

PEMANFAATAN PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI IMPLEMENTASI ETNOSAINS DI SEKOLAH DASAR NEGERI JETAK 2 KABUPATEN SRAGEN

Wulan Cahya Rossandra
PGSD FKIP Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo
Alamat e-mail : WulanRossandra180902@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to describe the use of traditional games as a learning medium for science subjects in elementary schools within the context of ethnoscience. Contextual learning is considered important to help students better understand scientific concepts. The research used a descriptive qualitative approach involving fourth-grade teachers and students at SD Negeri Jetak 2. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and analyzed using data reduction, presentation, and conclusion drawing techniques. The results show that traditional games such as slingshots, rubber bands, arm wrestling, tug-of-war, and clog races help students grasp science concepts more concretely. Teachers found this approach effective, and students showed high enthusiasm. The success of implementation was influenced by teacher creativity, the cultural relevance of the games, and school environment support. This approach strengthens the connection between local culture and science learning.

Keywords: tradisional games, ethnoscience, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran IPA di sekolah dasar dalam konteks etnosains. Pembelajaran kontekstual dianggap penting agar siswa lebih mudah memahami konsep sains. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek guru dan siswa kelas IV SD Negeri Jetak 2. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta dianalisis dengan teknik reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional seperti ketapel, karet gelang, adu panco, tarik tambang, dan bakiak membantu siswa memahami konsep IPA secara konkret. Guru menilai pendekatan ini efektif dan siswa menunjukkan antusiasme tinggi. Keberhasilan implementasi dipengaruhi oleh kreativitas guru, kedekatan budaya permainan dengan siswa, serta dukungan lingkungan sekolah. Pendekatan ini memperkuat keterkaitan antara budaya lokal dan pembelajaran sains.

Kata Kunci: permainan tradisional, etnosains, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Dalam era Kurikulum Merdeka 2024, pembelajaran tidak hanya berfokus pada pencapaian kompetensi akademik, tetapi juga relevansi konteks budaya lokal dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan semangat kurikulum tersebut yang mendorong integrasi nilai-nilai budaya dalam pendidikan agar pembelajaran lebih bermakna dan kontekstual bagi peserta didik. Namun, pada kenyataannya, minat siswa terhadap mata pelajaran sains masih tergolong rendah. Banyak siswa yang menganggap sains sebagai materi yang sulit, abstrak, dan kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Padahal, pemahaman konsep-konsep sains sangat penting untuk membentuk pola pikir kritis, kreatif, dan solutif sejak dini.

Dalam konteks ini, pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran menjadi salah satu alternatif strategis. Permainan tradisional merupakan salah satu bagian penting dari warisan budaya dan tradisi suatu daerah. Permainan ini tidak hanya menyimpan nilai – nilai sosial dan budaya, tetapi juga mencerminkan aspek fisik yang

mendalam (Adi Rahadian, 2020). Menurut Nurromah dan Muryaningsih, permainan tradisional dapat diartikan sebagai permainan yang sudah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya yang mengandung nilai positif, bernilai, baik, dan diinginkan (Ardillani, 2022). Permainan tradisional menjadi warisan budaya yang kaya akan nilai-nilai edukatif dan memiliki keterkaitan dengan konsep sains. Dengan memanfaatkan permainan tradisional dalam pembelajaran, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep ilmiah melalui pengalaman langsung dan aktivitas yang menyenangkan.

Permainan tradisional tidak hanya sarat dengan nilai budaya yang perlu dilestarikan, tetapi juga menyimpan potensi etnosains yang dapat digunakan untuk menjelaskan konsep-konsep sains secara konkret dan menyenangkan. Etnosains adalah strategi yang dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar dan pengalaman belajar yang mengintegrasikan budaya ke dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini memudahkan penjelasan mengenai detail materi pembelajaran, ruang

kelas, serta metode dan pendekatan pembelajaran yang berbasis pada budaya (Fahrozy et al., 2022). Dalam konteks pendidikan, etnosains sebagai pendekatan yang menggabungkan pengetahuan lokal dan budaya ke dalam pembelajaran sains, memberikan solusi potensial untuk memperdalam pemahaman konsep sains siswa. Dengan mengaitkan konsep ilmiah dan kearifan lokal yang akrab bagi siswa, pendekatan ini menjadikan pembelajaran lebih relevan dan bermakna (Fahrozy et al., 2022).

Pendekatan etnosains memberikan dorongan bagi siswa untuk melakukan pengamatan, analisis, dan pemahaman terhadap fenomena alam dengan berlandaskan kearifan lokal. Melalui proses ini, siswa dilatih untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan sikap ilmiah, karena siswa diajak untuk menjelajahi pengetahuan tradisional dan mengaitkannya dengan konsep sains modern. Dengan demikian, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhan, etnosains berperan penting dalam pendidikan,

dengan menghubungkan konsep ilmiah dengan kearifan lokal, menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual, relevan, dan bermakna bagi peserta didik. Pendekatan ini tidak hanya memperdalam pemahaman tentang sains, tetapi juga melestarikan budaya lokal dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Sragen adalah sebuah wilayah kabupaten di Solo Raya, Provinsi Jawa Tengah. Sragen yang dikenal dengan semboyan "Sragen Asri" ini, setiap tahun memperingati hari jadi pada tanggal 27 Mei, dimana hari jadi tersebut, oleh masyarakat kota Sragen disebut sebagai hari Sragen Asri. Dalam rangkaian peringatan Sragen Asri inilah, pemerintah Kabupaten Sragen menggelar acara yang berkaitan dengan budaya, salah satunya adalah festival budaya yang menampilkan beberapa kesenian tradisional serta kearifan lokal. Permainan tradisional menjadi salah satu kearifan lokal yang ditampilkan dalam acara tersebut. Berdasarkan observasi data yang diperoleh melalui wawancara, pemerintah Kabupaten Sragen pernah menggelar festival permainan kentongan yang diikuti

oleh seluruh siswa sekolah dasar di Kabupaten Sragen. Salah satu sekolah dasar yang mengikuti kegiatan tersebut adalah SD Negeri Jetak 2.

SD Negeri Jetak 2 adalah salah satu sekolah negeri di Kecamatan Sidoharjo, Kabupaten Sragen yang sangat respek terhadap perkembangan pendidikan. Sekolah ini menerapkan kearifan lokal dalam pembelajaran dengan mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam proses belajar mengajar. Salah satu permainan tradisional yang diterapkan dalam proses pembelajaran di SD Negeri Jetak 2 adalah permainan tradisional egrang dan bakiak. Permainan tradisional ini telah menjadi budaya yang setiap tahun digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Keterampilan. Selain kedua permainan tersebut, Sekolah Dasar Negeri Jetak 2 juga menerapkan permainan tradisional sekaligus musik tradisional rebana sebagai salah satu ekstrakurikuler bernuansa islami yang berkaitan dengan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Sekolah Dasar Negeri

Jetak 2 ini juga menjadi salah satu acuan sekolah lain di Kecamatan Sidoharjo dalam melaksanakan program-program pendidikan. Oleh karena itu sangat penting untuk mengetahui bagaimana SD Negeri Jetak 2 mengimplementasikan kearifan lokal berupa permainan tradisional dalam mengembangkan kualitas pembelajaran yang kreatif dan efektif.

Berdasarkan penelitian diatas, maka peneliti mengadakan penelitian dengan judul “Pemanfaatan Permainan Tradisional Sebagai Implementasi Etnosains di Sekolah Dasar Negeri Jetak 2 Kabupaten Sragen”.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya pemanfaatan permainan tradisional dalam pembelajaran sebagai bagian dari pelestarian budaya dan sarana edukatif di sekolah dasar. Permainan tradisional dinilai mampu menanamkan nilai karakter, sosial, dan nasionalisme, serta mendukung pembelajaran sains secara kontekstual dan menyenangkan.

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana pemanfaatan permainan tradisional

sebagai implementasi etnosains di SD Negeri Jetak 2 Kabupaten Sragen. Untuk mengatasi masalah tersebut, penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif, berfokus pada eksplorasi dan analisis penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran IPA.

Tujuan utama penelitian ini adalah menganalisis penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran IPA sebagai bentuk implementasi etnosains untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif, dan efektif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV di SD Negeri Jetak 2. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan pengambilan kesimpulan. Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi sumber dan teknik. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri yang dibantu dengan pedoman

wawancara, lembar observasi, dan dokumentasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana permainan tradisional dimanfaatkan sebagai bentuk implementasi etnosains dalam pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian dilakukan di SD Negeri Jetak 2, yang berada di kelurahan Jetak, Kecamatan Sidoharjo, Kabupaten Sragen. Data diperoleh melalui observasi, wawancara dengan guru kelas dan siswa, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan permainan tradisional.

1. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran Etnosains Berbasis Permainan Tradisional

Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi, pelaksanaan pembelajaran etnosains di sekolah dasar memanfaatkan beberapa permainan tradisional, seperti ketapel, karet gelang, bakiak, adu panco dan tarik tambang. Permainan ini tidak hanya digunakan sebagai media hiburan, namun diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran sains,

khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Guru menggunakan permainan tersebut dalam kegiatan inti pembelajaran. Contohnya, permainan ketapel dan karet gelang digunakan untuk menjelaskan konsep gaya pegas, sementara permainan adu panco dan tarik tambang dipakai untuk memperkenalkan konsep gaya otot serta permainan bakiak dimanfaatkan untuk menarik perhatian siswa terkait materi gaya otot dan gaya gesek.

Pembelajaran berlangsung secara kontekstual dan partisipatif, di mana siswa diberi kesempatan untuk mencoba permainan, mengamati fenomena yang terjadi, dan kemudian mendiskusikan temuan mereka bersama guru. Hal ini memperlihatkan bahwa pendekatan etnosains melalui permainan tradisional mampu mengaitkan konsep-konsep ilmiah dengan kearifan lokal yang akrab bagi siswa.

2. Analisis Dampak Pembelajaran terhadap Pemahaman Konsep Sains Siswa

Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran dengan

pendekatan etnosains berbasis permainan tradisional berdampak positif terhadap pemahaman konsep sains siswa. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi, partisipasi aktif, serta kemampuan menjelaskan kembali konsep ilmiah yang dikaitkan dengan pengalaman bermain.

Wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa mereka lebih mudah memahami materi karena melihat dan mengalami langsung fenomena sains yang diajarkan. Sebagai contoh, siswa menyebutkan bahwa saat bermain ketapel, mereka melihat bagaimana benda bisa meluncur karena gaya tarik dan tenaga yang mereka berikan. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pada aspek kognitif (pemahaman konsep), psikomotorik (praktik langsung), dan afektif (minat belajar).

Guru juga menyampaikan bahwa setelah pembelajaran berbasis permainan, siswa menjadi lebih aktif bertanya, lebih mudah mengingat materi, dan lebih terlibat dalam diskusi kelas.

3. Deskripsi Persepsi Guru dan Siswa terhadap Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional

Persepsi siswa terhadap pembelajaran berbasis permainan tradisional sangat positif. Mereka menganggap bahwa permainan tradisional menyenangkan dan membantu mereka belajar dengan cara yang tidak membosankan. Mayoritas siswa menyatakan lebih menyukai belajar dengan metode ini karena bisa bermain sambil belajar, serta merasa lebih semangat saat mengikuti pelajaran sains.

Persepsi guru pun tidak jauh berbeda. Guru memandang bahwa permainan tradisional merupakan media pembelajaran yang efektif karena kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Guru menyatakan bahwa metode ini mampu meningkatkan motivasi belajar dan memperkuat pemahaman siswa terhadap materi IPA. Guru juga mengapresiasi nilai-nilai lokal yang terkandung dalam permainan, seperti kerja sama, disiplin, dan sportifitas.

4. Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Persepsi Guru dan Siswa

Beberapa faktor yang mempengaruhi persepsi positif guru dan siswa terhadap pembelajaran

berbasis permainan tradisional, antara lain:

- a. Keterkaitan Kontekstual: Pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami karena materi dikaitkan langsung dengan aktivitas yang dikenal siswa.
- b. Kedekatan Budaya: Permainan tradisional berasal dari lingkungan budaya siswa sendiri, sehingga menciptakan rasa memiliki.
- c. Pengalaman Belajar yang Menyenangkan: Siswa belajar aktif melalui bermain, mengurangi kejenuhan dan meningkatkan fokus.
- d. Dukungan Guru terhadap Inovasi: Guru yang terbuka dan kreatif lebih mudah menerapkan pendekatan ini.
- e. Fasilitas dan Waktu: Guru yang mampu mengelola keterbatasan ruang dan waktu tetap berhasil menerapkannya.
- f. Pemahaman terhadap Etnosains: Guru yang memahami etnosains lebih mudah mengaitkan budaya lokal dengan sains.

5. Jenis Permainan Tradisional yang Dimanfaatkan serta Keterkaitannya dengan Pembelajaran IPA/Sains

Berikut adalah jenis-jenis permainan tradisional yang digunakan beserta keterkaitannya dengan pembelajaran:

Tabel 1 Jenis Permainan Tradisional yang Dimanfaatkan

No	Jenis permainan tradisional	Materi IPA S	Konsep Sains yang Dikaitkan	Deskripsi Keterkaitan
1.	Ketapel	Gay a Pegas	<ul style="list-style-type: none"> Energi potensial pegas Gaya tarik dan gaya dorong 	Ketapel bekerja dengan prinsip gaya pegas. Saat karet ditarik, energi potensial elastis tersimpan, dan saat dilepaskan berubah menjadi gaya dorong yang mendorong batu keluar. Siswa dapat memahami bagaimana gaya bekerja dalam sistem elastis.
2.	Karet Gelang	Gay a Pegas	<ul style="list-style-type: none"> Elastisitas Energi potensial 	Saat karet ditarik dan dilepaskan, terjadi perubahan

			ial elastis	bentuk dan muncul gaya yang membuat karet memantul atau meluncur. Anak-anak dapat mengamati hubungan antara besar tarikan dan kekuatan dorong akibat gaya pegas.
3.	Adu Panco	Gay a Otot & Gay a Gesek	<ul style="list-style-type: none"> Gaya otot sebagai gaya hasil kerja otot manusia Gaya gesek antara tangan dan permukaan meja 	Dalam adu panco, anak menggunakan otot tangan untuk mendorong lawan. Gaya gesek pada tangan dan meja mencegah tangan tergelincir. Ini menunjukkan bagaimana gaya otot dan gesek bekerja bersama dalam aktivitas fisik.
4.	Tarik Tambang	Gay a Otot & Gay a Gesek	<ul style="list-style-type: none"> Gaya otot Gaya gesek antara kaki dan tanah 	Dalam tarik tambang, tim menggunakan gaya otot untuk menarik tali. Gaya gesek antara kaki dan tanah

				membantu mempertahankan posisi. Anak-anak belajar bahwa kombinasi gaya otot dan gaya gesek menentukan kekuatan tim.
5.	Bakiak	Gaya Otot & Gaya Gesek	<ul style="list-style-type: none"> • Gaya otot pada kaki • Gaya gesek antara kayu dan tanah 	Permainan tradisional ini digunakan pada kegiatan apersepsi untuk menarik minat siswa sekaligus mengenalkan siswa terhadap topik pembelajaran

tersebut sebagai media untuk memperkenalkan konsep-konsep sains seperti jenis gaya serta pengaruhnya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda yang dikaitkan dengan pengalaman nyata siswa dan budaya lokal. Pembelajaran berlangsung secara aktif, kolaboratif, dan menyenangkan, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Baik guru maupun siswa menunjukkan respons positif terhadap pendekatan ini, karena dinilai mampu menumbuhkan minat belajar, mempermudah pemahaman konsep, dan memperkuat nilai-nilai budaya. Dengan demikian, permainan tradisional terbukti efektif sebagai sarana implementasi etnosains dalam pembelajaran sains di sekolah dasar.

E. Kesimpulan

1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan permainan tradisional sebagai implementasi etnosains di sekolah dasar dilakukan dengan mengintegrasikan permainan seperti ketapel, karet gelang, bakiak, adu panco, tarik tambang ke dalam pembelajaran IPA secara kontekstual. Guru menggunakan permainan

2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, penulis memberikan beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan oleh berbagai pihak. Bagi para guru, disarankan untuk terus menggali dan mengeksplorasi potensi permainan tradisional sebagai media pembelajaran yang tidak hanya efektif, tetapi juga menyenangkan bagi siswa. Guru juga perlu

meningkatkan kompetensi dalam memahami dan menerapkan pendekatan etnosains melalui pelatihan serta literatur yang relevan, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna.

Untuk pihak sekolah, diharapkan dapat memberikan dukungan penuh terhadap integrasi permainan tradisional dalam proses pembelajaran. Dukungan ini dapat diwujudkan melalui kebijakan sekolah yang mendukung pelestarian budaya lokal, serta penyediaan sarana dan prasarana yang memungkinkan permainan tradisional digunakan secara optimal di lingkungan belajar.

Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan cakupan yang lebih luas. Penelitian lanjutan dapat difokuskan pada analisis kuantitatif untuk mengukur efektivitas penggunaan permainan tradisional terhadap peningkatan hasil belajar siswa, sehingga diperoleh data yang lebih komprehensif dalam menguatkan temuan sebelumnya

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Rahadian. (2020). Jurnal Menssana. *Jurnal Menssana*, 5 No.2(1), 146–156).
- Alfansyur, A., & Mariyani. (2020). Seni Mengelola Data : Penerapan Triangulasi Teknik , Sumber Dan Waktu pada Penelitian Pendidikan Sosial. *Historis*, 5(2), 146–150.
- Anatasya, E., Rafifah, T., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2023). Implementasi Pendidikan Berbasis Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(3), 6063–6072. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1372>
- Ardillani, S. P. (2022). Efektifitas Media Pembelajaran Permainan Tradisional Oray-Orayan Dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Improvement: Jurnal Ilmiah Untuk Peningkatan Mutu Manajemen Pendidikan*, 9(1), 105–116. <https://doi.org/10.21009/improvement.v9i1.27085>
- Caillois, R. (2001). *Man, Play, and Games* (Translated by Meyer Barash). The Free Press., 1–221.
- Damayanti, C., Rusilowati, A., Linuwih, S., & Alamat, □. (2017). Pengembangan model pembelajaran IPA terintegrasi etnosains untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif. *Jise*, 6(1), 116–128. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jise>
- Fahrozy, F. P. N., Irianto, D. M., & Kurniawan, D. T. (2022). *Etnosains*

- sebagai Upaya Belajar secara Kontekstual dan Lingkungan pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4337–4345. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2843>
- Fiantika, F. R., & Maharani, A. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif (Issue April).
- Fitriani, N. I., & Setiawan, B. (2018). Efektivitas Modul Ipa Berbasis Etnosains Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 2(2), 71. <https://doi.org/10.26740/jppipa.v2n2.p71-76>
- Harahap, N. (2020). Penelitian Kualitatif. In *Penelitian Kualitatif* (Vol. 11, Issue 1, pp. 1–199). http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.eregsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Hurlock, E. B. (1979). *Child development McGraw-Hill series in psychology* (Fifth Edition). McGraw-Hill, 1–520.
- Lidi, M. W., Mbia Wae, V. P. S., & Umbu Kaleka, M. B. (2022). Implementasi Etnosains Dalam Pembelajaran Ipa Untuk Mewujudkan Merdeka Belajar Di Kabupaten Ende. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(2), 206–216. <https://doi.org/10.37478/optika.v6i2.2218>
- Luthfiyani, P. W., & Murhayati, S. (2024). Strategi Memastikan Keabsahan Data Dalam Penelitian Kualitatif. 8, 45315–45328.
- Mukti, H., Suastra, I. W., & Aryana, I. B. P. (2022). Integrasi Etnosains dalam pembelajaran IPA. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(2), 356–362.
- Mulyani. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Dengan Bermain Lompat Dan Loncat. *Media Didaktika*, 5(Mei), 98–102. <https://doi.org/10.52166/didaktika.v7i2.3675>
- Muyassaroh, I., Amiroh, Maryadi, & Nisaul, M. (2024). Integrasi Kearifan Lokal dalam Kurikulum Sains di Sekolah Dasar: Tinjauan Literatur Sistematis. 12(3), 1–20.
- Ni'mah, N., Setyawan, D., & Astuti, A. (2024). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional “Balogo” Terhadap Literasi Numerasi dan Berpikir Kritis pada Siswa Sekolah Dasar. *Effectiveness of Traditional Game-Based Learning “Balogo” On Numeracy Literacy And Critical Thinking In Elementary School Students*, 19(September), 207–214.
- Nugroho, T. A., Yuwono, C., T. G. B., & Astuti, R. N. (2022). *Jurnal Bina Desa Permainan Tradisional sebagai Media Perkembangan Sosial dan Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak Pendahuluan Pendidikan anak usia*

- dini merupakan pendidikan paling mendasar menempati posisi Metode Penelitian ini adalah penelitian yang menggab. 4(1), 83–88.
- Pratama, N. Z. (2021). Nilai –Nilai Permainan Tradisional Di Sekolah Dasar Negeri 09 Sungai Pangkur. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 7, 2013–2015.
- Pratiwi, I., & Bachri, S. (2023). Pengenalan Kembali Permainan Tradisional Untuk Mengalihkan Ketergantungan Anak Pada Gadget. *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Pendidikan (JEBP)*, 3(7). <https://doi.org/10.17977/um066.v3.i7.2023.4>
- Qomaruddin, & Halimah, S. (2024). Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. 1(2), 77–84.
- Safrudin, R., Zulfamanna, Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Kualitatif. *Journal Of Social Science Research*, 3(2), 1–15.
- Sari, D. A. M., & Kurniawan, D. (2024). Pentingnya Pengenalan Permainan Tradisional dalam Menanamkan Nilai Karakter dan Budaya. *Jimad: Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan*, 2(1), 31–43.
- Siagian, L. M., Syarif, M. I., & Munir, A. (2024). KAJIAN ETNOSAINS PADA TRADISI PENGOBATAN KETOGURAN. 14(2), 30–35.
- Supriyono, A. (2018). Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu. In *Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa*.
- Susanti, A., Darmansyah, A., & Aulia, N. (2022). Permainan Tradisional:Upaya Pewarisan Budaya Dan Pendidikan Karakter Melalui Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar. *Dikoda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(01), 40–51. <https://doi.org/10.37366/jpgsd.v3i01.1063>
- Triansyah, A. (2023). Pengetahuan Peserta Didik Di Kota Pontianak Terhadap Permainan Rakyat Dan Olahraga Tradisional. *Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga*, 6(1), 43. <https://doi.org/10.31602/rjpo.v6i1.10845>