



Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti

p-ISSN 2355-5106 || e-ISSN 2620-6641

<http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil>



PENANAMAN NILAI-NILAI KARAKTER KOMUNIKATIF MELALUI PERMAINAN UNO STACKO

Dewi Niswatul Fithriyah,¹⁾ Nurul Mahruzah Yulia²⁾, Suttrisno^{3)*}, Midya Yuli Amreta⁴⁾, Sanjung Ariesta Utami⁵⁾

^{1,2,3,4,5)}Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

¹⁾dewiniswatul@unugiri.ac.id, ²⁾mahruzah@gmail.com, ³⁾Suttrisno@unugiri.ac.id

⁴⁾midyaamreta2@gmail.com ⁵⁾Sanjungarst19@gmail.com

Histori artikel

Received:
19 Desember 2022

Accepted:
11 Mei 2023

Published:
16 Mei 2023

Abstrak

Pendidikan merupakan suatu sarana untuk dapat mencetak generasi-generasi emas yang unggul akan intelektualitas sekaligus berkarakter. Pendidikan karakter merupakan kebutuhan yang mutlak karena tidak hanya mencerdaskan akan tetapi juga membiasakan. saat ini karakter peserta didik dalam aspek komunikatif menunjukkan bahwa karakter tersebut masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan ketika dalam proses pembelajaran ataupun dalam kegiatan ekstrakurikuler, peserta didik belum menunjukkan sikap aktif dalam komunikatif. Untuk menanamkan nilai karakter komunikatif maka diterapkan permainan uno stacko dalam proses pembelajaran. Setelah diterapkannya permainan uno stacko ini memberika dampak yang positif. Peserta didik menjadi lebih berkarakter komunikatif yang ditunjukkan dengan sikap bersosialisasi yang baik.

Kata-kata Kunci: penanaman nilai karakter, karakter komunikatif, permainan uno stacko

*Corresponding author: Suttrisno (Suttrisno@unugiri.ac.id)

Abstract. Education is a means to be able to print golden generations who are superior in intellect as well as character. Character education is an absolute necessity because it not only educates but also familiarizes. currently the character of students in the communicative aspect shows that this character is still low. This is evidenced by when in the learning process or in extracurricular activities, students have not shown an active communicative attitude. To instill the value of communicative character, the uno stacko game is applied in the learning process. After implementing the uno stacko game, it has a positive impact. Students become more communicative characters as shown by a good social attitude.

Keywords: cultivating character values, communicative character, uno stacko game

Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu sarana untuk dapat mencetak generasi-generasi emas yang unggul akan intelektualitas sekaligus berkarakter. Untuk membentuk generasi-generasi yang berkarakter merupakan hal yang tidak mudah. Dalam upaya menanamkan nilai-nilai karakter bagi siswa bisa dilakukan melalui pendidikan. Pendidikan ialah suatu bentuk ikhtiar seseorang dalam upaya untuk membina kepribadiannya sehingga sesuai dengan nilai-nilai kebudayaan yang ada di dalam masyarakat (Roqib, n.d.). Melalui pendidikan, seseorang dapat dikatakan bisa menjadi lebih dewasa sebab pendidikan memberikan dampak positif, seperti mengurangi buta huruf, membantu meningkatkan kemampuan keterampilan, kemampuan mental, dan lain-lain (Haryanto, 2012).

Pendidikan karakter merupakan kebutuhan yang mutlak karena tidak hanya mencerdaskan akan tetapi juga membiasakan (Insani, Dewi, & Furnamasari, 2021). Karena pendidikan karakter ini sebagai serangkaian cara yang disusun dengan tujuan untuk membenahi karakter para peserta didik (Dalmeri, 2014). Pendidikan karakter dalam kurikulum 2013 bertujuan untuk memberikan penanaman atau penumbuhan nilai karakter dalam diripeserta didik melalui tindakan yang memberikan dampak baik untuk diri sendiri, lingkungan, maupun orang lain (Sudarmin, 2014). Karena karakter merupakan kecenderungan yang dimiliki oleh manusia dalam bersosialisasi, bertindak, dan berinteraksi (Sutisna, Indraswati, & Sobri, 2019).

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa saat ini karakter peserta didik dalam aspek komunikatif menunjukkan bahwa karakter tersebut masih rendah (Chastanti, Gultom, & Sari, 2019). Hal ini dibuktikan dengan ketika dalam proses pembelajaran ataupun dalam kegiatan ekstrakurikuler, peserta didik belum menunjukkan sikap aktif dalam komunikatif (S, Arif, & Sarmiati, 2022). Hal ini menjadi sorotan penting dan harus segera diatasi. Dikarenakan karakter komunikatif ini akan mengantarkan peserta didik agar bisa berbaur dengan masyarakat yang lebih luas.

Karakter komunikatif ini dapat diperkuat dengan melakukan aktivitas yang melibatkan beberapa orang, sehingga akan muncul keinginan untuk saling bekerja sama dan saling membantu dalam memecahkan suatu permasalahan (Abidin, 2012). Upaya untuk menanamkan karakter komunikatif ini adalah dengan menciptakan suasana yang nyaman

atau lingkungan yang menarik supaya komunikasi antar individu dapat timbul (Kurnia & Edwar, 2021). Salah satu upaya yang bisa dilakukan adalah dengan menerapkan permainan uno stacko.

Uno Stacko adalah permainan menyusun balok-balok membentuk menara dengan mengambil balok dari bagian bawah atau tengah menara dan meletakkannya di puncak menara secara bergantian dan berusaha menjaga menara balok tersebut supaya tidak ambruk. Permainan ini akan menjadi stimulus bagi peserta didik untuk saling berinteraksi satu sama lain untuk menjaga keutuhan menara balok yang ada dalam permainan uno stacko.

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif.

Observasi

Observasi ini dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh karakter komunikatif peserta didik. Selain itu untuk mengobservasi terkait pembelajaran yang dilakukan apakah sudah mengarah kepada pembentukan karakter komunikatif.

Wawancara

Wawancara ini dilakukan Bersama dengan guru kelas untuk mendapatkan data terkait bagaimana karakter komunikatif yang telah nampak pada peserta didik selama dalam proses pembelajaran

Pada penelitian ini, analisis data dilakukan melalui tahapan yang runtut, dimulai dengan mengkategorikan data-data, menjabarkan ke dalam unit-unit yang sesuai, menyusun sintesa dan membaginya ke dalam pola, menentukan tema yang akan dipelajari secara lanjut, dan terakhir yakni menarik kesimpulan untuk nantinya dipahami oleh para pembacanya. Teknik pemeriksaan keabsahan data yang digunakan melalui pengamatan, pemeriksaan bahan dan triangulasi sumber.

Hasil dan Pembahasan

Hasil dari penelitian ini dapat dijabarkan melalui hasil dari teknik pengumpulan data yang telah dilakukan yaitu observasi dan wawancara. Hasil dari observasi awal menunjukkan bahwa karakter komunikatif yang dimiliki oleh peserta didik masih rendah. Sehingga perlu adanya tindak lanjut untuk menumbuhkan karakter komunikatif peserta didik. Karena dalam karakter komunikatif ini peserta didik diharapkan memiliki kemampuan yang baik dalam

bersosialisasi ataupun berinteraksi dengan antar sesamanya (Marlina & Halidatunnisa, 2022).

Sedangkan hasil dari wawancara menyebutkan bahwa peserta didik telah menunjukkan karakter komunikatif akan tetapi masih sangat rendah. Hal ini dapat diketahui melalui kegiatan keseharian peserta didik dalam bersosialisasi ataupun berkomunikasi dengan pihak teman ataupun guru (Kurnia & Edwar, 2021). Berdasarkan hal tersebut maka nilai komunikatif harus lebih bisa tertanam dengan melakukan kegiatan pembelajaran ataupun kegiatan ekstrakurikuler yang menyenangkan (Gozali, Cendra, Candra, Apriani, & Idawati, n.d.). Selain itu upaya yang dilakukan adalah membuat kurikulum dan rencana pembelajaran yang aktif, memberikan aktivitas sosial seperti kegiatan ekstrakurikuler dan lain-lain, memonitoring serta mengevaluasi (Prihatmojo & Badawi, 2020). Dalam penanaman tersebut di harapkan semua guru saling bekerja sama dan berkomitmen sesuai dengan rencana pembelajaran yang disusun. Dan memonitoring aktivitas, membimbing para siswa serta mengevaluasi setiap hari.

Upaya Penanaman Nilai Karakter Bersahabat/Komunikatif Pada Siswa Melalui Permainan Uno Stacko di MI Manbaul Ulum

Penanaman nilai karakter bersahabat/komunikatif dilakukan dengan melakukan berbagai upaya. Mengingat pentingnya karakter sahabat/komunikatif bagi anak dalam kehidupan sehari-hari, maka peneliti mengupayakan untuk menanamkan nilai karakter komunikatif dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Untuk dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan diterapkanlah permainan Uno Stacko. Melalui permainan ini, siswa akan belajar terkait karakter-karakter yang komunikatif seperti berinteraksi dan bergaul, berkomunikasi dengan baik, sopan santun dalam bercakap, ramah, membantu sesama, saling menghargai sesama teman, kepada guru, maupun kepada lingkungan sekitarnya.

Selama proses permainan berlangsung, siswa akan dituntut untuk berkolaborasi dan berinteraksi dengan siswa yang lain. Melalui kegiatan kolaborasi ini, siswa akan terdorong untuk saling berinteraksi dan bercakap-cakap. Selain itu siswa juga akan saling mengatur strategi untuk dapat memecahkan permainan uno stacko ini sehingga siswa akan lebih dapat bertoleransi dan belajar untuk menerima ide, pandangan, gagasan, atau strategi yang ditunjukkan oleh temannya.

Penanaman nilai karakter bukan hanya diterapkan melalui permainan uno stacko saja, akan tetapi dengan ikut sertanya peran guru dalam kegiatan diluar pembelajaran juga sangat mempengaruhi keberhasilan dalam penanaman karakter anak (McGrath, Han, Brown, & Meindl, 2022). Hal ini bisa dilihat dari kegiatan siswa Ketika jam istirahat. Siswa

bukan hanya sebatas bergaul pada anak sebayanya yang ada di kelas, tetapi juga berbaaur dan bergaul dengan adik kelas dan juga kakak kelas (Pridayani & Rivauzi, 2022). Sehingga adanya teman yang variatif akan sangat membantu siswa dalam menanamkan nilai karakter sahabat/komunikatif.

Faktor Pendukung Dan Faktor Penghambat Upaya Penanaman Nilai Karakter Komunikatif

Dalam menanamkan nilai-nilai karakter dalam didalam diri siswa tidaklah mudah. Ada beberapa factor yang menjadi penghambat dan ada beberapa factor juga yang menjadi pendukung dalam keberhasilan penanaman karakter pada siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru menerangkan bahwa “faktor pendukung kami rasa cukup banyak ya dari kegiatan-kegiatan ekstrakurikuler yang dilaksanakan tentang keagamaannya sehingga dalam hal tersebut anak-anak bisa berkomunikasi dan bergaul dengan baik sesama temannya (Jordan, 2023). Nah, salah satu tujuan dilaksanakannya berbagai kegiatan itu kan suatu cara kami agar bisa mempererat kekeluargaan anak-anak”. Berdasarkan pernyataan yang diungkapkan narasumber di atas, dapat dinyatakan bahwa faktor pendukung dalam upaya penanaman nilai karakter komunikatif yaitu dari berbagai aktivitas ekstrakurikuler yang berlangsung, sehingga dar situ para siswa dapat berinteraksi dengan baik (Paul, Hart, Augustin, Clarke, & Pike, 2022). Pelaksanaan bermacam-macam aktivitas ini ditujukan untuk membantu mengeratkan rasa kekeluargaan dalam diri para siswa (Putri Supriadi, Haedi, & Chusni, 2022).

Selain faktor pendukung juga ada factor penghambat dalam upaya penanaman nilai-nilai karakter pada siswa. faktor penghambat dalam upaya penanaman nilai karakter komunikatif dipengaruhi dari beberapa faktor yang berasal dari internal dan eksternal (Sa'ida, 2012). Faktor internal berasal dari dalam diri siswa siswi itu sendiri, sementara untuk faktor eksternal muncul dari luar individu, misalnya lingkungan keluarga dan masyarakat (Paul et al., 2022). Hal ini dideskripsikan berdasarkan hasil wawancara dengan salah seorang guru.

Pembahasan

Karakter merupakan serangkaian sifat yang nyata dan beragam yang ditunjukkan oleh setiap manusia, misalnya dengan sejumlah atribut yang melekat dalam diri individu (Ardiansyah & Yulia, 2022). Karakter komunikatif sendiri ialah bentuk perilaku seseorang yang ditunjukkan dengan senang berbicara, bergaul, bersosialisasi, dan bekerja sama dengan sesamanya (Agustinus, 2014).

Upaya penanaman karakter komunikatif guru sangat berperan penting dalam penanaman nilai karakter tersebut dalam diri para siswa, sebab terjalannya keakraban antar siswa dipengaruhi oleh kepedulian dan perhatian yang dicurahkan oleh guru, serta

bagaimana guru memberikan pengarahan dan bimbingan kepada para siswanya (Suttrisno & Yulia, 2022).

Proses pembelajaran memang harus didesain dengan sekreatif mungkin agar siswa merasa senang dan nyaman Ketika melakukan pembelajaran sehingga akan mudah bagi guru untuk bisa menanamkan nilai karakter pada siswa (Suttrisno, Yulia, & Fithriyah, 2022). Permainan uno stacko dapat membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik untuk anak dengan memasukan permainan ini sebagai media pembelajaran (Yulia & Fithriyah, 2022). Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa ada keberhasilan dari indikator karakter komunikatif dari permainan uno stacko ini siswa menjadi lebih antusias dalam belajar dan lebih akrab dengan sesama temannya (Harahap, 2019).

Guru juga memiliki bermacam-macam strategi untuk menanamkan karakter bersahabat/komunikatif dengan melakukan berbagai metode pembelajaran salah satunya metode diskusi dalam berkelompok (Yulia & Suttrisno, 2022). Bentuk kegiatan belajar yang dapat berfungsi untuk memberikan pengarahan dalam hal komunikasi anak seperti muhadharah yang mendorong anak untuk berani beradaptasi, bersosialisasi, dan berinteraksi bersama sesama kawannya (Yulia, Fithriyah, & Nisa', 2022).

Oleh karena itu, kekreatifan guru dalam menciptakan pembelajaran salah satunya dengan permainan uno stacko mampu menanamkan nilai-nilai karakter sahabat/komunikatif yang meliputi berinteraksi dan bergaul, berkomunikasi dengan baik, sopan santun dalam bercakap, ramah, membantu sesama, saling menghargai sesama teman, kepada guru, maupun kepada lingkungan sekitarnya (Suttrisno & Yulia, 2022).

Selain itu, penanaman nilai karakter komunikatif ini bukan hanya dapat dilakukan dalam kegiatan pembelajaran saja, akan tetapi dalam kegiatan ekstrakurikuler juga. Penelitian yang relevan menyebutkan bahwa melalui kegiatan ekstrakurikuler pramuka dapat meningkatkan karakter siswa dalam hal menghargai sesame (Agustinus, 2014). Penanaman karakter ini akan lebih memberikan hasil jika dilakukan secara tidak langsung melalui kegiatan-kegiatan yang aktif, kreatif, dan menyenangkan (King & Datu, 2017).

Penelitian lain yang relevan juga menyebutkan bahwa penanaman nilai komunikatif bisa dilakukan dengan memberikan keteladanan dan pembiasaan. Pembiasaan tersebut adalah dengan berbicara yang baik dan sopan, bertoleransi, dan juga bersosialisasi dengan baik (Chastanti et al., 2019). Hal ini menunjukkan bahwa peran guru merupakan hal yang sangat penting dalam pembentukan karakter komunikatif siswa.

Faktor penghambat dalam upaya penanaman karakter bersahabat/komunikatif ini dipengaruhi dengan adanya beberapa yakni faktor internal yang muncul dari dalam diri anak dan faktor eksternal yang muncul dari lingkungan anak (Nurmalisa, Mentari, & Rohman, 2020). Dari penelitian yang telah dilakukan, dapat dilihat ada beberapa sebagian anak yang

keikutsertaannya dalam kegiatan yang dilaksanakan masih tergolong kurang atau minim, anak kurang berpartisipasi dan masih belum memahami karakter bersahabat/komunikatif itu bagaimana, pun dilihat dari segi berkomunikasi juga masih belum begitu baik kepada sesama teman maupun dengan guru (L. & Hill, 2007). Kemudian dapat diketahui pulabahnya beberapa anak yang masih sulit diatur tersebut rata-rata dipengaruhi dari faktor eksternal atau pengaruh dari lingkungan luar sekolah dan juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Faktor ini terdiri dari tiga bagian yakni faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat (Ngalim, 1990).

Faktor pendukung dalam menanamkan karakter bersahabat/komunikatif yakni berkisar tentang banyaknya macam aktivitas (Yulia & Zuhriyah, 2022) yang sudah dilaksanakan oleh guru bersama dengan siswa siswi disini dibimbing dan diarahkan dengan adanya kegiatan yang dilakukan, sehingga melalui pembiasaan tersebut, siswa mampu membangun pemahaman, dapat saling berkumpul dan bekerja sama, dan dari hal-hal tersebut keakraban dapat terjalin sesuai yang di inginkan (Sholekah, 2020).

Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah menunjukkan bahwa untuk menanamkan nilai karakter komunikatif perlu adanya upaya-upaya yang signifikan dan harus dilakukans secara kontinyu. Upaya tersebut adalah dengan meningkatkan kreativitas guru dalam melakukan pembelajaran. Salah satunya adalah dengan menerapkna permainan uno stacko. Melalui permainan ini siswa akan diarahkan untuk bersikap komunikatif selama proses permainan berlangsung. Selain itu penanaman nilai karakter komunikatif juga dapat dilakukan melalui kegiatan-kegiatan intrakurikuler, kokurikuler, ekstrakurikuler, dan yang lebih diutamakan pada pembiasaan ketika di madrasah.

Daftar Pustaka

- Abidin, Y. (2012). *Pembelajaran bahasa berbasis pendidikan karakter*. Bandung: Refika Aditama.
- Agustinus, H. (2014). *Kepemimpinan di era globalisasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ardiansyah, M. F., & Yulia, N. M. (2022). Pelestarian budaya lokal melalui pembiasaan bahasa jawa krama di madrasah ibtidaiyah. *Al-Mihnah: Jurnal Pendidikan Islam Dan Keguruan*, 01(01), 68–88.
- Chastanti, I., Gultom, M., & Sari, N. F. (2019). Analisis penggunaan internet terhadap karakter bersahabat/komunikatif pada pembelajaran biologi. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 183.
- Dalmeri. (2014). Pendidikan untuk pengembangan karakter (Telaah terhadap gagasan thomas lickona dalam educating for character). *Al-Ulum: Jurnal Studi*, 269.

- Gozali, N., Cendra, R., Candra, O., Apriani, L., & Idawati. (n.d.). Penanaman Nilai-nilai karakter peserta didik melalui ekstrakurikuler pramuka. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 208.
- Harahap, A. C. P. (2019). Character building pendidikan karakter. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 9(1), 1–11.
- Haryanto. (2012). Pengertian pendidikan karakter konsep dan impementasinya. [Online]. Diterima melalui <http://belajarsikologi.com/pengertian-pendidian-karakter.html>
- Insani, G. N. ., Dewi, D. ., & Furnamasari, Y. F. . (2021). Integrasi pendidikan karakter dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan untuk mengembangkan karakter siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 8153–8160.
- Jordan, K. E. (2023). Integrating character education and the values aspect of environmental and sustainability education: an interdisciplinary study exploring common ground, tensions, and feasibility. *Environmental Education Research*, 29(3), 489–490. <https://doi.org/10.1080/13504622.2023.2172141>
- King, R. B., & Datu, J. A. (2017). Happy classes make happy students: Classmates' well-being predicts individual student well-being. *Journal Of School Psychology*, 65. <https://doi.org/Happy classes make happy students: Classmates' well-being predicts individual student well-being>
- Kurnia, L., & Edwar, A. (2021). Pengaruh negatif di era teknologi informasi dan komunikasi pada remaja (perspektif pendidikan islam). *Kordinat*, 2(1).
- L., S., & Hill, J. R. (2007). A Conceptual model for under standing self-directed learning in online environments. *Journal of Interactive Online Learning*, 6(1).
- Marlina, T., & Halidatunnisa, N. (2022). Implementasi literasi sosial budaya di sekolah dan madrasah. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 426. <https://doi.org/10.35931/am.v6i2.1002>
- McGrath, R. E., Han, H., Brown, M., & Meindl, P. (2022). What does character education mean to character education experts? A prototype analysis of expert opinions. *Journal of Moral Education*, 51(2), 219–237. <https://doi.org/10.1080/03057240.2020.1862073>
- Ngalim, P. (1990). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Remaja Rosda Karya.
- Nurmalisa, Y., Mentari, A., & Rohman, R. (2020). Peranan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dalam membangun civic conscience. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKn*, 7(1), 34–46. <https://doi.org/10.36706/jbti.v7i1.10082>
- Paul, S.-A. S., Hart, P., Augustin, L., Clarke, P. J., & Pike, M. (2022). Parents' perspectives on home-based character education activities. *Journal of Family Studies*, 28(3), 1158–1180. <https://doi.org/10.1080/13229400.2020.1806097>
- Pridayani, M., & Rivauzi, A. (2022). Faktor Pendukung dan Penghambat Pelaksanaan Program Penguatan Pendidikan Karakter Religius Terhadap Siswa. *An-Nuha*, 2(2), 329–341. <https://doi.org/10.24036/annuha.v2i2.188>
- Prihatmojo, A., & Badawi, B. (2020). Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Mencegah Degradasi Moral di Era 4.0. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(1), 142. <https://doi.org/10.20961/jdc.v4i1.41129>
- Putri Supriadi, S. R. R., Haedi, S. U., & Chusni, M. M. (2022). Inovasi pembelajaran berbasis teknologi Artificial Intelligence dalam Pendidikan di era industry 4.0 dan society 5.0. *Jurnal Penelitian Sains dan Pendidikan (JPSP)*, 2(2), 192–198. <https://doi.org/10.23971/jpsp.v2i2.4036>
- Roqib, M. (n.d.). *Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Penerbit LKSIS.

- S, L. A., Arif, E., & Sarmiati. (2022). Pendidikan Karakter untuk mengatasi degradasi moral komunikasi keluarga. *Ensiklopedia of Journal*, 4(2), 1–12.
- Sa'ida, N. (2012). Implementasi model pembelajaran steam pada pembelajaran daring. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 7(2).
- Sholekah, F. F. (2020). Pendidikan karakter dalam kurikulum 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–6.
- Sudarmin. (2014). *Pendidikan karakter etnosains dan kearifan lokal*. Semarang: FMIPA Unnes.
- Sutisna, D., Indraswati, D., & Sobri, M. (2019). Keteladanan guru sebagai sarana penerapan pendidikan karakter siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 30.
- Sutrisno, & Yulia, N. M. (2022). Teacher Competency Development in designing learning in the independent curriculum. *AL-MUDARRIS*, 5(1).
- Sutrisno, Yulia, N. M., & Fithriyah, D. N. (2022). Mengembangkan kompetensi guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran di era merdeka belajar. *Zahra*, 3(1), 52–60.
- Yulia, N. M., & Fithriyah, D. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Karakter Muslim pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaran di MIN 3 Jombang. *Indonesian Journal of Islamic Elementary Education*, 2(2).
- Yulia, N. M., Fithriyah, D. N., & Nisa', S. C. (2022). Prosiding Konferensi Nasional PD-PGMI Se Indonesia Prodi PGMI FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Yogyakarta 9-11 September 2022. *Prosiding Konferensi Nasional PD-PGMI Se Indonesia Prodi PGMI FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Yogyakarta 9-11 September 2022*, 1(September), 101–110.
- Yulia, N. M., & Sutrisno. (2022). Keterampilan bertanya dengan pembelajaran pq4r (preview, question, read, reflect, recite, and review). *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(2), 258–265. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i2.514>
- Yulia, N. M., & Zuhriyah, A. (2022). Pelatihan digital marketing dalam rangka pemulihan ekonomi masyarakat desa Ngguyangan di masa pandemi Covid-19. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 468–473. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i2.4391>