



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema “Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah”



Peran Permainan Gobak Sodor dalam Membangun Kerja Sama Tim pada Generasi Z

Indah Wiji Lestari¹, Cahyo Hasanudin²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

indahwijilestari2005@gmail.com

abstrak— Permainan Gobak Sodor merupakan permainan tradisional yang memadukan unsur fisik dan strategi, serta kerap dimainkan dalam suasana santai namun tetap kompetitif. tujuan dari riset ini penting akan meluaskan belajar kepada siswa- siswi menjalani metode inovatif dan interaktif. Metode didalam penelitian ini menggunakan metode SLR dengan data sekunder berupa kata, frasa, atau klausa dari jurnal dan buku nasional. Data dikumpulkan dengan teknik simak dan catat, serta divalidasi menggunakan triangulasi teori.. Hasil penelitian bahwa terdapat 1.) Melatih komunikasi Efektif, 2.) Menumbuhkan Kreativitas dalam Penyelesaian Masalah 3.) Menumbuhkan rasa Tanggung Jawab Bersama, 4.) Mengembangkan strategi Bersama, dan 5) Mengajarkan nilai toleransi. Simpulan dalam penelitian ini menyatakan bahwa permainan Gobak Sodor memiliki lima peran penting dalam membentuk kerja sama tim pada Generasi Z, yakni meningkatkan kemampuan komunikasi, mendorong kreativitas, menumbuhkan rasa tanggung jawab, merancang strategi bersama, serta menanamkan sikap toleransi.

Kata kunci— permainan gobak sodor, kerja sama tim, generasi z

Abstract— Gobak Sodor is a traditional game that combines physical and strategic elements, and is often played in a relaxed but competitive atmosphere. the purpose of this research is to expand learning to students through innovative and interactive methods. The method in this research uses the SLR method. The data in this study uses secondary data in the form of words, phrases, or clauses taken from journals and books nationally. data collection techniques use listening and note taking techniques while validation techniques use theoretical triangulation. The results of the study that there are 1.) Train Effective communication, 2,) Foster Creativity in Problem Solving 3.) Fostering a sense of Shared Responsibility, 4.) Developing joint strategies, and 5) Teaching the value of tolerance. The conclusion in this study states that the Gobak Sodor game has five important roles in shaping teamwork in Generation Z, namely improving communication skills, encouraging creativity, fostering a sense of responsibility, designing joint strategies, and instilling tolerance.

Keywords— gobak sodor game, teamwork, generation z

PENDAHULUAN

Permainan Gobak Sodor merupakan permainan tradisional yang memadukan unsur fisik dan strategi, serta kerap dipentaskan dalam suasana santai namun tetap kompetitif (Varadita dkk., 2025). Selain itu, Permainan Gobak Sodor merupakan berbentuk tim, di mana setiap kelompok berupaya menghadang lawan agar tidak dapat melewati garis-garis tertentu (Listyaningrum dalam Sholikin dkk., 2022). Disisi lain, menurut Setiawan dkk. (2014) bahwa permainan Gobak Sodor adalah bentuk modifikasi dari permainan tradisional Gobak Sodor melalui penyesuaian pada ketentuan, perlengkapan, dan area permainan. Gobak Sodor juga memiliki berbagai manfaat yang berdampak positif bagi perkembangan fisik, sosial, dan emosional para pemainnya.

Manfaat permainan Gobak Sodor merupakan peningkatan kelincahan dan kecepatan, penguatan otot, serta pengembangan kemampuan menyusun strategi, keterampilan berlari, kerja sama, dan sikap sportivitas. Permainan ini juga berperan sebagai aktivitas rekreasi yang menyehatkan (Rosmawati dkk., 2019). Selain itu, menurut Lasatama dkk., (2025) Gobak Sodor dapat melatih keterampilan sosial dan manajemen emosi. Disisi lain, menurut Alimudin dkk., (2024) manfaat permainan Gobak Sodor adalah melatih kepemimpinan, kerja sama tim, kecerdasan strategis, serta kekuatan dan ketangkasan. Setelah mengetahui berbagai manfaat dari permainan Gobak Sodor, pemahaman mengenai cara bermain juga menjadi hal yang tak kalah penting.

Cara bermain Gobak Sodor adalah bervariasi, tergantung jenis dan modifikasinya (Triyanto dkk., 2012). Selain itu, cara bermain permainan Gobak Sodor dimulai dengan pengundian untuk menentukan tim penjaga dan penyerang. Tim penjaga berdiri dengan kaki menyentuh garis dan berupaya menyentuh penyerang, sementara penyerang mengoper bola dan menghindari sentuhan. Pelanggaran terjadi jika penjaga keluar garis atau mengganggu permainan. Pergantian peran dilakukan ketika penyerang gagal menembus garis atau jika bola ditangkap penjaga (Ruswan dkk., 2018). Disisi lain, Permainan Gobak Sodor dimulai dengan menempatkan tim penjaga di area yang telah ditentukan, sementara tim penyerang berada di wilayah mereka. Tujuan tim penyerang adalah melewati wilayah tim penjaga tanpa terkena sentuhan, sementara tim penjaga berusaha menghalangi dengan cara mendorong. apabila seorang penyerang tersentuh oleh pengawas, ia akan berganti peran menjadi penjaga. Permainan berakhir ketika semua penyerang tersentuh atau waktu permainan habis (Sucahyo dkk., 2024).

Dari beberapa cara bermain permainan gobak sodor diatas adapun pengertian tentang kerja sama tim yaitu, Kerja sama tim adalah sebagai kolaborasi antar seseorang yang bertujuan untuk mencapai tujuan bersama, yang memberikan hasil lebih baik saat dilakukan secara kolektif dibandingkan individu (Fitri dkk., 2022). Selain itu, Menurut Anggraeni dkk. (2019) Kerja sama tim merupakan kumpulan individu yang memiliki kompetensi untuk menyelesaikan suatu tugas secara kolektif, dengan memanfaatkan keunggulan masing-masing guna memperoleh hasil yang lebih optimal. Disisi lain, menurut Lawasi & Triatmanto dalam Wiyono (2021) kerja sama tim merupakan mencakup hubungan dan penyesuaian kegiatan agar tercapai sasaran tertentu. Permainan gobak sodor

memiliki manfaat dalam melaksanakan kerja sama tim, terutama bagi anak-anak remaja, termasuk Generasi Z.

Manfaat kerja sama tim adalah sangat beragam, mulai dari peningkatan hasil belajar, penguatan rasa percaya diri, pengembangan keterampilan komunikasi dan manajemen waktu, hingga kemampuan kolaboratif dalam menyelesaikan masalah kompleks (Johnson dalam Wulandari, 2018). Selain itu, manfaat kerja sama juga membina rasa saling menghargai, memahami kekuatan dan kelemahan individu, serta mendorong kemajuan organisasi (Kadarisman, 2019). Disisi lain, manfaat kerja sama tim mencakup penggabungan keahlian, efisiensi, pengembangan keterampilan interpersonal, inovasi, motivasi, dan pencapaian tujuan yang lebih besar (Ramadhanti 2024).

Bukan hanya itu kerja sama juga memiliki tujuan sebagai berikut, Tujuan kerja sama tim, adalah meliputi pelatihan berpikir kritis, peningkatan komunikasi sosial, pengembangan rasa percaya diri, dan penanaman sikap saling menghargai Modjiono dalam Marlina (2021). Selain itu, tujuan kerja sama tim menciptakan efektivitas melalui koordinasi dan manajemen konflik (Salas dkk., 2005). Disisi lain, menurut Robbins & Judge (2017) menyebutkan bahwa kerja sama juga meningkatkan produktivitas dan efisiensi kerja.

Setelah tujuan ada juga pengertian dari generasi Z sebagai berikut, Generasi Z merujuk pada sekelompok orang yang lahir sekitar pertengahan 1990-an sampai awal 2010-an. Mereka adalah generasi pertama yang tumbuh di tengah kemajuan era digital, serta memiliki keterhubungan yang tinggi dengan teknologi informasi dan media sosial (Pew Research Center dalam Rufaida 2023). Selain itu, menurut Hastini dkk. (2020) Generasi Z adalah generasi yang dari tumbuh dan berkembang seiring pesatnya teknologi. Disisi lain, Generasi Z adalah generasi yang Memiliki keterikatan tinggi dengan teknologi digital (Subowo 2021).

Generasi Z juga memiliki kekurangan sebagai berikut, Kekurangan Generasi Z adalah kekurangannya mereka dalam mendefinisikan dirinya sendiri (Farhani dkk. 2022). Selain itu menurut Orchidiella dkk. (2023) kekurangan pada generasi Z yaitu memiliki kecanduan bermain gadget, kecanduan internet, menyukai hal yang instan atau cepat, kurang disiplin dalam hal-hal kecil, dan memiliki pola pikir yang menyimpang. Disisi lain, kekurangan Generasi Z mencakup kelemahan dalam menghadapi kesulitan yang dihadapi secara langsung, kecenderungan untuk cukup sabar, dan kemampuan kecanduan pada teknologi yang dapat menurunkan potensi sosial mereka (Akbar dkk., 2024). Dari kekurangan yang dimiliki, Generasi Z juga memiliki kelebihan.

Kelebihan generasi Z adalah kemampuan dalam memperluas wawasan berkat kemudahan akses terhadap informasi. Mereka juga menunjukkan sikap terbuka terhadap hal-hal baru dan perbedaan pandangan, serta memiliki fleksibilitas dalam berpikir. Generasi ini sanggup berbicara dengan baik, baik dengan cara lisan maupun tulisan, dan terbiasa melakukan berbagai aktivitas sekaligus. Selain itu, mereka memiliki semangat tinggi untuk terus mengembangkan potensi diri melalui berbagai kesempatan yang tersedia (Ainun dkk., 2024). Selain itu, kelebihan dari generasi Z adalah generasi Z memiliki pola pikir yang terbuka terhadap perbedaan di lingkungan sekitar mereka (Putra dalam Afrian & Saumantri 2024). Disisi lain, menurut Zega (2021) generasi ini juga mempunyai rasa ingin tahu yang luas, yang

menyebabkan mereka cepat beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Mereka cenderung mandiri dalam menguasai peristiwa baru, khususnya yang berhubungan dengan teknologi, sehingga tidak memerlukan bimbingan yang rumit. Kemandirian ini menjadi salah satu kekuatan utama generasi Z dalam menghadapi tantangan di era digital.

Riset ini penting memiliki nilai penting karena membuktikan bahwa permainan tradisional Gobak Sodor mampu membentuk karakter pada Generasi Z. Dalam era kemajuan teknologi saat ini, permainan ini berperan dalam menumbuhkan kerja sama, rasa tanggung jawab, kemampuan berkomunikasi, serta sikap toleran. Oleh karena itu, Gobak Sodor dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran karakter yang bermanfaat bagi generasi muda.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR), yang dikenal sebagai metode telaah pustaka secara sistematis. Penelitian SLR adalah pendekatan yang digunakan untuk menilai, meneliti, dan menginterpretasikan berbagai penelitian yang relevan dengan topik yang diminati serta pertanyaan penelitian tertentu (Triandini dkk, 2019 dalam Hikmah dan Hasanudin, 2024).

Data dalam penelitian ini merupakan data sekunder. Menurut Umaroh dan Hasanudin (2024), data sekunder dapat berupa artikel yang berasal dari berbagai jurnal nasional. Dalam konteks penelitian ini, data sekunder mencakup kata, frasa, klausa, hingga kalimat yang diperoleh dari berbagai sumber seperti perpustakaan, jurnal ilmiah, maupun situs daring yang relevan. Proses pengumpulan data dilakukan dengan menelusuri sumber-sumber tersebut, memilih yang sesuai, serta mencatat informasi yang dibutuhkan.

Teknik pengumpulan data menggunakan metode simak dan catat. Metode simak dan catat adalah dikerjakan melalui proses penyimakan yang saksama, fokus, dan mendalam terhadap sumber data primer, kemudian diteruskan dengan kegiatan pencatatan (Hendrawansyah, 2018). Metode simak di dalam penelitian ini secara dimana tidak hanya mencakup aspek penggunaan bahasa secara lisan, tetapi juga meliputi penggunaan bahasa dalam bentuk tulisan. Metode catat di dalam penelitian ini dengan cara mencatat tuturan-tuturan yang termasuk ke dalam tindak tutur ekspresif. Setelah itu, peneliti mengelompokkan tuturan-tuturan tersebut sesuai dengan jenis tindak tutur ekspresif.

Teknik validasi data menggunakan teknik triangulasi. Teknik triangulasi menurut Puspita dan Hasanudin (2024) adalah metode untuk meningkatkan validitas dan keandalan data, serta memastikan akurasi dengan mengintegrasikan informasi dari berbagai sumber. Penelitian ini menggunakan triangulasi teori, yaitu membandingkan pernyataan atau konsep dalam penelitian dengan teori dari hasil riset atau pendapat para ahli sebagai bentuk validasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peran Permainan Gobak Sodor dalam membangun Kerja Sama Tim pada Generasi Z. Hal ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Melatih Komunikasi Efektif

Dalam permainan Gobak Sodor, pemain harus berkomunikasi dengan jelas dan cepat untuk mengatur strategi bertahan atau menyerang. Ini membantu Generasi Z meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal secara langsung, tidak hanya melalui media digital. Komunikasi efektif adalah Komunikasi yang mampu memengaruhi dan mengubah sikap seseorang yang terlibat dalam proses komunikasi (Suprpto, 2018).

2. Menumbuhkan Kreativitas dalam Penyelesaian Masalah

Setiap permainan tentu memiliki tingkat kesulitan tersendiri. Hal ini mendorong Generasi Z untuk lebih kreatif dalam merancang strategi maupun mencari cara untuk mengelabui lawan, sehingga kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah menjadi lebih fleksibel dan perubahan. Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat ide baru dan menemukan cara berbeda dalam menyelesaikan masalah dan mencari peluang (Antara & Yogantari 2018).

3. Menumbuhkan Rasa Tanggung Jawab Bersama

Setiap anggota tim memiliki peran penting. Jika satu orang lengah, seluruh tim bisa kalah. Hal ini menanamkan rasa tanggung jawab terhadap keberhasilan tim, bukan hanya individu. Tanggung jawab adalah kewajiban seseorang untuk menjalankan tugas yang seharusnya dilakukan (Haque 2024).

4. Mengembangkan strategi Bersama

Generasi z diajak untuk berpikir kritis dan menyusun rencana tim yang taktis demi memenangkan permainan, sehingga memperkuat kemampuan berpikir kolaboratif. Strategi merupakan alat atau cara yang digunakan secara kolektif untuk meraih tujuan dalam jangka Panjang (Ilyas dkk. 2023).

5. Mengajarkan Nilai Toleransi

Dalam permainan tradisional seperti Gobak Sodor, menang dan kalah adalah hal biasa. Hal ini mengajarkan Generasi Z untuk menerima perbedaan, bersikap sportif, serta menghargai usaha tim lain. Toleransi adalah sebagian dari 18 angka kepribadian bangsa yang wajib menjadi hak seluruh pelajar di Indonesia, tergolong anak usia dini (Pitaloka dkk. 2021).

SIMPULAN

Peran Permainan Gobak Sodor dalam Membangun kerja sama tim pada Generasai Z. Hal ini membantu Generasai Z: 1) melatih komunikasi efektif 2) menumbuhkan kreativitas dalam penyelesaian masalah, 3) menumbuhkan rasa tanggung jawab bersama, 4) mengembangkan strategi Bersama, dan 5) mengajarkan nilai toleransi.

REFERENSI

- Afriani, S. A. S., & Saumantri, T. (2024). Generasi Z dalam khazanah moderasi beragama di Indonesia. *SETYAKI: Jurnal Studi Keagamaan Islam*, 2(2), 1-8. <https://doi.org/10.59966/setyaki.v2i2.863>.
- Ainun, F. P., Mawarni, H. S., Fauzah, N. N., & Raharja, R. M. (2024). Peran pendidikan sebagai pondasi utama dalam menyikapi dekadensi moral pada generasi z. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(1), 14-24.
- Akbar, H. I., Hapipi, H., & Mustari, M. (2024). Peran dan tantangan Generasi Z sebagai tenaga pendidik dalam menghadapi era digital. *Berajah Journal*, 4(9), 1641-1648. <https://ojs.berajah.com/index.php/go/article/view/477/377>.
- Alimuddin, N., Rahmi, S., & Fadilah, N. (2024). Permainan gobak sodor terhadap gotong royong siswa. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Borneo*, 6(1), 59-66. <https://doi.org/10.35334/jbkb.v6i1.5345>.
- Anggraeni, L., & Saragih, R. (2019). Pengaruh kerjasama tim terhadap produktivitas kerja karyawan PT. PLN (persero) Transmisi Jawa Bagian Tengah. *eProceedings of Management*, 6(1). <https://core.ac.uk/download/pdf/299928788.pdf>.
- Antara, M., & Yogantari, M. V. (2018). Keragaman budaya Indonesia sumber inspirasi inovasi industri kreatif. In *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi)* (Vol. 1, pp. 292-301). <https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/senada/article/view/68/49>.
- Farhani, A. P., & Kurniadi, O. (2022, July). Pemakaian produk fast fashion sebagai bentuk citra diri generasi Z. In *Bandung Conference Series: Public Relations* (Vol. 2, No. 2, pp. 451-456).
- Fitri, A., Alfahira, N., & Hayati, F. (2022). Membangun kerja sama tim dalam perilaku organisasi. *MUDABBIR Journal Research and Education Studies*, 2(2), 103-109. <https://doi.org/10.56832/mudabbir.v2i2.252>.
- Haque, L. T. E. (2024). Penguatan perlindungan hukum bagi kesehatan anak sekolah terhadap pangan jajanan sehat berkeadilan. Penerbit Adab.
- Hastini, L. Y., Fahmi, R., & Lukito, H. (2020). Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi dapat Meningkatkan Literasi Manusia pada Generasi Z di Indonesia?. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 10(1), 12-28. <https://doi.org/10.34010/jamika.v10i1.2678>.
- Hendrawansyah (2018). Paradoks budaya: Jauan strukturalisme genetik Goldman. Uwais Inspirasi Indonesia.

- Ilyas, A., Iswahyudi, M. S., Waty, E., Munawar, A., Irmadiani, N. D., Dagustani, D., Mon, M. D., Mardiana, S., Aulia, D. I., Barlian, A. (2023). Buku ajar manajemen strategi. Indonesia: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kadarisman, M. (2019). Efektivitas kinerja aparatur sipil negara dalam pelayanan administrasi di Kota Depok. *Jurnal Ilmu Administrasi: Media Pengembangan Ilmu Dan Praktek Administrasi*, 16(1), 17-32. <https://doi.org/10.31113/jia.v16i1.202>.
- Lasatama, H. L. H., & Aningtyas, Y. R. (2025). Pengaruh permainan gobak sodor sebagai penguatan karakter peserta didik melalui layanan bimbingan konseling di sekolah. *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara (KKN)*, 4, 258-265. <https://doi.org/10.29407/5jm71j85>.
- Marlina, Y. (2021). Peningkatan hasil belajar IPS melalui Model Guided Discovery dalam materi kerja sama pada siswa kelas V SD Negeri 133 Halmahera Selatan. *JURNAL PENDAS (Pendidikan Sekolah Dasar)*, 3(1), 53-60. <https://jurnal.isdikkieraha.ac.id/index.php/pendas/article/view/192/136>.
- Orchidiella, Z., Mulyani, I., & Elida, T. (2023). Perilaku konterproduktif di tempat kerja pada Generasi Z (studi deskriptif). *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 9993-10004. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/5477/5248>.
- Pitaloka, D. L., Dimiyati, D., & Purwanta, E. (2021). Peran guru dalam menanamkan nilai toleransi pada anak usia dini di Indonesia. *Jurnal obsesi: jurnal pendidikan anak usia dini*, 5(2), 1696-1705.
- Ramadhanti, N. Y. (2024). *Dasar-dasar leadership: Bagaimana memimpin di segala situasi, menginspirasi, dan membangun legacy*. Anak Hebat Indonesia.
- Robbins, S. P., & Judge, T. A. (2017). *Organizational Behavior (17th ed.)*. Pearson.
- Rosmawati, A., & Akrom, A. (2019). Pengembangan gobak sodor dalam pembelajaran Penjas. *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 11(2), 155-166. <https://doi.org/10.32678/primary.v11i02.2326>.
- Rufaida, B. S. (2023). Pengaruh gaya bahasa generasi z dalam berbahasa indonesia di era globalisasi terhadap keutuhan bahasa Indonesia. *Translation and Linguistics (Transling)*, 3(3), 169-181. <https://doi.org/10.20961/transling.v3i3.82707>.
- Ruswan, A., & Nikawanti, G. (2018). Pengaruh permainan gobak sodor terhadap kemampuan jasmani anak. *Metodik Didaktik*, 13(2). <https://doi.org/10.17509/md.v13i2.9499>.
- Salas, E., Sims, D. E., & Burke, C. S. (2005). Is there a “big five” in teamwork?. *Small group research*, 36(5), 555-599. <https://doi.org/10.1177/1046496405277134>.
- Setiawan, I., & Triyanto, H. (2014). Pengembangan permainan tradisonal gobak sodor bola dalam pembelajaran Penjas pada siswa SD. *media ilmu keolahragaan indonesia*, 4(1). <https://doi.org/10.15294/miki.v4i1.4395>.
- Sholikin, M., Fajrie, N., & Ismaya, E. A. (2022). Nilai karakter anak pada permainan tradisional gobak sodor dan egrang. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 8(3), 1111-1121. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3035>.

- Subowo, A. T. (2021). Membangun spiritualitas digital bagi generasi Z. *DUNAMIS: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristiani*, 5(2), 379-395. <https://doi.org/10.30648/dun.v5i2.464>.
- Sucahyo, E., Ningtyas, R. K., Nasution, S. R. A., & Nuriana, I. (2024). Pengenalan permainan tradisional gobak sodor untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal ADAM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 129-134. <https://doi.org/10.37081/adam.v3i1.1748>.
- Suprpto, H. A. (2018). Pengaruh komunikasi efektif untuk meningkatkan hasil belajar kewirausahaan mahasiswa. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 9(1), 1-9. [file:///C:/Users/ASUS/Downloads/913-Research%20Results-1622-1-10-20180402%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/ASUS/Downloads/913-Research%20Results-1622-1-10-20180402%20(3).pdf).
- Triyanto, H., sri Hanani, E., & Setiawan, I. (2012). Model pengembangan permainan gobak sodor bola dalam pembelajaran Penjas. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 1(2). <https://doi.org/10.15294/active.v1i2.429>.
- Varadita, Z., Anas, A., & Murtinasari, F. (2025). Pengaruh pembelajaran berbasis etnomatematika pada permainan gobak sodor untuk meningkatkan pemahaman Matematis siswa. *Jurnal Axioma: Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 10(1), 33-46. <https://doi.org/10.56013/axi.v10i1.3170>.
- Wiyono, D. (2021). Kerjasama tim dalam meningkatkan kinerja karyawan di akademi sekretari dan manajemen Ariyanti. *Indonesian Journal of Office Administration*, 3(2), 1-12.
- Wulandari, H., Dewi, P. S., & Purwara, H. B. (2018). Penerapan interprofessional education (ipe) untuk meningkatkan ketrampilan kerjasama tim. *Jurnal Kesehatan*, 3(2), 79-88.
- Zega, Y. K. (2021). Pendidikan agama kristen dalam keluarga: Upaya membangun spiritualitas remaja Generasi Z. *Jurnal luxnos*, 7(1), 105-116.