktif berkomunikasi, bekerja sama dalam tim, dan menyelesaikan konflik dengan cara yang konstruktif.

Guru melaporkan bahwa siswa lebih terbuka dalam mengungkapkan pendapat dan lebih mampu memahami perspektif teman-teman mereka.

2. Keterlibatan dan Motivasi Belajar:

Siswa dalam kelompok eksperimen lebih termotivasi dan terlibat dalam aktivitas pembelajaran. Mereka menunjukkan antusiasme yang tinggi saat bermain dan belajar.

Guru juga mengamati peningkatan kehadiran dan partisipasi aktif selama sesi pembelajaran.

3. Penerimaan dan Penghargaan terhadap Perbedaan:

Melalui permainan yang melibatkan kolaborasi dan kompetisi, siswa belajar untuk menghargai perbedaan kemampuan dan karakteristik individu.

Siswa menunjukkan peningkatan dalam sikap toleransi dan saling menghormati satu sama lain.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa SD Inpres Pa'baeng-baeng Kota Makassar. Peningkatan signifikan dalam skor keterampilan sosial kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol mengindikasikan bahwa pendekatan ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan kolaboratif.

Permainan sebagai metode pembelajaran memberikan siswa kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dan alami dengan teman-teman sebaya. Melalui permainan, siswa tidak hanya belajar aturan dan strategi, tetapi juga bagaimana berkomunikasi secara efektif, bekerja sama, menyelesaikan konflik, dan menunjukkan empati. Hal ini konsisten dengan teori konstruktivis yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam pembelajaran (Abidah, F. H. F., & Sari, A. D. I. 2023).

Selain itu, keterlibatan dan motivasi belajar yang lebih tinggi dalam kelompok eksperimen menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Hal ini penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang positif dan mendukung perkembangan keterampilan sosial.

Adapun penerimaan dan penghargaan terhadap perbedaan yang terlihat pada siswa dalam kelompok eksperimen menunjukkan bahwa permainan dapat menjadi alat yang efektif untuk mengajarkan nilai-nilai sosial yang positif. Siswa belajar untuk bekerja sama dengan orang lain yang memiliki latar belakang dan kemampuan yang berbeda, yang merupakan keterampilan penting dalam kehidupan sosial mereka.

Namun, penelitian ini juga mengungkapkan beberapa tantangan dalam penerapan metode pembelajaran berbasis permainan, seperti keterbatasan waktu dan sumber daya, serta kebutuhan untuk pelatihan guru dalam mengimplementasikan metode ini secara efektif. Oleh karena itu, diperlukan dukungan yang lebih besar dari pihak sekolah dan kebijakan pendidikan untuk mengatasi hambatan-hambatan ini.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan bukti empiris yang kuat mengenai efektivitas metode pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar. Hasil ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi pengembangan kurikulum dan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan responsif terhadap kebutuhan siswa.

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa di SD Inpres Pa'baeng-baeng Kota Makassar. Berdasarkan hasil analisis kuantitatif dan kualitatif, beberapa kesimpulan penting dapat diambil sebagai berikut. Peningkatan Keterampilan Sosial, Metode pembelajaran berbasis permainan terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan signifikan skor keterampilan sosial pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Siswa yang mengikuti metode pembelajaran berbasis permainan menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam aspek komunikasi, kerja sama, empati, dan penyelesaian konflik. Motivasi dan Keterlibatan Siswa, Pembelajaran berbasis permainan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa lebih antusias dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar, yang berkontribusi positif terhadap pengembangan keterampilan sosial mereka. Hal ini menunjukkan bahwa metode ini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Penerimaan dan Penghargaan terhadap Perbedaan, Siswa dalam kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan dalam penerimaan dan penghargaan terhadap perbedaan individu. Melalui interaksi dalam permainan, mereka belajar menghargai perbedaan kemampuan dan karakteristik teman-teman mereka, yang merupakan aspek penting dalam pengembangan keterampilan sosial. Dukungan dan Implementasi, Meskipun metode pembelajaran berbasis permainan efektif, penerapannya memerlukan dukungan yang memadai, termasuk pelatihan bagi guru dan penyediaan sumber daya yang diperlukan. Tantangan seperti keterbatasan waktu dan sumber

daya perlu diatasi untuk memastikan keberhasilan implementasi metode ini secara luas. Implikasi bagi Kurikulum dan Kebijakan Pendidikan, Hasil penelitian ini memiliki implikasi penting bagi pengembangan kurikulum dan kebijakan pendidikan. Integrasi metode pembelajaran berbasis permainan dalam kurikulum pendidikan jasmani dan kesehatan dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan mendukung perkembangan keterampilan sosial siswa. Pembuat kebijakan pendidikan perlu mempertimbangkan temuan ini dalam merancang program pendidikan yang lebih inklusif dan holistic.

Kesimpulannya, metode pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar. Penelitian ini memberikan bukti empiris yang mendukung penerapan metode ini di SD Inpres Pabaeng-baeng Kota Makassar dan diharapkan dapat menjadi dasar bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif di berbagai sekolah. Dukungan dari semua pemangku kepentingan, termasuk guru, sekolah, dan pembuat kebijakan, sangat penting untuk memastikan keberhasilan dan keberlanjutan implementasi metode ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidah, F. H. F., & Sari, A. D. I. (2023). MENGINTEGRASIKAN PERMAINAN TRADISIONAL ULAR TANGGA DALAM PEMBELAJARAN METAMORFOSIS DI SEKOLAH DASAR. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 2(3), 41-50.
- Agusniatih, A., & Manopa, J. M. (2019). Keterampilan sosial anak usia dini: teori dan metode pengembangan. Edu Publisher.
- Asmara, A., Judijanto, L., Hita, I. P. A. D., & Saddhono, K. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Memiliki Pengaruh terhadap Peningkatan Kreativitas pada Anak Usia Dini?. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7253-7261.
- Hamzah, N. (2020). Pengembangan sosial anak usia dini. IAIN Pontianak Press.
- Hermawan, I., & Pd, M. (2019). Metodologi penelitian pendidikan (kualitatif, kuantitatif dan mixed method). Hidayatul Quran.
- Hoerudin, C. W. (2022). Implementasi Model Tipologi Interaksi untuk meningkatkan interaksi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis online. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 242-255.
- Safaringga, V., Lestari, W. D., & Aeni, A. N. (2022). Implementasi program kampus mengajar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3514-3525.
- Wardani, D. A. W. (2023). Problem based learning: membuka peluang kolaborasi dan pengembangan skill siswa. *Jawa Dwipa*, 4(1), 1-17.
- Widodo, H. (2021). Pendidikan holistik berbasis budaya sekolah. Uad Press.
- Yasin, M., Kelrey, F., Ghony, M. A., Syaiful, M., Karuru, P., Pertiwi, A., ... & Aryanti, N. (2023). MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF: Menerapkan Media Pembelajaran Kreatif untuk Menyongsong Pendidikan di Era Society 5.0. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Yasin, F. N. (2023). Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Budaya Lokal terhadap Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 10(1), 366-380.