
BENTUK PENERAPAN NILAI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PERMAINAN GOBAK SODOR

Widdiya Mar'atul Failah¹, Ristiyani², dan M. Syafruddin Kuryanto³

Universitas Muria Kudus

Email: widdiyafailah60395@gmail.com¹, ristiyani@umk.ac.id², syafruddin.kuryanto@umk.ac.id³

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diserahkan : 17 Agustus 2022

Direvisi : 07 Oktober 2022

Disetujui : 13 Desember 2022

Keywords:

Nilai Pendidikan Karakter,
Permainan Gobak Sodor.

Abstract

This study aims to describe the form of character education in the game gobak sodor and to determine student responses to the form of application of character education values that have been carried out by the teacher through the game gobak sodor. This research is a phenomenological descriptive qualitative research that will be carried out at SD 2 Rendeng with the research subjects of grade 4 students. The data collection techniques used in this study were interviews, observations, documentation, and notes. The validity of the data in this study used triangulation techniques. Data analysis in this study uses an interactive model according to Miles and Huberman, namely data reduction, data display, and drawing conclusions. The results of this study are the application of the form of applying the values of discipline, honesty, contribution, cooperation in the game of gobak sodor which is applied by the teacher of the fourth grade students of SD 2 Rendeng in ways, motivation, enthusiasm, best value, awards or prizes. And the student's response to the form of applying the value of character education in the Gobak Sodor game is very happy and likes it.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk nilai pendidikan karakter dalam permainan *gobak sodor* dan untuk mengetahui respons siswa terhadap bentuk penerapan nilai pendidikan karakter yang telah dilakukan oleh guru melalui permainan *gobak sodor*. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif fenomenologi yang akan dilaksanakan di SD 2 Rendeng dengan subjek penelitian siswa kelas 4. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dokumentasi, dan catatan. Keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi teknik. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model interaktif menurut Miles dan Huberman yaitu data *reduction*, data *display*, dan *conclusion drawing*. Hasil penelitian ini adalah terdapat bentuk penerapan nilai pendidikan karakter disiplin, jujur, tanggungjawab, kerjasama di dalam permainan *gobak sodor* yang diterapkan guru kepada siswa kelas IV SD 2 Rendeng dengan cara memberikan penjelasan, motivasi, semangat, nilai terbaik, penghargaan atau hadiah. Dan respons siswa terhadap bentuk penerapan nilai pendidikan karakter dalam permainan *gobak sodor* yaitu sangat senang dan suka.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah kondisi yang dapat merubah nilai seseorang serta dapat mempengaruhi perubahan perilaku orang tersebut (Istiningasih, 2016). Pendidikan memegang peran yang sangat vital dalam pembentukan karakter seseorang. Pendidikan yang peneliti maksud bukan hanya pendidikan yang bersifat formal (lembaga pendidikan yang terstruktur dan berjenjang, misal SD, SMP, SMA, dan perguruan tinggi) dan non formal (diluar pendidikan formal, misal lembaga kursus, lembaga, lembaga pelatihan, pendidikan kecakapan hidup) saja, namun juga pendidikan informal (pendidikan keluarga dan lingkungan) yang menurut peneliti justru memiliki peran yang sangat penting dalam meletakkan pondasi karakter yang baik pada anak-anak karena dalam fase perkembangan tahap anak-anak mereka memiliki lebih banyak waktu berada dalam lingkungan keluarga dan masyarakat (teman-teman bermain). Dalam hal ini, orang tua mempunyai tanggung jawab terhadap pendidikan anak (Aprilia, 2021). Sejalan dengan pendapat Ferditama (2021) bahwa orang tua mempunyai peran yang sangat penting dalam pendidikan anak-anak, terutama dalam proses pembelajaran.

Karakter itu ibarat landasan atau pondasi yang dibutuhkan dalam membangun bangsa yang kuat. Menurut Ryan dan Bohlin menyebutkan bahwa karakter mengandung tiga unsur pokok, yaitu mengetahui *kebaikan (knowing the good)*, mencintai kebaikan (*loving the good*), dan melakukan kebaikan (*doing the good*).

Menurut Nurjannah (2018) pendidikan karakter adalah usaha sengaja (sadar) untuk mewujudkan kebajikan, yaitu kualitas kemanusiaan yang baik secara objektif, bukan hanya untuk individu perseorangan, tetapi juga baik untuk masyarakat secara keseluruhan. Pendidikan karakter membuat anak lebih baik dan terarah (Sari, 2021). Pendidikan karakter bagi anak merupakan pondasi anak untuk masa depannya dan pendidikan karakter berfungsi sebagai dasar disiplin diri serta menjadi alat kontrol anak ketika berperilaku (Wahyuni, 2020). Anak yang hidup di era global, akan mengalami banyak tantangan dan pilihan yang masuk dari luar, jika anak tidak memiliki pondasi dan kepribadian baik, maka anak akan sulit menyeleksi nilai positif dan negatif yang masuk dari luar.

Pendidikan karakter di era sekarang harus dikuatkan karena di era sekarang merupakan hal yang penting untuk dilakukan mengingat banyaknya peristiwa yang menunjukkan terjadinya krisis moral baik dikalangan anak-anak, remaja,

maupun orang tua. Oleh karena itu, penguatan pendidikan karakter perlu dilakukan sedini mungkin dimulai dari lingkungan keluarga, sekolah, dan di lingkungan masyarakat. Salah satu upaya untuk memperkuat karakter bangsa yaitu dengan menerapkan pendidikan karakter di lingkungan sekolah dalam skala nasional.

Pendidikan karakter sangat penting diajarkan kepada peserta didik di usia sekolah dasar. Pada tahap ini peserta didik berada di akhir masa anak-anak dimana di masa ini termasuk dialami oleh anak-anak berusia 6 sampai 11 tahun. Rifa'I dan Anni (2011) mengatakan bahwa akhir masa pada anak-anak berada diusia yang menyulitkan, yaitu ditandai dengan anak yang tidak lagi menuruti perintah dan lebih banyak dipengaruhi oleh teman sebaya daripada orangtua atau anggota keluarga yang lain. Pada masa ini anak-anak masuk ke masa penyesuaian diri atau masa berkelompok. Masa dimana perhatian utama anak mengarah pada keinginan untuk diterima oleh teman sebaya sebagai anggota kelompok dan dapat menyesuaikan diri dengan standar yang disetujui oleh kelompok.

Pelaksanaan pendidikan karakter kurikulum 2013 dilakukan pada seluruh mata pelajaran termasuk di dalamnya mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK), dimana guru harus menyisipkan pendidikan karakter dalam setiap materi PJOK yang diajarkan kepada siswanya. Peran Guru sangat besar dalam memberikan nilai pendidikan karakter kepada siswa disekolah.

SD 2 Rendeng merupakan sekolah dasar yang terletak di Kecamatan Kota Kabupaten Kudus. Pendidikan karakter di SD 2 Rendeng itu dilakukan seperti kegiatan berdoa sebelum memulai pembelajaran, membaca Asmaul Husna di depan kelas secara bersama-sama. Tetapi masih ada siswa yang pada saat berdoa malah asyik sendiri, masih ada siswa yang telat masuk sekolah bisa dikatakan kurang disiplin.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah SD 2 Rendeng, Bp. Sumakno, S.Pd. SD., diketahui bahwa pendidikan karakter secara umum sudah dilakukan melalui program-program atau kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan di sekolah, namun masih ada siswa yang kurang menerapkan pendidikan karakter. Contohnya masih ada siswa yang telat datang ke sekolah, dan pada saat berdoa masih ada siswa yang berbicara dengan teman sebelahnya. Program-program atau kegiatan-kegiatan tersebut meliputi pembacaan doa sebelum pembelajaran dimulai, pembacaan asmaul husna secara bersama-sama di depan kelas. Sekolah ini

terletak di Desa Rendeng Kecamatan Kota Kabupaten Kudus. Kondisi lingkungannya bersih, sehat, dan letaknya dekat dengan lapangan Rendeng, dan biasanya pada saat upacara, senam, dan pada saat proses pembelajaran muatan PJOK atau olahraga dilakukan di lapangan Rendeng tersebut.

Penerapan nilai pendidikan karakter kepada siswa di sekolah dasar bisa diterapkan melalui permainan tradisional. Dunia bermain tidak dapat dipisahkan dengan anak-anak, setelah selesai sekolah biasanya anak-anak langsung bermain dengan teman-teman sebayanya untuk bermain bersama-sama. Permainan bagi anak-anak merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan dan dapat mengisi waktu luang hanya semata-mata untuk mencari kesenangan saja. Permainan tradisional bermanfaat untuk mengembangkan bakat, motoric, keterampilan sosial, kreativitas, intelektual, keterampilan bahasa, dan nilai moral bagi anak. Bermain juga dapat menghilangkan rasa bosan, dapat menjalin persahabatan serta sebagai media pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Erytira (2022) bahwa permainan memberikan dampak positif dan negatifnya masing masing salah satu aspek perkembangan anak yang akan berpengaruh adalah aspek kecerdasan moralnya. Tentunya permainan akan menambah kemampuan anak dalam belajar dan merasa termotivasi (Agustina, 2020).

Hasil wawancara dengan guru PJOK di SD 2 Rendeng, ibu Nunik Sapta Marganingsih S.Pd, diketahui pembelajaran materi PJOK di SD 2 Rendeng di kelas 4 melakukan permainan tradisional salah satunya permainan gobak sodor. Karena pada saat bermain gobak sodor siswa pada senang dan siswa ada yang aktif berkoordinasi dengan anggota kelompoknya untuk mencapai kemenangan.

Berdasarkan hasil observasi masih terdapat siswa yang kurang dalam karakternya. Siswa asyik sendiri pada saat guru menerangkan, ada siswa juga yang tidak mau berdiskusi, bekerjasama dengan kelompoknya, kurang disiplin, tidak tanggungjawab pada tugas yang diberikan oleh guru, dan juga tidak jujur. Pelaksanaan pendidikan karakter pada siswa di SD 2 Rendeng ini butuh ditingkatkan dan diterapkan dengan baik.

Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pendidikan karakter. Penelitian tentang pendidikan karakter juga pernah dilakukan oleh Sabitul Kirom (2017) yang menghasilkan bahwa guru melaksanakan pembelajaran sastra dengan model permainan gobak sodor untuk menanamkan nilai pendidikan karakter pada siswa. Penelitian ini

bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk dan respon siswa terhadap penerapan pendidikan karakter melalui permainan gobak sodor di D 2 Rendeng.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan fenomenologi. Metode ini digunakan dengan alasan bahwa fokus penelitian ini adalah terjadinya permainan gobak sodor dalam penerapan nilai pendidikan karakter di SD 2 Rendeng. Penelitian ini dilakukan dengan mengutamakan kedalaman konsep atau fenomena tertentu yang dikaji dengan empiris.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Data yang diambil dalam penelitian ini adalah data yang berkaitan dengan penerapan nilai pendidikan karakter melalui permainan *gobak sodor* di SD 2 Rendeng Kudus sebagai upaya pelaksanaan pendidikan karakter.

Penelitian ini dilakukan dengan mengutamakan observasi langsung dan di lapangan, melakukan proses pendataan, setelah itu menganalisis data secara mendalam. Berikut adalah rancangan penelitian meliputi: (1) Melakukan analisis kebutuhan ke SD 2 Rendeng, Kudus. (2) Melaksanakan penelitian dengan melakukan observasi, wawancara, catatan dan dokumentasi tentang bentuk penerapan nilai pendidikan karakter di SD 2 Rendeng. (3) Mengumpulkan data yang diperoleh. (4) Melakukan analisis data dan menyajikan data berupa kesimpulan penelitian yang diperoleh.

Pengambilan sumber data pada penelitian ini menggunakan teknik *Purposive*. Dalam *purposive* terdapat syarat atau kriteria-kriteria untuk mengambil narasumber untuk mendapat informasi. Untuk menjawab rumusan masalah peneliti menentukan dengan kriteria-kriteria yang dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Narasumber

Kriteria untuk guru	Kriteria untuk siswa
Guru SD 2 Rendeng	Siswa di SD 2 Rendeng
Guru kelas 4	Siswa di kelas 4
Guru PJOK	Siswa yang bermain gobak sodor
	Siswa yang mendapat nilai bagus pada saat permainan gobak sodor

Sedangkan sumber data sekunder yang berasal dari dokumen peneliti, catatanss peneliti,

dan data pendukung lainnya yang dapat digunakan sebagai acuan penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan pencatatan.

Tipe teknik keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi teknik. Teknik triangulasi yaitu Teknik untuk menguji kredibilitas atau kepercayaan data dengan melakukan pengecekan data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Sedangkan teknik analisis data yang dipakai dalam penelitian ini meliputi *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti, bentuk penerapan nilai pendidikan karakter dalam permainan gobak sodor terhadap siswa di SD 2 Rendeng yaitu datang tepat waktu. Kehadiran tepat waktu dijumpai adanya cara guru dalam memberikan penjelasan terlebih dahulu setelah itu guru meminta siswa untuk langsung pergi ke lapangan dengan tepat waktu setelah doa pembelajaran selesai. Dan semua siswa bisa datang tepat waktu ke lapangan. Sebagaimana pendapat Patmawati (2018:5) menyatakan Beberapa macam disiplin yang harus dikerjakan siswa antara lain: Disiplin sekolah, siswa selalu ke sekolah tepat waktu, tidak terlambat, tidak membolos serta tidak melarikan diri pada waktu jam pelajaran.

Dalam penerapan nilai pendidikan karakter disiplin yaitu menaati tata tertib atau peraturan dalam permainan gobak sodor dengan cara guru memberikan penjelasan terlebih dahulu tentang tata tertib atau peraturan dalam permainan gobak sodor, setelah itu siswa langsung melakukan permainan tersebut dengan menaati tata tertib atau peraturan yang telah ditentukan dalam permainan *gobak sodor*. Selain itu, mengamalkan peraturan dalam permainan gobak sodor yaitu dengan cara guru memberikan penjelasan terlebih dahulu tentang peraturan permainan *gobak sodor*, memberikan perhatian kepada siswa yang lebih, dan juga memberikan semangat kepada siswa. Sebagaimana pendapat Sumiati (2018) Siswa mau belajar, menaati peraturan pada saat pembelajaran karena didorong oleh kekuatan mentalnya. Kekuatan ini berupa keinginan, perhatian dari guru, kemauan atau cita-cita yang sering disebut motivasi belajar.

Berdasarkan hasil wawancara diperoleh data mengenai bentuk penerapan nilai pendidikan karakter jujur yaitu mengungkapkan perasaan apa adanya yaitu dengan cara guru memberi nasehat, selalu melatih atau membiasakan berkata jujur. Sikap mengakui kesalahan yaitu dengan cara guru memberi kata-kata, nasehat, untuk jangan suka berbohong, dan memberikan penjelasan kepada siswa bahwa yang keluar garis akan mendapat hukuman/sanksi supaya siswa dapat mau benar-benar mengakui kesalahannya jika dia keluar garis pada saat bermain gobak sodor. Sebagaimana pendapat Chairilisyah (2016) Sikap jujur yaitu sikap yang ditandai dengan melakukan perbuatan yang benar, atau dapat mengakui kesalahan yang terjadi sebenarnya, mengucapkan perkataan dengan apa adanya tanpa menambah-nambahkan atau mengurangi apa yang ingin disampaikan dan dapat mengakui setiap perbuatan yang dilakukan baik positif maupun negatif. Bentuk penerapan nilai pendidikan karakter jujur yaitu siswa dapat menjelaskan peristiwa sesuai fakta dalam permainan gobak sodor yaitu dengan cara guru memberi beberapa pertanyaan kepada semua siswa terkait apa yang terjadi dalam permainan gobak sodor yang sudah dipraktikkan/dimainkan.

Pada bentuk penerapan nilai pendidikan karakter tanggungjawab yaitu siswa mau meminta maaf kepada temannya jika siswa tersebut berbuat salah. Dengan cara guru menasehati, mengajarkan kepada siswa yang berbuat salah untuk langsung meminta maaf. Sebagaimana pendapat dari Khasan (2017) menyatakan permintaan maaf yaitu mengakui perbuatan yang salah yang telah dilakukan, menerima tanggungjawab, menyatakan penyesalan dengan tulus dan kesedihan, dan membangun hubungan yang lebih baik.

Pada permainan *gobak sodor* ini siswa juga mau saling peduli dan bekerjasama dengan bersungguh-sungguh bersama kelompoknya setelah guru memberikan semangat dan motivasi kepada siswa-siswanya. Serta siswa sangat bersemangat dan mau mengatur strategi untuk meraih kemenangan setelah guru memberikan motivasi dan memberikan hadiah kepada kelompok yang menang. Sebagaimana penelitian yang telah dilakukan oleh Prasetio (2020) menunjukkan hasil bahwa pelaksanaan olahraga permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes berbasis karakter yang dilaksanakan di SDN 3 Awirangan, SDN 2 Kuningan, dan SDN 10 Kuningan dapat memunculkan nilai-

nilai karakter siswa seperti kerjasama, jujur, percaya diri, tanggungjawab, toleransi, saling menghargai, dan disiplin.

Respons siswa adalah perilaku atau Tindakan siswa selama mengikuti kegiatan proses pembelajaran. Suatu respons bisa muncul apabila melibatkan panca indera dalam mengamati dan memperhatikan suatu obyek pengamatan. Respons adalah kesan atau reaksi setelah kita mengamati aktifitas mengindra, menilai objek terbentuknya suatu sikap terhadap objek tersebut dapat berupa sikap negative atau positif (Hidayati dan Muhammad, 2013).

Berdasarkan data yang diperoleh dapat dijelaskan bahwa semua siswa dapat berespons positif yaitu siswa sangat senang terhadap perilaku siswa yang positif atau baik yaitu siswa sudah mau berkata jujur semua, sudah mau meminta maaf kepada temannya jika berbuat salah, sudah pada lincih dan aktif memainkan *gobak sodor*, sudah bersemangat semua, dan mau bertanggungjawab terhadap tugas-tugasnya. Sebagaimana pendapat Afandi (2015: 79) menjelaskan motivasi belajar menjadi komponen penting penunjang keberhasilan peserta didik, karena dengan adanya motivasi belajar akan menimbulkan rasa aktif dan semangat dalam belajar. Serta siswa sangat senang dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut.

Siswa juga berespons negatif yaitu siswa ingin menghindari terhadap teman yang berbuat salah. siswa merasa kesal, jengkel karena temannya berbuat kesalahan yaitu temannya melakukan kecurangan pada saat bermain *gobak sodor*. Sebagaimana pendapat Sudarmoko (2014) Perilaku keburukan adalah hina dan sesuatu yang dilarang oleh petunjuk agama dan harus ditinggalkan dan dihindari dengan berbagai bentuk dan jenisnya. Salah satu perbuatan buruk yang harus dihindari adalah perbuatan curang.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat bentuk penerapan nilai Pendidikan karakter dalam permainan *gobak sodor* yang ditunjukkan siswa kelas IV di SD 2 Rendeng. Bentuk penerapan nilai Pendidikan karakter dalam permainan gobak sodor yang ditunjukkan tersebut diantaranya, nilai karakter disiplin yaitu siswa sudah mau menjaga garis penjagaan dengan sungguh-sungguh setelah guru menjelaskan tata tertib dalam permainan *gobak sodor*. Respons siswa kelas IV di SD 2 Rendeng terhadap penerapan nilai Pendidikan karakter yaitu siswa kebanyakan

berespons positif yaitu siswa sangat senang, sangat menyukai perbuatan temannya, yaitu perbuatan sudah mau jujur, sudah mau saling membantu, sudah sangat aktif dalam permainan *gobak sodor*. Dan juga siswa memberi nasehat atau masukan terhadap temannya jika berbuat salah.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*. 1 (1), 77-89.
- Agustina, E., Purbasari, I., & Ristiyani, R. 2020. Alat Peraga Engklek Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Menggali Pengetahuan Baru Siswa. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 93-98.
- Aprilia, C. A., Shofia, N. A., & Sari, W. N. 2021. Pentingnya Kontribusi Orang Tua Terhadap Lembaga Pendidikan Dalam Peningkatan Mutu Sekolah. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 1(1), 20-30.
- Chairilsyah, D. 2016. Metode dan Teknik Mengajarkan Kejujuran Pada Anak Sejak Usia Dini. *Jurnal Educhild*. 5 (1), 8-14.
- Erytira, V. A., & Kuryanto, M. S. (2022). Pengaruh Permainan Modern dan Permainan Tradisional Terhadap Kecerdasan Moralitas Anak Di Masa Pandemi Covid-19. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(5), 1123-1133.
- Ferditama, W., Sumarwiyah, S., Kuryanto, M. Syafruddin. 2021. Peran Orang Tua dalam Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Melalui Aplikasi Google Classroom di SDN 01 Suko Kulon. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3).
- Hidayati & Muhammad. 2013. Respon Guru dan Siswa terhadap Pembelajaran Permainan Bolavoli yang dilakukan dengan Pendekatan Modifikasi (Pada Siswa Kelas V SDN Wateswinangun I Lamongan). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 1 (1)
- Iswaningtyas, V., Veny & Wijaya, I. 2015. Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*. 1 (3).
- Khasan, M. 2017. Perspektif Islam dan psikologi tentang pemaafan. *Jurnal At-Taqaddum*, 9(1), 1-26.

- Kirom, S. 2017. Menanamkan Nilai Pendidikan Karakter Pada Siswa Melalui Pembelajaran Sastra dengan model Permainan Gobak Sodor. *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*. 2 (2), 94-102.
- Nurjannah, N. 2019. Analisis Nilai Karakter Pada Kelas V Sd Negeri Paya Peunaga Mata Pelajaran Pkn. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2).
- Patmawati, S. 2018. Penerapan Pendidikan Karakter Disiplin Dan Tanggung Jawab Siswa di SD Negeri No. 13/1 Muara Bulian. *Jurnal Penerapan Pendidikan Karakter Disiplin Dan Tanggung Jawab Siswa Di Sd Negeri No. 13/1 Muara Bulian*.
- Prasetio, P. A., & Praramdana, G. K. 2020. Gobak Sodor dan Bentengan Sebagai Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes Berbasis Karakter Pada Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7 (1).
- Rifai'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press
- Sari, W. N. 2021. Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran IPS. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 1(1), 10-14.
- Sudarmoko, I. 2014. Keburukan dalam Perspektif Al Qur'an Telaah Ragam, Dampak, dan Solusi Terhadap Keburukan. *Jurnal Dialogia*. 12 (1), 22-35.
- Sumiati. 2018. Peranan Guru Kelas dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Tarbawi*. 3 (2), 145-164.
- Wahyuni, I. W., & Putra, A. A. 2020. Kontribusi peran orangtua dan guru dalam pembentukan karakter Islami anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 5(1), 30-37.