



Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kerja Sama Siswa Dalam Pendidikan Jasmani di SMP Islam Bani Ahmad Cilamaya

Rizky Maulana^{1*}, Muhammad Mury Syafei², Citra Resita³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Singaperbangsa Karawang. Jalan H.S. Ronggowaluyo Telukjambe Timur, Karawang, Jawa Barat 41361, Indonesia.

*Email: Rizkymaulanaaa08@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap kerja sama siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SMP Islam Bani Ahmad Cilamaya. Metode penelitian yang digunakan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Penelitian ini dilakukan di SMP Islam Bani Ahmad Cilamaya dengan mengambil 2 kelas sebagai sampel penelitian, kelas VIII A dengan jumlah siswa 26 sebagai kelas eksperimen, dan kelas VIII B dengan jumlah siswa 26 sebagai kelas kontrol dari jumlah 52 seluruh siswa kelas VIII. Penelitian ini dibagi menjadi tiga tahapan yaitu pretest, treatment dan posttest. Pretest dilakukan di kedua kelas sampel untuk mengetahui kemampuan atau hasil awal kerja sama siswa sebelum diberikan treatment. Selanjutnya peneliti melakukan posttest di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adakah pengaruh kerja sama siswa setelah menggunakan pembelajaran permainan tradisional di kelas eksperimen. Kemudian Analysis of Covarian (ANCOVA) digunakan dalam menganalisis data. Setelah penelitian dilakukan dan hasil telah dianalisis membuktikan bahwa permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani memberikan pengaruh terhadap kerja sama siswa dengan penjabaran sebagai berikut: 1) Penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani memberikan pengaruh terhadap kerja sama siswa. 2) Penerapan model konvensional dalam pembelajaran pendidikan jasmani berpengaruh terhadap kerja sama siswa. 3) Penerapan permainan tradisional menunjukkan pengaruh yang lebih signifikan dari model konvensional dalam pembelajaran pendidikan jasmani terhadap kerja sama siswa.

Kata Kunci : Kerja Sama Siswa, Permainan Tradisional, Pembelajaran Pendidikan Jasmani.

The Effect Of Traditional Games For Students' Cooperation In Physical Education Learning at Junior High School Bani Ahmad Islamic Cilamaya

Abstract

The aim of this research is to determine, analyze and identify the effect of traditional games for students' cooperation in physical education learning at junior high school bani ahmad islamic cilamaya. To answer the problem formulation that has been proposed, the researcher uses a quantitative approach with experimental method. This research is conducted in junior high school Islam Bani Ahmad Cilamaya by taking two classes as samples of this research, the 8th grade A with 26 students as an experiment class, and the 8th grade B with 26 students as control class of the total 52 in 8th grade. This research was divided into three stages, namely pretest, treatment and posttest. The pretest conducted in both grade samples to determine the ability or the early results of student's cooperation before taking the treatment. After pretest, researcher provide treatment as much as eight meetings in experiment class and control class both by the teacher and the researcher, in experiment class using traditional games while in control class using conventional the learning. After the treatment was given, the researcher then conducted a posttest in the experimental class and the control class. Is there any effect of student cooperation after using traditional game learning in the experimental class. Then the Analysis of Covariance (ANCOVA) was used to analyze the data. After the research is done and the results have been analyzed to prove that the traditional game in teaching physical education give an effect to students' cooperation with following explanation: 1) The application of traditional game in teaching physical education give effect to students' cooperation. 2) The



Available Online at <https://journal.unsika.ac.id/index.php/JLO>

Jurnal Literasi Olahraga, 2 (2), April 2021, 135-141

application of the conventional model in teaching physical education take effect on the students' cooperation. 3) Application of traditional game more significant effect of the conventional model in teaching physical education to students' cooperation.

Keywords: *Students' Cooperation, Traditional Game , Physical Education Learnin*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal penting dalam kehidupan manusia. Dengan adanya pendidikan kualitas sumber daya manusia akan semakin baik. Diharapkan dengan kualitas sumber daya manusia yang baik akan berbanding lurus dengan kemajuan suatu negara. Pendidikan seharusnya disesuaikan dengan apa yang dibutuhkan masyarakat untuk bisa menjadi manusia yang mandiri. Menurut (Aprillia, et al 2020: 78) (Gery, et al 2020: 60) Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu.

Dalam kehidupan bermasyarakat, sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang menjadi tempat bagi individu untuk mendapatkan pendidikan yang layak dan sesuai dengan kebutuhan. Sebetulnya pendidikan tidak hanya dapat diperoleh dari sekolah saja, banyak lembaga-lembaga pendidikan di luar sekolah yang menawarkan pendidikan yang juga dapat menambah mutu sumber daya manusia. Akan tetapi kembali lagi, sekolah tetap menjadi lembaga pendidikan formal yang paling pokok dalam kehidupan bermasyarakat. Hal ini diperkuat oleh (Kasanudin, et al 2020: 2) (Abdul Azis, et al 2020: 68) pendidikan jasmani yang diajarkan disekolah memiliki peranan sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik dan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan.

Pendidikan jasmani diwarnai oleh tiga domain yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Dengan ketiga domain tersebut, diharapkan akan lahir siswa yang sehat dan memiliki keperibadian yang baik, serta senantiasa mencerminkan nilai yang terkandung dalam olahraga dan akan kokoh tertanam dalam dirinya, dan terpola dalam tindak perilakunya, sehingga kedekatan yang dialami para guru dan siswa dalam proses pembelajaran dapat digunakan dalam menggiring siswa untuk saling bekerja sama baik dalam pembelajaran maupun diluar pembelajaran.

Di sekolah, permainan tradisional dapat diperkenalkan melalui pendidikan jasmani. Karena pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman

belajar kepada peserta didik berupa aktivitas jasmani, bermaian, dan berolahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, organik, keterampilan motorik, keterampilan berfikir, emosional, social dan moral. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat (Hanief, 2015: 66).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Hapidin dan yenina, 2016), bahwa melalui bermain menggunakan permainan tradisional edukatif anak bisa mengembangkan berbagai aspek perkembangan secara holistik dan terintegrasi serta terbangunnya berbagai karakter positif pada diri anak. Artinya permainan yang kita tampilkan pada anak tidak hanya melibatkan satu aspek saja tetapi melibatkan seluruh aspek. Dengan bermain tradisional anak bisa mengembangkan kemampuan sosial emosional anak, melalui permainan-permainan yang mereka lakukan, menumbuhkan karakter yang ada dalam diri anak (Cici Ratna Sari, 2019).

Menurut (Putri, 2019: 127) Permainan tradisional dapat mencakup ketiga ruang lingkup olahraga tersebut. Permainan tradisional dapat dijadikan sebagai olahraga Pendidikan karena permainan tradisional dapat mengembangkan aspek psikomotorik, aspek kognitif dan aspek afektif, sama halnya dengan pendidikan jasmani. Olahraga rekreasi, dengan bermain permainan tradisional dan akibat ditimbulkannya seperti rasa senang, maka dapat dijadikan sebagai penawar dari rutinitas aktivitas belajar siswa, dengan harapan dapat meminimalis rasa jenuh/bosan pada siswa.

Permainan tradisional yang identik dengan permainan masa kecil ketika bermain, dengan permainan tradisional bermain menjadi lebih menyenangkan karena tidak merasa tertekan oleh aturan atau perintah walaupun pada saat melakukannya merasa lelah. Ketika melakukan permainan tradisional pelakunya tidak menyadari bahwa banyak manfaat yang didapat ketika melakukan permainan tersebut seperti memperoleh pembendaharaan gerak, meningkatkan kondisi fisik, mendapatkan nilai-nilai positif ketika bermain seperti kejujuran, kerjasama,

kepemimpinan, disiplin dan lain-lain. Hal inilah yang nantinya akan menjadi bekal anak untuk kemudian menjadi kemampuan dan karakter yang melekat sampai mereka dewasa (Abdul Narlan, et al 2020: 44) (Ishak, 2015: 43).

Kerja sama merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh suatu kelompok-kelompok tertentu yang mempunyai tujuan/kepentingan yang sama dengan anggota yang lainnya pada saat bersamaan dan saling berkaitan erat (Putri dan Wahyu, 2017). Sedangkan menurut (Silvy, et al 2016) karakter kerja sama dapat meningkatkan kemampuan berinteraksi, meningkatkan rasa percaya diri, dan siswa akan lebih mudah melakukan adaptasi pada lingkungan yang baru. Berdasarkan pendapat yang telah diuraikan maka karakter kerja sama dapat terbentuk melalui interaksi oleh suatu kelompok dengan melakukan suatu kegiatan disekolah ataupun di luar sekolah.

Karakter kerja sama penting dimiliki oleh setiap siswa pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar, karena karakter tersebut mampu melatih siswa dalam memahami, merasakan, dan melaksanakan aktivitas kerja sama guna mencapai tujuan bersama (Rukiyati, et al 2014). Sedangkan menurut (Fadlillah, 2014) kerjasama adalah rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan bersama. Kerjasama prinsipnya adalah bahwa siswa dapat saling bertukar pikiran dan saling membantu dalam kegiatan pembelajaran, artinya dalam suatu kegiatan masing-masing peserta didik lebih ditekankan untuk saling bekerjasama antar satu dengan yang lain.

Kerja sama siswa berarti siswa mampu berkolaborasi dengan sesama siswa untuk menggapai suatu tujuan yang telah ditentukan bersama. Dalam kerja sama siswa tersebut harus menghilangkan sifat egois dan saling percaya, peduli dan saling mengisi kekurangan teman. Kerja sama siswa adalah salah satu unsur yang terdapat dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani kerja sama sering muncul pada materi-materi yang berkaitan dengan permainan kelompok atau tim.

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani kerja sama siswa dapat berupa

kekompakan dengan teman tanpa memperhatikan perbedaan diantara mereka. Kerja sama dalam penelitian ini adalah sebuah bentuk saling mempercayai teman kelompok mereka untuk saling mengisi posisi atau tugas sesuai dengan kemampuan mereka, dan saling bertanggung jawab dengan peran yang telah dipercayakan teman kelompok mereka. Serta saling mengisi kekurangan dari setiap individu untuk menyelesaikan tujuan dari kelompok bukan untuk kepentingan salah satu individu dan kerja sama siswa tersebut dapat diukur dengan angket kerja sama.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti dianggap perlu untuk dilaksanakan penelitian selanjutnya untuk dilaksanakan dalam bentuk karya ilmiah dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kerja Sama Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani di SMP Islam Bani Ahmad Cilamaya”.

METODE

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Cluster Random Sampling yang merupakan bagian dari Simple Random Sampling*. *Simple Random Sampling* menurut (Maksum., 2012: 55) “Merupakan teknik sampling yang memberikan peluang yang sama bagi individu yang menjadi anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel”. *Teknik Cluster Random Sampling* dengan cara mengundi populasi kelas untuk dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jadi setiap kelas dari populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk menjadi sampel penelitian. Dalam penelitian ini yang terpilih menjadi kelas eksperimen yaitu VIII A, kelas ini akan menggunakan pembelajaran permainan tradisional. Kelas VIII B sebagai kelas kontrol dan menggunakan pembelajaran konvensional.

Desain penelitian menggunakan *Randomized Control Group Pretest-Posttest Design*. Yaitu ada dua kelompok yang masing-masing dipilih menggunakan teknik cluster sampling yang merupakan bagian dari random sampling. Kelompok pertama diberi perlakuan menggunakan pembelajaran permainan tradisional dan kelompok lain tidak (Konvensional).

Tabel 1. Desain Penelitian *Randomized Control Group Pretest-Posttest Design*

Group	Pretest	Treatment	Posttest
Treatment Group	R O	X	O
Control Group	R O	C	O

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data kerja sama siswa yang dapat digunakan untuk menarik kesimpulan dalam penelitian ini sesuai dengan masalah penelitian, pertanyaan penelitian, hipotesis dan tujuan penelitian. Data yang digunakan untuk analisis adalah dari hasil pengukuran pada awal perlakuan (Pretest), dan akhir perlakuan (Posttest).

Tabel 2. Nilai Rata-rata Standar Deviasi Kelompok Data

Perlakuan	N	Min	Max	Mean	Standar Deviasi
(Pretest)	32	56,00	87,00	73,93	8,43
(Posttest)	32	57,00	89,00	74,93	9,91
(Direct Instruction) (Pretest)	32	68,00	91,00	78,00	7,14
(Direct Instruction) (Posttest)	32	66,00	94,00	80,62	6,15
Valid N (listwise)	32				

Berdasarkan data hasil kerja sama siswa kelas VIII SMP Islam Bani Ahmad Cilamaya dihasilkan melalui dua kali proses pengukuran dengan menggunakan instrumen kerja sama. Data hasil pengukuran disajikan pada tabel 4.5. Data tes awal (*pretest*) untuk kerja sama siswa pada kelompok eksperimen memiliki nilai minimum 56, nilai maksimum 87, rata-rata 73,93, sedangkan nilai rata-rata tes akhir (*posttest*) yaitu memiliki nilai minimum 57, nilai maksimum 89, rata-rata 74,93. Pada kelompok kontrol diperoleh nilai tes awal (*pretest*) didapatkan nilai minimum 68, nilai maksimum 91, rata-rata 78, sedangkan nilai rata-rata tes akhir (*posttest*) yaitu didapatkan nilai minimum 66, nilai maksimum 94, rata-rata 80,62.

Melalui uji Ancova akan diketahui permainan tradisional dan kelompok pembelajaran konvensional (*Direct Instruction*) secara bersama-sama.

Tabel 3. Hasil Uji Ancova *Test of Between-Subjects Effects*

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	1152.317 ^a	2	576.159	9.794	.000
Intercept	1425.725	1	1425.725	24.235	.000
PRETEST	634.755	1	634.755	10.790	.029
MODEL	242.743	1	242.743	4.126	.047
Error	3588.620	61	58.830		
Total	391936.000	64			
Corrected Total	4740.937	63			

R Squared = .243 (Adjusted R Squared = .218)

Berdasarkan tabel 4.8. diatas maka dapat disimpulkan beberapa hasil penelitian, antara lain: a) Nilai Sig. PRETEST sebesar $0,029 < 0,05$. Artinya pretest berpengaruh signifikan terhadap posttest. b) Nilai Sig. MODEL Sebesar $0,047 < 0,05$. Artinya model pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap model posttest. c) Nilai Sig. Corrected model $0,000 < 0,05$. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari kedua model pembelajaran.

Temuan hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan-perbedaan peningkatkan kerja sama siswa kelas VIII SMP Islam Bani Ahmad Cilamaya pada perlakuan menggunakan permainan tradisional dengan model konvensional (*Direct Instruction*) oleh dua model pembelajaran dan fakta data hasil tes mengenai kerja sama siswa.

Kedua model pembelajaran penjas ini disajikan dengan perlakuan yang sangat berbeda satu sama lainnya yang dapat membuat perbedaan hasil pengaruh kerja sama siswa. Berdasarkan penemuan secara praktis dari hasil penelitian dan didukung oleh beberapa penemuan hasil penelitian sebelumnya, ternyata kerja sama siswa pada kelompok yang diberikan perlakuan permainan tradisional lebih baik, dari kelompok siswa yang menggunakan model konvensional.

Pengaruh kerja sama siswa melalui

model pembelajaran penjas seharusnya dikemas dengan cara penyampaian materi yang mendukung terjadinya proses melalui permainan tradisional. Selain dapat meningkatkan kerja sama siswa, permainan tradisional dapat juga membantu siswa lebih berpikir inovatif dan lebih bersemangat dalam proses pembelajaran, dapat menguasai keterampilan dasar pendidikan jasmani dan merasakan kepuasan terhadap hasil yang sudah didapat setelah melaksanakan pembelajaran, siswa diharapkan harus bisa membuat atau menciptakan suasana dan cara belajar mereka agar adanya rasa nyaman dalam mempelajari materi sehingga tujuan pendidikan jasmani akan mudah tercapai.

Kelompok eksperimen yang didalam proses pembelajarannya menggunakan permainan tradisional cenderung lebih aktif dan komunikatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan suasana pembelajaran pun tidak monoton serta sering berinteraksi dengan teman dan bertanggung jawab karena mereka harus belajar sebagai tim. Sangat berbeda dengan kelompok control yang didalam proses pembelajarannya menggunakan model konvensional (*Direct Instruction*) yang mengalami pengaruh lebih kecil dibanding dengan permainan tradisional. Hal ini dikarenakan dalam model konvensional (*Direct Instruction*) pembelajaran terpuasat pada guru sedangkan siswa hanya melakukan perintah atau instruksi dari guru saja sehingga siswa kurang inovatif dan kerja sama antar siswa pun kurang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pengelolaan dan analisis data telah didapatkan jawaban dari ketiga rumusan masalah penelitian yang telah diajukan. Berikut ini merupakan kesimpulan dari semua pemaparan hasil penelitian tentang meningkatkan kerja sama siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani terhadap kerja sama siswa kelas VIII Sekolah menengah Pertama: 1) Terdapat pengaruh kerja sama siswa melalui permainan

tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani. 2) Terdapat pengaruh kerja sama siswa melalui pembelajaran konvensional dalam pembelajaran pendidikan jasmani. 3) Terdapat perbedaan pengaruh kerja sama siswa melalui permainan tradisional dan pembelajaran Konvensional (*Direct Instruction*) dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Berdasarkan kesimpulan dan hasil penelitian yang telah dibahas sebelumnya peneliti menajukan rekomendasi bagi guru penjas maupun para praktisi pendidikan dalam rangka meningkatkan kerja sama siswa sebagai berikut: 1) Guru pendidikan jasmani diharapkan banyak menggunakan model-model pembelajaran yang membantu siswa dapat lebih mudah mempelajari materi khususnya dengan menggunakan permainan tradisional dimana siswa menjadi pusat pembelajaran (*Student centre*) karena siswa dibimbing untuk membuat dan mengembangkan suatu proyek pembelajaran. 2) Banyak model, metode dan pendekatan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Guru bisa memilih dan memilah mana yang tepat untuk diterapkan untuk siswa yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi dilapangan. Selain model yang tepat, diharapkan kualitas guru pendidikan jasmani semakin meningkat dan sarana prasarana penunjang pembelajaran pendidikan jasmani bisa lebih baik lagi karena dengan model pembelajaran yang tepat tanpa ditunjang dengan tenaga pendidikan dan sarana prasarana yang baik akan sukar untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Azis, et al. (2020). Survei Penggunaan Media Pembelajaran Ladder Drill Dalam Pembelajaran Lari Jarak Pendek. *Jurnal Competitor*, 12(2), 67–73. <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/cjp.ko.v12i2.13987>
- Abdul Narlan, et al. (2020). Permainan Tradisional Elemen Meningkatkan Kecepatan Underwater Renang Gaya Kupu-kupu. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 3(1), 43–48.

- <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31602/rjpo.v3i1.3125>
- Aprillia, et al. (2020). Hubungan Kebugaran Jasmani Terhadap Tingkat Konsentrasi Siswa di SMAN 9 Bekasi. *Jurnal Literasi Olahraga*, 1(1), 77–81. <https://doi.org/https://doi.org/10.35706/jlo.v1i1.3923>
- Cici Ratna Sari, et al. (2019). Peningkatan Perilaku Sosial Anak melalui Permainan Tradisional Sumatera Barat. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 416–424. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.225>
- Fadlillah, M. (2014). *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta: Ar-Rus Media.
- Gery, et al. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Dalam Kebugaran Jasmani Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 12 Sekolah Ma Nurul Huda. *Jurnal Literasi Olahraga*, 1(1), 60–65. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.35706/jlo.v1i1.3979>
- Hanief, Y. N. (2015). Membentuk gerak dasar pada Siswa Sekolah dasar melalui Permainan tradisional. *Jurnal SPORTIF*, 1(1), 60–73. https://doi.org/https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v1i1.575
- Hapidin, Y. (2016). Pengembangan Model Permainan Tradisional Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini. *JPUD -Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 10(2), 201–212. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/jpu.d.102.01>
- Ishak, M. (2015). Latihan olahraga dalam permainan tradisional. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 14(2), 42–48. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jik.v14i2.6113>
- Kasanudin Kasan, et al. (2020). Small Side Games Terhadap Peningkatan Kebugaran Jasmani Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola SMPN 2 Cilamaya Kulon. *Jurnal Literasi Olahraga*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/https://doi.org/10.35706/jlo.v1i1.3940>
- Maksum., A. (2012). *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Putri Maryana Devi, R. W. P. (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama melalui Permainan Pipa Bocor pada Kelompok B RA Darus Sa'adah Kudus Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 85–97. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/paudia.v6i1.1867>
- Putri, R. A. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Aktifitas Jasmani untuk Membentuk Karakter Melalui Kolaboratif Permainan Tradisional bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 7(3), 126–130. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJP/article/view/36490>
- Rukiyati, et al. (2014). Penanaman Nilai Tanggung Jawab dan Kerja Sama Terintegrasi dalam Perkuliahan Ilmu Pendidikan. *Jurnal Pendidikan*, 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpk.v0i2.2797>
- Silvy Dwi Yulianti, et al. (2016). Pendidikan Karakter Kerja Sama Dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Pada Kurikulum 2013. *JurnalTeori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 1(1), 33–38. <https://doi.org/https://doi.org/10.17977/um022v1i12016p033>