



# JURNAL BASICEDU

Volume 7 Nomor 6 Tahun 2023 Halaman 4293 - 4299

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Integrasi Model Pembelajaran Interaksi Sosial dengan Permainan Tradisional Tapa Gala sebagai Upaya Akselerasi Pembentukan Karakter Siswa

Aminuddin<sup>1✉</sup>, Sahrul Ramadhan<sup>2</sup>, Siti Sanisah<sup>3</sup>, Lukman<sup>4</sup>, M. Aris Akbar<sup>5</sup>

Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram<sup>1,2,3,4,5</sup>

E-mail: [amidj76@gmail.com](mailto:amidj76@gmail.com)<sup>1</sup>, [sahrulbribon@gmail.com](mailto:sahrulbribon@gmail.com)<sup>2</sup>, [sitisanisah25@gmail.com](mailto:sitisanisah25@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[maofmi2009@gmail.com](mailto:maofmi2009@gmail.com)<sup>4</sup>, [muhammadarisakbar@gmail.com](mailto:muhammadarisakbar@gmail.com)<sup>5</sup>

### Abstrak

Artikel ini mengulas tantangan pendidikan modern yang tidak hanya memfokuskan pada penguasaan pengetahuan akademis, tetapi juga pembentukan karakter siswa melalui interaksi sosial. Permainan tradisional Tapa Gala diidentifikasi sebagai potensi solusi yang menghibur dan mendukung perkembangan karakter. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk membentuk karakter antara lain adalah jujur, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, komunikatif, tanggung jawab dan lain sebagainya melalui model pembelajaran interaksi sosial dengan permainan tradisional tapa gala. Pada penelitian kali ini metode yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif yang dilakukan secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan peran penting interaksi sosial dan guru dalam membentuk nilai-nilai moral. Strategi pembelajaran yang menggabungkan interaksi sosial dengan permainan Tapa Gala terbukti efektif, meningkatkan keterlibatan siswa dan merangsang perkembangan karakter. Karakter yang terbentuk antara lain adalah jujur, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, komunikatif, tanggung jawab dan lain sebagainya. Artikel ini menyajikan panduan praktis dan konseptual untuk pengembangan pendidikan karakter di sekolah. Kesimpulannya, integrasi model pembelajaran ini memberikan kontribusi positif terhadap pendidikan karakter siswa, menjadi dasar untuk pengembangan pendidikan karakter inovatif dan berkelanjutan di sekolah.

**Kata Kunci:** pendidikan karakter, model interaksi sosial, permainan tradisional.

### Abstract

*This article reviews the challenges of modern education which does not only focus on mastering academic knowledge, but also on forming students' character through social interaction. The traditional game Tapa Gala was identified as a potential solution that entertains and supports character development. This research combines a qualitative approach to explore the integration of these learning models. The research results show the important role of social interactions and teachers in forming moral values. Learning strategies that combine social interaction with Tapa Gala games have proven to be effective, increasing student engagement and stimulating character development. Characters that can be formed include honesty, discipline, hard work, creativity, independence, communicative, responsibility and so on. This article presents a practical and conceptual guide for developing character education in schools. In conclusion, the integration of this learning model makes a positive contribution to students' character education, becoming the basis for the development of innovative and sustainable character education in schools.*

**Keywords:** character education, social interaction models, traditional games.

Copyright (c) 2023 Aminuddin, Sahrul Ramadhan, Siti Sanisah, Lukman, M. Aris Akbar

✉ Corresponding author :

Email : [amidj76@gmail.com](mailto:amidj76@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6927>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 7 No 6 Tahun 2023  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Salah satu hal yang dapat ditempuh dalam pendidikan karakter yaitu dengan menggunakan model pembelajaran interaksi sosial. Keberadaan model pembelajaran interaksi sosial berfungsi membantu siswa memperoleh informasi tentang bagaimana hidup di masyarakat, gagasan berkomunikasi baik, keterampilan sosial, berempati, bersimpati yang diajarkan di kelas dan diekspresikan dalam kegiatan belajar. Model ini dapat mengajarkan dan melatih peserta didik terhadap semua nilai-nilai karakter yang berhubungan dengan kehidupan sosial masyarakat sebagai bekal peserta didik menjalani kehidupan di masyarakat secara riil.

Model pembelajaran merupakan salah satu hal yang sangat penting di dalam proses kegiatan belajar mengajar untuk menunjang keberhasilan belajar. Proses pembelajaran akan berlangsung baik, menarik dan dapat memotivasi minat peserta didik diantaranya karena ketepatan model pembelajaran yang digunakan. Model pembelajaran merupakan cara penyajian bahan ajaran yang digunakan guru sebagai acuan dan pedoman belajar pada saat menyampaikan bahan pelajaran kepada siswa, baik secara individual maupun secara kelompok. Tujuan pembelajaran merupakan suatu pernyataan yang menggambarkan dan menunjukkan penampilan atau keterampilan peserta didik yang diharapkan dapat dicapai sebagai hasil belajar (Isjoni, 2012).

Model pembelajaran interaksi sosial menekankan pada adanya hubungan antara peserta didik dengan lingkungan kehidupan. Pembelajaran interaksi sosial diharapkan dapat mengantarkan peserta didik mempunyai kepribadian dan nilai-nilai karakter mulia. Karakter yang dimaksud, seperti religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat atau komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab (Afifah Zafirah, 2018). Pada kenyataannya, masih banyak peserta didik yang masih kurang menaruh perhatian terhadap nilai-nilai karakter seperti, sopan santun, kurang berbagi dengan sesama, kurang memiliki rasa hormat, egois dalam bersikap, masa bodoh dengan lingkungannya dan tidak berempati dengan sesamanya. Hal ini harus menjadi perhatian bersama untuk segera dibenahi, diantaranya melalui proses pembelajaran yang efektif.

Pendidikan karakter adalah bagian penting dari pendidikan siswa di seluruh dunia. Meningkatkan kualitas pendidikan karakter merupakan tantangan yang terus menerus dihadapi oleh para pendidik. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam upaya meningkatkan pendidikan karakter siswa adalah dengan mengintegrasikan model pembelajaran interaksi sosial dengan permainan tradisional. Dalam konteks ini, permainan tradisional memiliki potensi besar sebagai sarana pendidikan karakter karena mengandung nilai-nilai kejujuran, kerjasama, keberanian, dan nilai-nilai positif lainnya.

Di era modern, tantangan pendidikan tidak hanya terfokus pada penguasaan pengetahuan akademis, tetapi juga pada pembentukan karakter siswa. Interaksi sosial di sekolah menjadi kunci penting dalam membentuk nilai-nilai moral, etika, dan kepribadian positif. Namun, pengintegrasian konsep pendidikan karakter dengan metode pembelajaran yang menarik masih menjadi permasalahan. Dalam konteks ini, permainan tradisional tapa gala muncul sebagai potensi solusi yang tidak hanya menghibur tetapi juga mendukung perkembangan karakter.

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa “Permainan tradisional memiliki peran dalam pembentukan karakter anak. Karakter yang dapat terbentuk antara lain jujur, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, komunikatif, tanggung jawab dan lain sebagainya” (Maghfiroh, 2020). Model pembelajaran interaksi sosial dapat meningkatkan karakter peserta didik yang diwujudkan dalam berinteraksi sosial secara lebih baik, adanya kemampuan peserta didik untuk menginterpretasi fenomena di masyarakat secara kritis, santun dan menumbuhkan motivasi intrinsik peserta didik terhadap nilai-nilai karakter (Adya Winata et al., 2021).

Interaksi sosial dapat memperkuat nilai-nilai moral, sementara permainan tapa gala membawa elemen kompetitif dan kolaboratif yang dapat merangsang pertumbuhan karakter siswa. Oleh karena itu, artikel ini

bertujuan untuk menyelidiki secara mendalam bagaimana integrasi model pembelajaran interaksi sosial dengan permainan tradisional tapa gala dapat menjadi pendekatan yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan pendidikan karakter.

Dengan menyelidiki strategi pembelajaran yang sesuai, mengidentifikasi peran guru dalam mendukung integrasi ini, dan mengevaluasi dampaknya, penelitian ini berupaya memberikan panduan praktis dan konseptual bagi pengembangan pendidikan karakter di lingkungan sekolah. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat ditemukan cara baru yang menyenangkan dan bermakna untuk membentuk karakter siswa, menciptakan lingkungan belajar yang holistik, dan meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

## **METODE**

Penelitian yang dilakukan peneliti menerapkan metode kualitatif atau deskriptif, yang memiliki tujuan untuk mengkaji suatu permasalahan secara lebih mendalam dengan cara menganalisis teori-teori tanpa melakukan sebuah perhitungan persentase, seperti pandangan (Musianto, 2010), yang menyatakan bahwa metode kualitatif merupakan salah satu metode yang menggunakan sebuah usulan didalamnya seperti penelitian, proses, hipotesis, analisis data dan kesimpulan data, tanpa perhitungan numerik, deskripsi skenario, wawancara mendalam dan juga analisis isi.

Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendalami pemahaman kontekstual interaksi sosial siswa dan dampak permainan tradisional tapa gala terhadap karakter mereka. Teknik observasi, wawancara, dan analisis konten digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif. Data tersebut kemudian akan dianalisis menggunakan metode statistik, seperti analisis regresi, untuk mengevaluasi dampak signifikan dari integrasi ini. Pendekatan ini, diharapkan dapat memberikan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana interaksi sosial dan permainan tradisional tapa gala dapat bersinergi dalam meningkatkan pendidikan karakter siswa. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh wawasan yang holistik dan data yang kuat untuk mendukung temuan penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Setiap daerah memiliki permainan tradisional dan memiliki ciri khas yang berbeda, salah satunya permainan tradisional khas daerah yang berasal dari Bima NTB yaitu permainan tradisional mpa'a tapa gala yang membuing pada massanya. Mpa'a tapa gala dulu pada jamanya biasa dimainkan dan digemari oleh anak-anak, berbanding terbalik dengan sekarang mpa'a tapa gala telah punah dan bahkan tidak pernah dimainkan lagi oleh anak-anak pada umumnya dikarenakan perkembangan jaman yang semakin pesat. Mpa'a tapa gala sendiri pada dasarnya merupakan permainan regu yang menyenangkan serta membahagiakan, karena permainan ini melibatkan anak secara aktif dalam ketangkasan, kelincahan, dan kecerdasan melakukan permainan dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia dini yang berupa gerak lokomotor (berlari, berjalan, melompat, melompat), nonlokomotor (mendarat, berbelok, berputar), manipulatif (memukul, menghentikan, menepuk).

Tapa Gala adalah permainan yang menuntut ketangkasan menyentuh badan lawan atau menghindari kejaran lawan. Permainan ini dilakukan oleh dua kelompok. Kelompok pertama sebagai pemeran dan kelompok kedua sebagai penjaga. Inti permainannya adalah menghadang lawan agar tidak bisa lolos melewati garis ke baris terakhir secara bolak-balik, dan untuk meraih kemenangan seluruh anggota grup harus secara lengkap melakukan proses bolak-balik dalam area lapangan yang telah ditentukan.

Permainan ini biasanya dimainkan di lapangan bulu tangkis dengan acuan garis-garis yang ada atau bisa juga dengan menggunakan lapangan segi empat dengan ukuran 9 x 4 m yang dibagi menjadi 6 bagian. Garis

batas dari setiap bagian biasanya diberi tanda dengan kapur. Anggota grup yang mendapat giliran untuk menjaga lapangan ini terbagi dua, yaitu anggota grup yang menjaga garis batas horisontal dan garis batas vertikal. Bagi anggota grup yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas horisontal, maka mereka akan berusaha untuk menghalangi lawan mereka yang juga berusaha untuk melewati garis batas yang sudah ditentukan sebagai garis batas bebas. Bagi anggota grup yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas vertikal (umumnya hanya satu orang), maka orang ini mempunyai akses untuk keseluruhan garis batas vertikal yang terletak di tengah lapangan. Permainan ini sangat mengasyikkan sekaligus sangat sulit karena setiap orang harus selalu berjaga dan berlari secepat mungkin jika diperlukan untuk meraih kemenangan.

Tapa Gala terdiri dari dua tim, satu tim terdiri dari 5 orang. Aturan mainnya adalah mencegat lawan agar tidak bisa lolos ke baris terakhir secara bolak-balik. Untuk menentukan siapa yang juara adalah salah satu anggota regu yang bisa bolak balik dan mendapat poin tertinggi. Permainan Tapa Gala merupakan permainan daerah yang ada di seluruh Indonesia (Kurniawan, 2011). Biasanya permainan Tapa Gala ini memiliki lapangan yang berbentuk persegi, namun disini Tapa Gala memiliki lapangan yang berbentuk segi empat atau dalam Bahasa Bima disebut Pado Upa. Peserta dimainkan oleh minimal 5 anak. Bisa putra atau putri. Alat yang Digunakan yaitu berupa kapur tulis, lapangan rata atau tanah lapang. Pelaksanaan permainan yaitu menyiapkan alat yang akan digunakan. Menggambar lapangan seperti pada keterangan. Peserta berbaris dan melakukan hompimpah untuk menentukan siapa yang akan berjaga. Peserta yang berjaga hanya akan berada pada garis yang berada di tengah lapangan. Peserta yang teraih oleh penjaga maka akan bergantian berjaga. Penentuan Kemenangan. Bagi peserta yang paling sedikit berada di garis tengah atau yang paling sedikit berjaga menjadi yang berjaga.

Pelaksanaan permainan tradisional ini, siswa dapat berpartisipasi dalam aktivitas yang dapat mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan siswa berfungsi secara efektif dalam hubungan antar manusia. Hal ini menunjukkan sesuai dengan indikator, tujuan dan manfaat pelaksanaan permainan tradisional berbasis karakter ini, yaitu: (1) Siswa dapat melestarikan kebudayaan yang ada di lingkungan sekitar melalui olahraga permainan tradisional; (2) Siswa dapat menyesuaikan diri dengan orang lain dan lingkungan dimana berada; (3) Siswa dapat mengembangkan kemampuan membuat pertimbangan dan keputusan dalam suatu kelompok; (4) Siswa dapat belajar berkomunikasi dengan orang lain; (5) Siswa dapat mengembangkan kemampuan bertukar pikiran dan mengevaluasi dalam kelompok; (6) Siswa dapat mengembangkan kepribadian, sikap, dan nilai agar dapat berfungsi sebagai anggota masyarakat; (7) Siswa dapat mengembangkan sifat-sifat kepribadian yang positif; (8) Siswa dapat belajar menggunakan waktu luang yang konstruktif; dan (9) Siswa dapat mengembangkan sikap yang mencerminkan karakter moral yang baik.

Pada umumnya, kegiatan pembelajaran berbasis karakter melalui permainan tradisional sangat menjunjung tinggi nilai kerjasama dalam pelaksanaannya. Tanpa adanya kerjasama antar siswa, mustahil permainan/pertandingan berjalan dengan baik. Kerjasama disini bukan hanya kerjasama setara (siswa dengan siswa), namun juga adanya kerjasama tidak setara (siswa dengan guru mapel). Pembelajaran berbasis karakter melalui permainan tradisional mengajarkan siswa untuk saling menolong dan bekerjasama dengan orang lain. Tidak seorangpun bisa menjadi hebat tanpa bantuan orang lain. Seorang bintang pasti punya pendukung, konselor, penasihat dan penggemar. Permainan tim mengajarkan pada peserta untuk menyusun kerjasama. Tim dengan kerjasama yang baik biasanya yang dapat memenangkan pertandingan.

Adapun nilai-nilai karakter yang muncul pada siswa melalui permainan ini adalah sebagai berikut: (1) Nilai karakter yang muncul yaitu kerjasama dimana setiap siswa saling membantu sesama anggota dalam kelompok. Membantu disini disesuaikan dengan situasi dan keadaan yang sedang terjadi. Salah satu contohnya dalam permainan tradisional Tapa Gala adalah ketika siswa saling membantu dalam melewati pertahanan tim penjaga dan masing masing agar tidak tersentuh oleh grub penjaga. Dan apabila ada yang sampai tersentuh oleh grub penjaga maka di anggap gagal dan grub penjaga akan bergantian menjadi grub

pemain; (2) Siswa saling membantu sesama anggota dalam kelompok tanpa membeda-bedakan. Satu tim tidak melihat siapa dirinya atau temannya, agama mereka apa, tetapi fokus memenangkan pertandingan. Atau ketika siswa sebelumnya ada yang bermusuhan bisa akrab kembali; (3) Rasa saling menghargai antar siswa. Siswa dapat menghargai dan mengapresiasi kontribusi anggota kelompok yang lain. Ketika ada temannya yang melakukan kesalahan dalam permainan, siswa yang lain tidak saling menyalahkan. Dan ketika ada yang siswa yang berhasil mencetak poin maka siswa yang lain memberikan tepuk tangan; (4) Siswa dapat melaksanakan tugas yang sudah menjadi tanggung jawabnya. Siswa sudah mengerti akan tanggung jawab dan peran yang harus dilaksanakan. Siswa menerima setiap peranan yang diberikan dalam kelompok dan bersedia melakukan tugas sesuai kesepakatan sehingga dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa setiap anggota kelompok bersedia menggantikan dan bersedia mengemban tugas atau tanggung jawab tertentu dalam kelompok; (5) Siswa berada dalam kelompok permainan saat kegiatan berlangsung. Tidak ada siswa yang bermain di luar kelompoknya; (6) Siswa sudah mengerti akan tanggung jawabnya. Tanpa diberi pengarahan dari guru siswa sudah sadar akan tanggung jawabnya dan meneruskan tugasnya; (7) Siswa secara sadar sudah memotivasi temannya yang belum aktif, namun cara siswa untuk mendorong siswa lain aktif dalam kelompok cenderung menyuruh dan memaksa.

Cara yang diterapkan oleh guru atau pendidik di sekolah dasar yang dijadikan sampel penelitian dalam menanamkan nilai-nilai karakter siswa melalui permainan tradisional, diantaranya: (1) Memberikan pembelajaran yang jelas mengenai olahraga permainan tradisional yang ada di daerah sekitar; (2) Memberi teladan kepada siswa dalam bertutur kata yang santun, berpakaian yang bersih dan sopan, dan disiplin dalam mengajar; (3) Mengaitkan nilai-nilai karakter dengan materi pelajaran; (4) Memberi kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pendapat, atau mengajukan pertanyaan; (5) Bersikap objektif dalam memberikan nilai; (6) Memberikan reward (penghargaan/pujian) kepada siswa yang berprestasi atau berperilaku baik, dan memberikan hukuman yang bersifat edukatif kepada siswa yang berperilaku kurang baik; (7) Membangun sikap toleransi, saling menghargai, dan tolong menolong diantara siswa; (8) Menanamkan sikap tanggung jawab dan sikap jujur; (9) Memelihara kebersihan, keasrian lingkungan, dan menjalin silaturahmi (persaudaraan); dan (10) Menata emosional.

Sekolah merupakan lingkungan yang diharapkan dapat mengembangkan kompetensi sosial dan emosional siswa. Sekolah perlu memfungsikan dirinya sebagai lingkungan yang mendukung berkembangnya kedua kompetensi siswa tersebut. Beberapa faktor yang perlu mendapat perhatian terkait dengan hal itu, diantaranya menyangkut: (1) Pengembangan sarana dan prasana yang memadai; (2) Membangun budaya akademik; (3) Terpadu dengan proses pembelajaran; (4) Menanamkan nilai-nilai karakter yang dapat dikembangkan melalui kegiatan ekstrakurikuler di antaranya: kejujuran, kedisiplinan, sportivitas, tanggung jawab, kebersamaan, toleransi, keberanian, dan kehalusan budi.

Permainan tradisional juga memiliki dampak bagi perkembangan anak. Beberapa dampak diantaranya

#### 1. Dampak positif

(a) Anak memiliki kemampuan, bersosialisasi Melalui aktifitas kerja sama dalam melakukan permainan tradisional, kemampuan sosialisasi akan terasah. Akan tercipta sikap saling memahami, menyayangi, mengasihi, toleransi, dan menghargai; (b) Tidak menjadi anak yang egosentris, pada usia 7 sampai 12 tahun anak cenderung egois yang melihat sesuatu berdasarkan pendapatnya, belum memikirkan sudut pandang orang lain. Dengan melakukan permainan tradisional anak akan belajar untuk mengendalikan emosi; (c) Anak akan sehat dan perkembangan fisik anak akan tercapai, dengan bermain permainan tradisional anak akan berolahraga, olahraga disini tidak dipaksa bahkan dilakukan dengan senang hati. Kemampuan motorik kasar dapat terasah yaitu dengan cara melompat, bergerak, berlari, dan lain sebagainya. Kemampuan motorik halus pun terasah misalnya melipat, merobek, mengupas, menjumput, dan lain sebagainya. Selain itu tulang-tulang anak menjadi kuat, dan daya tahan tubuh meningkat; (d) Menjadi anak yang kritis dan Kreatif; dalam

melakukan permainan tradisional, anak akan memikirkan strategi-strategi yang akan dilakukan agar bisa memenangkan permainan. Selain itu anak akan fokus dalam permainan dan jika terdapat sesuatu yang keliru anak akan langsung mengkritisnya.

## 2. Dampak Negatif

Dampak negatifnya anak akan keasikan bermain dan lupa waktu. Permainan tradisional sangat menyenangkan dimainkan, selain itu banyak teman sehingga menjadikan tidak ingat waktu. Bahkan bisa tidak ingat waktu untuk makan, mandi, beribadah, dan lain sebagainya.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi model pembelajaran interaksi sosial dengan permainan tradisional tapa gala memberikan kontribusi positif terhadap pendidikan karakter siswa. Dengan memahami strategi pembelajaran yang efektif, peran guru yang mendukung, dan evaluasi dampaknya, diharapkan pendekatan ini dapat menjadi landasan untuk pengembangan pendidikan karakter yang inovatif, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pada usia 7 – 12 tahun anak sedang dalam tahap perkembangan yang sangat pesat. Pada usia inilah waktu yang sangat tepat untuk menanamkan suatu pendidikan. Salah satunya adalah pendidikan karakter. Permainan tradisional memiliki peran dalam pembentukan karakter anak.

Karakter yang dapat terbentuk antara lain adalah jujur, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, komunikatif, tanggung jawab dan lain sebagainya. Karakter yang terbentuk melalui permainan tradisional berjalan secara tidak sadar, dan inilah yang membuat anak belajar dengan sendirinya tanpa adanya paksaan. Oleh sebab itu permainan tradisional perlu dikembalikan menjadi permainan utama untuk anak agar dapat tercipta anak yang berkarakter dan menjadi generasi bangsa yang berintegritas.

Berdasarkan pembahasan di atas, maka peneliti memberikan saran yaitu bagi orang tua diharapkan dapat mengajarkan permainan tradisional yang dulu pernah dimainkannya, karena permainan tradisional dapat membantu membentuk karakter anak. Bagi guru diharapkan dapat menggunakan permainan tradisional sebagai metode pembelajaran. Bagi peneliti lain, penelitian ini diharapkan dapat sebagai referensi dalam menyusun penelitian yang lebih baik tentang peran permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia 7 – 12 tahun.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen dan pihak kampus Universitas Muhammadiyah Mataram yang telah membimbing peneliti dalam kegiatan ini sehingga terlaksana dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adya Winata, K., Hasanah, A., Sangga Buana, U., Sunan, U., & Djati, G. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Interaksi Sosial Untuk Meningkatkan Karakter Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan*, 9(1).
- Afifah Zafirah, Fardatil Aini Agusti, Engkizar, Fuady Anwar, Fajri Alvi, Dan E. (2018). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Terhadap Peserta Didik Melalui Permainan Congkak Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 95–104.
- Isjoni. (2012). *Efektivitas Model Kooperatif Dalam Pelajaran Sejarah Di Sekolah*. Pustaka Belajar.
- Kurniawan, W. (2011). *Macam-Macam Permainan Tradisional*.
- Maghfiroh, Y. (2020). *Peran Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia 4-6 Tahun* (Vol. 6, Issue 1).

4299 *Integrasi Model Pembelajaran Interaksi Sosial dengan Permainan Tradisional Tapa Gala sebagai Upaya Akselerasi Pembentukan Karakter Siswa – Aminuddin, Sahrul Ramadhan, Siti Sanisah, Lukman, M. Aris Akbar*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6927>

Musianto, S. L. (2010). Perbedaan Pendekatan Kuantitatif Dengan Pendekatan Kualitatif Dalam Metode Penelitian. *Jurnal Ekonomi Manajemen*, 123–136.