

**MENGOPTIMALKAN PEMBELAJARAN: LITERATURE REVIEW
PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS ETNOPEDAGOGIK DALAM
PEMBELAJARAN SAINS DAN SOSIAL DI SEKOLAH DASAR**

Rizal Taufik ^{1*}, Meirin Dwiningtyas Putri²

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, ²Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan
Ilmu Pendidikan, Universitas Cipasung Tasikmalaya

[1rizaltaufik@uncip.ac.id](mailto:rizaltaufik@uncip.ac.id), [2meirindwi@uncip.ac.id](mailto:meirindwi@uncip.ac.id)

ABSTRACT

Every region in Indonesia has a variety of traditional games that have become an integral part of daily life and local cultural heritage. Besides serving as a means of entertainment, traditional games also have significant potential as learning media, particularly in developing science and social competencies at the elementary school level. This research uses a qualitative approach with a literature study method, a method that allows researchers to gain an in-depth understanding of a phenomenon through the analysis of relevant documents, texts, and literature sources. The results show that integrating traditional games into science and social learning can address various learning challenges. The inclusion of these games not only provides a fun learning experience and increases student motivation, but also supports the development of social skills, physical abilities, and the internalization of cultural values. Furthermore, traditional games play a role in shaping students' character through training in cooperation, discipline, and ethics, thus becoming a holistic and effective learning tool in elementary schools.

Keywords: traditional games, science and social learning

ABSTRAK

Setiap daerah di Indonesia memiliki berbagai permainan tradisional yang telah melekat sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari dan warisan budaya lokal. Selain berfungsi sebagai sarana hiburan, permainan tradisional juga memiliki potensi signifikan sebagai media pembelajaran, khususnya dalam pengembangan kompetensi sains dan sosial pada tingkat sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur, yaitu suatu metode yang memungkinkan peneliti menggali pemahaman secara mendalam mengenai suatu fenomena melalui analisis dokumen, teks, dan sumber literatur yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran sains dan sosial dapat mengatasi berbagai tantangan pembelajaran. Pelibatan permainan ini tidak hanya menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan sosial, kemampuan fisik, dan internalisasi nilai-nilai budaya. Lebih jauh, permainan tradisional berperan dalam membentuk karakter siswa melalui latihan kerjasama, disiplin, dan etika, sehingga menjadi sarana pembelajaran yang holistik dan efektif di sekolah dasar.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Pembelajaran Sains Dan Sosial

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar memiliki peran yang sangat strategis dalam membentuk fondasi kompetensi akademik, sosial, dan karakter siswa. Pada tahap ini, siswa tidak hanya diperkenalkan pada konsep-konsep dasar sains dan sosial, tetapi juga dibekali keterampilan berpikir kritis, kreatif, bekerja sama, serta berinteraksi dengan lingkungan sosialnya (Arisoy & Aybek, 2021).

Kompetensi dasar tersebut penting sebagai pijakan dalam proses pembelajaran pada jenjang berikutnya, sekaligus membekali siswa untuk menghadapi tantangan sosial dan perkembangan teknologi yang semakin kompleks (Parisu et al., 2025).

Namun, pembelajaran sains dan sosial di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Salah satu permasalahan utama adalah rendahnya minat siswa terhadap materi yang bersifat abstrak akibat proses pembelajaran yang terlalu teoritis dan kurang dikaitkan dengan pengalaman nyata siswa (Kusuma et al., 2025). Selain itu, metode pembelajaran yang monoton dan berpusat pada hafalan menyebabkan partisipasi serta kreativitas siswa

kurang berkembang (Affandi & Megawati, 2024). Keterbatasan sumber belajar interaktif dan akses media digital, khususnya di daerah terpencil, juga membuat pengalaman belajar siswa menjadi kurang variatif dan minim kegiatan praktik maupun pembelajaran berbasis proyek (Mutia et al., 2025). Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kesempatan siswa untuk melakukan eksperimen langsung dan mengembangkan keterampilan sosial serta pemecahan masalah melalui aktivitas pembelajaran yang bermakna (Agustina et al., 2025).

Dalam konteks tersebut, permainan tradisional dapat menjadi alternatif inovatif dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar (Nuryanti et al., 2025). Permainan tradisional merupakan bagian dari budaya Indonesia yang memiliki nilai edukatif dan sosial. Permainan seperti congklak, gobak sodor, bekel, dan egrang tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga dapat mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan motorik siswa. Congklak melatih kemampuan berhitung dan strategi, gobak sodor mengembangkan kerja sama dan komunikasi, sedangkan bekel membantu meningkatkan

koordinasi motorik, konsentrasi, dan ketelitian siswa (Fajriani, 2025). Suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan dekat dengan pengalaman siswa membuat mereka lebih aktif dalam berpikir dan mencoba. Dengan demikian, konsep-konsep sains dan sosial dapat dipahami dengan lebih mudah melalui pengalaman belajar langsung (Hayati et al., 2025). Selain itu, permainan tradisional juga berperan dalam menanamkan nilai budaya, kerja sama, sportivitas (*fair play*), serta pembentukan karakter positif pada siswa (Nur, 2025 ; Utami, 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menelaah pemanfaatan permainan tradisional dalam pembelajaran sains dan sosial di sekolah dasar, serta menganalisis pengaruhnya terhadap aspek kognitif, sosial, motorik, dan karakter siswa. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan rekomendasi strategi integrasi permainan tradisional yang efektif serta menjadi acuan praktis bagi guru dan sekolah dalam menciptakan pembelajaran berbasis budaya yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan.

B. Metode Penelitian Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi literatur. Pendekatan kualitatif dipandang relevan karena fokus penelitian ini adalah untuk memahami fenomena secara mendalam, yaitu peran permainan tradisional dalam pembelajaran sains, teknologi, dan sosial di SD (Nuryanti et al., 2025).

Studi literatur memfasilitasi peneliti untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menyimpulkan informasi dari berbagai sumber pustaka yang relevan, meliputi buku, artikel ilmiah, jurnal, dan dokumen resmi pemerintah. Keunggulan metode studi literatur adalah: Memberikan pemahaman teoritis yang komprehensif. Menyediakan perspektif historis dan kontekstual terkait permainan tradisional (Febrianto & Siroj, 2024). Membantu mengidentifikasi gap penelitian sebelumnya dan peluang pengembangan integrasi media pembelajaran inovatif. Melalui metode ini, penelitian tidak hanya bersifat deskriptif, tetapi juga analitis, dengan mengaitkan temuan literatur dengan tujuan pendidikan di SD.

Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini dikumpulkan dari berbagai sumber literatur yang relevan, diantaranya: Buku dan artikel ilmiah tentang permainan tradisional dan pendidikan SD meliputi buku pedagogi, buku pendidikan karakter, dan buku tentang permainan tradisional di Indonesia. Artikel ilmiah yang membahas strategi pembelajaran inovatif di sekolah dasar. Jurnal internasional dan nasional terkait pembelajaran sains dan sosial dan memberikan perspektif global dan lokal tentang metode pembelajaran efektif.

Menyediakan bukti empiris tentang penggunaan permainan dalam pendidikan melalui dokumen resmi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), seperti panduan kurikulum, kebijakan pendidikan karakter, dan rekomendasi media pembelajaran. Memastikan bahwa analisis penelitian selaras dengan standar pendidikan nasional. Dengan kombinasi sumber data ini, penelitian dapat menghasilkan kesimpulan yang valid, komprehensif, dan relevan untuk konteks pendidikan dasar di Indonesia.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif melalui beberapa tahap sistematis: Identifikasi permainan tradisional yang relevan, peneliti menginventarisasi jenis permainan tradisional yang populer dan dapat diaplikasikan dalam pembelajaran sains, teknologi, dan sosial. Contoh: congklak untuk logika dan strategi, gobak sodor untuk kerja sama, egrang untuk koordinasi fisik. Analisis keterkaitan permainan dengan tujuan pembelajaran, menganalisis bagaimana setiap permainan dapat mendukung pencapaian kompetensi kognitif (pemahaman konsep sains), sosial (kerja sama dan komunikasi), fisik (motorik dan koordinasi), dan karakter (nilai budaya dan disiplin) (Wicaksono et al., 2025). Membandingkan hasil temuan literatur dengan teori pendidikan konstruktivisme dan pedagogi aktif. Sintesis hasil, mengintegrasikan temuan dari berbagai literatur untuk menarik kesimpulan mengenai efektivitas permainan tradisional sebagai media pembelajaran. Menyusun rekomendasi praktis bagi guru dan sekolah untuk implementasi di kelas. Pendekatan analisis ini

memungkinkan penelitian untuk tidak hanya menjabarkan potensi permainan tradisional, tetapi juga memberikan argumentasi akademik yang kuat terkait manfaatnya bagi pembelajaran sains, teknologi, dan sosial di SD.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan analisis literatur dari 10 artikel penelitian yang telah dilakukan, hasil-hasil penelitian dirangkum sebagai berikut:

1. Yanuardana & Setyawan Tahun 2023 hasil penelitian dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan dan Permainan Tradisional (boy-boyan) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang dan Satuan Jarak Siswa Kelas VI UPT SDN 43 Gresik” Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan penerapan media pembelajaran berbasis lingkungan dan permainan tradisional boy-boyan memberikan dampak dan dapat membantu meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 6 UPT SDN 43 Gresik (Yanuardana & Setyawan, 2023).
2. Faizah & Alfiansyah Tahun 2023 hasil penelitian dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran

Menggunakan Permainan Tradisional Engklek Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar SD” Hasil belajar siswa memperoleh nilai rata-rata 65. Namun, pada post-test, nilai rata-rata meningkat 24,3%. Hal ini menunjukkan permainan tradisional engklek memberikan dampak positif terhadap hasil belajar dan meningkatkan pemahaman matematika di kelas II SD Muhammadiyah 1 Sidayu (Faizah & Alfiansyah, 2023).

3. Muslimin & Rahim tahun 2021 hasil penelitian dengan judul “Etnomatematika Permainan Tradisional Anak Makassar sebagai Media Pembelajaran Geometri Pada Siswa SD”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional anak Makassar memuat konsep dasar geometri khususnya bangun datar dan bangun ruang dan dapat dijadikan media belajar yang lebih konkret serta inovatif (Muslimin & Rahim, 2021).
4. Abdul Tahun 2020 hasil penelitian dengan judul “Penggunaan Permainan Tradisional Moneka untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar”.

- Hasil penelitian ini menunjukkan permainan tradisional moneka mengalami peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas III SDN No. 32 Kota Selatan, dengan ketuntasan klasikal siklus I 73%, dan siklus II 81%, kemudian daya serap siswa siklus I yakni 77,5 dan siklus II mencapai 81,06 (Abdul, 2020)
5. Rahmasari et. al., Tahun 2023 hasil penelitian dengan judul “Efektivitas Permainan Tradisional Congklak Terhadap Hasil Belajar Matematika SD”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional congklak sebagai media pembelajaran berdampak efektif terhadap hasil pembelajaran matematika (Rahmasari et al., 2023).
6. Christananda, et. al Tahun 2020 hasil penelitian dengan judul “Pengembangan Buku Petunjuk Penggunaan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar” Hasil penelitian menunjukkan buku petunjuk penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran matematika dapat dikategorikan sangat layak dengan skor 3,73, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas (Christananda et al., 2020).
7. Rut et. al., Tahun 2020 hasil penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Keterampilan Sosial Anak SD Kelas IV SD 091526” Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh positif dari implementasi permainan tradisional terhadap keterampilan sosial siswa di kelas IV SD 091526 Marjanji tahun pembelajaran 2019/2020 (Rut et al., 2020).
8. Alvionita Tahun 2022 hasil penelitian dengan judul “Meningkatkan Keterampilan Sosial Kerja sama Siswa Kelas V-B melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor di SD Negeri 4 Plangka Kota Palangka Raya” hasil dari peneltian ini menunjukkan adanya peningkatan dari setiap pertemuan dan siklusnya, sehingga dapat disimpulkan permainan tradisional gosbak sodor terbukti dapat meningkatkan keterampilan sosial kerja sama siswa kelas 5 B SDN 4 Palangka Kota Palangka Raya (Alvionita et al., 2022).
9. Bete & Saidjuna Tahun 2022 hasil penelitian dengan judul “Implementasi Permainan Tradisional Benteng dalam

Pembelajaran Penjas Terhadap Pembentukan Perilaku Sosial Siswa Sekolah Dasar” menunjukkan temuan bahwa implementasi permainan tradisional bebentengan meningkatkan perilaku siswa dalam hidup bersosial dan kerja sama dalam menyelesaikan permainan dan menumbuhkan rasa percaya diri pada siswa (Bete & Saidjuna, 2022).

10. Latifah Tahun 2018 hasil penelitian dengan judul “Peningkatan Keterampilan Sosial melalui Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Tematik pada Siswa kelas IV SD Bendosari Jetis Bantul” Permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas IV SD Bendosari sebesar 76% (Latifah, 2018).

Efek Positif pada Siswa SD

Hasil analisis literatur menunjukkan bahwa pelibatan permainan tradisional dalam pembelajaran memberikan dampak positif multidimensional bagi siswa SD yang meliputi: aspek kognitif, Sosial, Fisik, Karakter dan Budaya. Pemahaman konsep pada aspek kognitif pada konsep sains menjadi lebih konkret karena siswa belajar melalui pengalaman nyata. Pada

aspek kemampuan berpikir kritis dan logis meningkat melalui unsur strategi dan *problem- solving* yang diperlukan dalam permainan.

Pada aspek sosial, kerja sama dan koordinasi tim berkembang melalui permainan beregu. Toleransi dan komunikasi interpersonal meningkat karena siswa belajar menghargai pendapat dan langkah teman-teman mereka. Pada aspek fisik, permainan seperti egrang dan layangan meningkatkan keseimbangan, koordinasi motorik, dan ketahanan fisik. Aktivitas fisik yang teratur juga mendukung kesehatan dan stamina siswa.

Berdasarkan aspek karakter dan budaya, dapat dilihat dari penanaman nilai-nilai budaya lokal melalui pengenalan permainan tradisional. Selain itu karakter disiplin, etika, sportivitas, dan rasa tanggung jawab terhadap kelompok dapat berkembang secara alami. Dengan demikian, permainan tradisional tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga sarana pembelajaran yang holistik, menggabungkan aspek kognitif, sosial, fisik, dan karakter secara seimbang. Integrasi ini mendukung pencapaian tujuan pembelajaran sains dan sosial di SD secara efektif.

PEMBAHASAN

Integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran sains, teknologi, dan sosial di sekolah dasar menunjukkan dampak yang luas, multidimensional, dan holistik. Berdasarkan literatur pendidikan, pembelajaran efektif terjadi ketika siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif terlibat melalui pengalaman nyata dan interaksi sosial (Satria & Nur, 2020). Dalam konteks ini, permainan tradisional berfungsi sebagai media pembelajaran yang memfasilitasi konstruksi pengetahuan secara aktif dan mendukung pengembangan keterampilan kognitif, sosial, fisik, serta karakter siswa (Anggraeni et al., 2026).

Dampak terhadap Kompetensi Kognitif

Permainan seperti congklak tidak hanya mengasah keterampilan berhitung, tetapi juga mengembangkan kemampuan strategi dan pemecahan masalah. Literatur menunjukkan bahwa permainan strategi meningkatkan kemampuan berpikir logis dan analitis siswa, karena mereka harus merencanakan langkah secara sistematis, menilai konsekuensi setiap

langkah, dan memprediksi gerakan lawan. Proses ini sejalan dengan prinsip problem-based learning, di mana siswa belajar menyelesaikan masalah melalui pengalaman langsung (Satria et al., 2017).

Permainan layangan dan egrang menyediakan konteks konkret untuk memahami konsep fisika sederhana, seperti aerodinamika, gaya, gravitasi, dan keseimbangan. Pendekatan ini membuat materi yang abstrak secara teoretis menjadi aplikatif kedalam bentuk visual dan mudah dipahami. Literatur menunjukkan bahwa pembelajaran yang bersifat kinestetik dan multisensorial meningkatkan daya ingat dan pemahaman konsep sains pada anak usia SD (Satria et al., 2019).

Dampak terhadap Kompetensi Sosial

Permainan beregu seperti gobak sodor menekankan kerja sama tim, komunikasi, dan pemecahan masalah kolektif. Siswa belajar merencanakan strategi bersama, menghargai peran masing-masing anggota, dan beradaptasi dengan dinamika kelompok. Literatur pendidikan sosial menekankan bahwa interaksi berbasis permainan membantu pengembangan

keterampilan interpersonal, toleransi, dan kepemimpinan, yang merupakan bagian integral dari kompetensi sosial anak (Suhendra et al., 2020).

Selain itu, permainan seperti bekel dan petak umpet melatih kemampuan komunikasi, negosiasi, dan pengambilan keputusan individu dalam konteks sosial. Kombinasi permainan beregu dan individual menciptakan lingkungan sosial yang dinamis, di mana siswa belajar menghargai perbedaan, menyelesaikan konflik, dan berkolaborasi secara efektif (Taufik et al., 2026).

Dampak terhadap Kompetensi Fisik

Permainan tradisional juga berkontribusi pada perkembangan motorik dan kesehatan fisik siswa. Aktivitas egrang dan layangan menuntut keseimbangan, koordinasi, dan ketahanan fisik. Literatur pedagogi menegaskan bahwa integrasi aktivitas fisik dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan kebugaran, tetapi juga mendukung konsentrasi, fokus, dan kesiapan belajar siswa.

Dengan demikian, aspek fisik tidak terpisah dari proses kognitif dan sosial, melainkan menjadi bagian dari pendekatan pembelajaran holistik (Satria & Ardiyan, 2025).

Dampak terhadap Karakter dan Budaya

Permainan tradisional mampu menanamkan nilai budaya, disiplin, dan etika, yang penting untuk pendidikan karakter di SD. Melalui aturan permainan, siswa belajar menghargai norma, menghormati teman sebaya, dan berperilaku adil. Integrasi permainan tradisional juga memperkenalkan kearifan lokal, sehingga dalam hal ini siswa dapat menginternalisasi nilai-nilai budaya Indonesia sejak dini.

Literatur menunjukkan bahwa pendidikan berbasis pengalaman dan budaya meningkatkan motivation-to-learn dan keterlibatan siswa, sekaligus memperkuat pembelajaran sosial dan karakter. Dalam konteks kurikulum 2013, pendekatan ini sejalan dengan tujuan pembelajaran yang mengedepankan pengembangan kompetensi yang berorientasi pada pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara simultan.

Namun, efektivitas implementasi ini bergantung pada kemampuan guru dalam merancang kegiatan yang terstruktur, menyesuaikan permainan dengan tujuan pembelajaran, serta memastikan unsur keamanan dan kesetaraan partisipasi siswa. Literatur

menunjukkan bahwa pelatihan guru dan panduan integrasi media pembelajaran berbasis budaya menjadi faktor kunci keberhasilan (Yulianto et al., 2025).

Dengan demikian, integrasi permainan tradisional bukan hanya metode hiburan, tetapi strategi pedagogik inovatif yang mendukung pembelajaran sains, teknologi, dan sosial secara menyeluruh, sekaligus menanamkan karakter dan nilai budaya pada siswa SD.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis literatur dan hasil penelitian, dapat ditarik beberapa kesimpulan yang komprehensif terkait integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran sains dan sosial di sekolah dasar:

Potensi Permainan Tradisional sebagai Media Pembelajaran

Permainan tradisional memiliki potensi signifikan sebagai media pembelajaran karena mampu menggabungkan aspek kognitif, sosial, fisik, dan karakter secara holistik. Aktivitas ini memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman nyata dan interaksi sosial, sehingga konsep-konsep abstrak dalam sains dan sosial menjadi lebih konkret dan

mudah dipahami. Permainan tradisional juga menanamkan nilai-nilai budaya lokal, membentuk kesadaran akan identitas budaya, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Kompetensi Multidimensional Siswa

Integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran dapat meningkatkan aspek kognitif, sosial, fisik, serta karakter peserta didik. Secara kognitif, permainan tradisional dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir logis, strategi, dan pemahaman konsep sains melalui pengalaman praktis.

Secara sosial, permainan beregu mendorong kerja sama, komunikasi interpersonal, toleransi, dan kemampuan berkolaborasi. Secara fisik, aktivitas permainan dapat meningkatkan keseimbangan, koordinasi motorik, dan ketahanan tubuh. Selain itu, permainan tradisional juga memperkuat disiplin, etika, sportivitas, serta penghargaan terhadap nilai budaya lokal, sehingga mendukung pendidikan karakter di sekolah dasar.

Implementasi oleh Guru

Guru berperan penting dalam mengoptimalkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran melalui penerapan yang terstruktur dan sesuai tujuan pembelajaran, pemilihan permainan perlu disesuaikan dengan usia dan karakter siswa, disertai pengaturan aturan dan durasi yang tepat agar pembelajaran berlangsung aman, adil, dan efektif. Integrasi permainan dengan metode pembelajaran formal juga penting untuk mendukung pencapaian kompetensi. Saran untuk Penelitian dan Praktik selanjutnya diharapkan untuk mampu mengembangkan model pembelajaran berbasis permainan tradisional yang terintegrasi dengan kurikulum nasional.

Evaluasi implementasi permainan tradisional dapat dilakukan melalui penelitian eksperimen untuk mengukur pengaruhnya terhadap prestasi, keterampilan, dan karakter siswa. Pengintegrasian permainan tradisional ke dalam kurikulum pembelajaran guru perlu di mengimplementasikan secara efektif dan berkelanjutan. Pendekatan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga mendukung perkembangan pada aspek

pengetahuan, keterampilan, dan karakter siswa secara holistik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, R. (2020). Penggunaan Permainan Tradisional Moneka untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 4(1), 117–128. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v4i1.135>
- Affandi, G. R., & Megawati, F. (2024). Joyful Learning & Media Pembelajaran: Teori Dan Penerapannya Pada Konteks Pendidikan. *Joyful Learning & Media Pembelajaran: Teori Dan Penerapannya Pada Konteks Pendidikan*. <https://doi.org/10.21070/2024/978-623-464-092-2>
- Agustina, S. R., Sabrina, S., Aiman, U., Adiansha, A. A., & Nurgufriani, A. (2025). Penerapan Metode Bermain Sambil Belajar untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Siswa SD. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial*, 6(1), 31–37. <https://doi.org/10.53299/DIKSI.V6I1.1327>
- Alvionita, M., Sugiyanto, R., & Afrom, I. (2022). Meningkatkan Keterampilan Sosial Kerjasama Siswa Kelas VB Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor di SD Negeri 4 Plangka Kota Palangka Raya. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 2515–2517.

- Anggraeni, P. S. D. A., Pratama, F. F., & Zulkarnaen, H. (2026). Pengaruh Modifikasi Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 12(1), 242–253.
- Arisoy, B., & Aybek, B. (2021). The Effects of Subject-Based Critical Thinking Education in Mathematics on Students' Critical Thinking Skills and Virtues. *Eurasian Journal of Educational Research*, 92, 99–120. <https://doi.org/10.14689/ejer.2021.92.6>
- Bete, D. E. M. T., & Saidjuna, M. K. (2022). Implementasi Permainan Tradisional Benteng Dalam Pembelajaran Penjas Terhadap Pembentukan Perilaku Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Ciencias: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 70–79.
- Utami, N. C. Mitha. (2024). Analisis Implementasi Permainan Tradisional Sebagai Sarana Pendidikan Karakter untuk Siswa di SD Negeri 1 Demulih. *Dinamika Pembelajaran : Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 1(4), 305–321. <https://doi.org/10.62383/DILAN.V1I4.881>
- Christananda, S. R. A., Aprinastuti, C., & Mayasari, E. D. (2020). Pengembangan Buku Pertunjuk Penggunaan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1(2), 130–141.
- Faizah, S., & Alfiansyah, I. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional Engklek Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar SD. *Vox Edukasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 14(2), 280–289. <https://doi.org/10.31932/ve.v14i2.2854>
- Fajriani, Kartika. (2025). Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Paud: Integrasi Nilai Islam, Budaya Lokal, Dan Proyek Edukatif. *AMU Press*, 1–307. <https://ejournal.amertamedia.co.id/index.php/press/article/view/626>
- Febrianto, A., & Siroj, R. A. (2024). Studi Literatur : Landasan Dalam Memilih Metode Penelitian Yang Tepat. *Jurnal Educational Research and Development*, 01(02), 259–263.
- Hayati, R., Karim, A., Kartika, Y., Matematika, P., & Almuslim, U. (2025). Belajar Asyik dan Bermakna: Integrasi Gamifikasi Dalam Pembelajaran Kontekstual di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 23–37. <https://doi.org/10.23969/JP.V10I02.24199>

- Kusuma, M. W., Nuramalia, T., Ain, T. Q., & Heryadi, Y. (2025). Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Energi dan Perubahannya di Sekolah Dasar. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 12(1), 37–64. <https://doi.org/10.32678/IBTIDAI.V12I1.11367>
- Latifah, N. (2018). Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(38).
- Muslimin, T. P., & Rahim, A. (2021). Etnomatematika Permainan Tradisional Anak Makassar Sebagai Media Pembelajaran Geometri Pada Siswa SD. *Pedagogy: Jurnal Oendidikan Matematika*, 6(1), 22–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.30605/pedagogy.v6i1.1195>
- Mutia, N., Najmilah, T., Sismia, Z., Ramadhani, K. R., & Suryapuspita, A. (2025). Perbandingan Motivasi Belajar Siswa Melalui Metode Ceramah dan Digital. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(02). <https://ojs.smkmerahputih.com/index.php/juperan/article/view/1800>
- Nur, M. A. (2025). Efektifitas Permainan Tradisional Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Matematika* (JIMAT), 6(1), 265–282. <https://doi.org/10.63976/JIMAT.V6I1.808>
- Nuryanti, N., Handoyo, E., Hermanto, F., Tanggur, F. S., & Wisnuwardana, I. G. W. (2025). Permainan Tradisional Sebagai Ruang Belajar Sosial: Refleksi Siswa Terhadap Pembentukan Karakter Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Di Sekolah Dasar. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 4(3), 379–393. <https://doi.org/10.57218/JUPEIS.VOL4.ISS3.1640>
- Parisu, C. Z. L., Sisi, L., & Juwairiyah, A. (2025). Pengembangan Literasi Sains pada Siswa Sekolah Dasar melalui Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 1(1), 11–19. <https://doi.org/10.54297/JPMD.V1I1.880>
- Rahmasari, F., Sutriyani, W., & Muhaimin, M. (2023). Efektivitas Permainan Tradisional Congklak Terhadap Hasil Belajar Matematika SD. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(3), 508–518. <https://doi.org/10.33654/math.v9i3.2466>
- Rut, N., Gaol, R. L., Abi, A. R., & Silaban, P. J. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Sosial Anak Kelas IV SD 091526. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 449–455.

- <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.568>
- Satria, T., & Ardiyan, A. (2025). The Role of Plyometric Training in Optimizing Strength and Agility. *Jorunal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 14(3), 1037–1043.
- Satria, T., & Nur, L. (2020). Outdoor Education dan Self Concept. *TEGAR Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 3(2), 26–30. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/tegar.v3i2.24037>
- Satria, T., Subarjah, H., & Kardjono, K. (2017). *The Impact of Outdoor Education Towards Self Efficacy and Assertive Behavior of Elementary School Student*. 1(2).
- Satria, T., Subarjah, H., & Kardjono, K. (2019). The Impact of Outdoor Education and Outdoor Game on Self Concept and Assertive Behavior. *3rd International Conference on Sport Science, Health, and Physical Education (ICSSHPE 2018) Atlantis Press*, 11(Icsshpe 2018), 230–232.
- Suhendra, D. I., Satria, T., & Nur, L. (2020). Outdoor Education Intervention for Increasing Student Assertive Attitude Dede. *Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 4(1), 19–22. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/tegar.v4i1.28526>
- Taufik, R., Satria, T., & Alfitri, N. S. (2026). Gambaran Tentang Hasil Belajar Introvert di Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 154–168.
- Wicaksono, A., Sutapa, P., & Suhartini, B. (2025). Analisis Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Fisik-Motorik dan Sosial-Emosional Anak Usia Dini. *Sport Collaboration Journal*, 3(2), 38–47. <https://doi.org/DOI:10.35473/scj.v3i2.4585>
- Yanuardana, M. D., & Setyawan, A. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan dan Permainan Tradisional (Boy-Boyan) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang dan Satuan Jarak Siswa Kelas VI UPT SDN 43 Gresik. *Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Bakti Indonesia Banyuwangi*, 2(2), 109–125.
- Yulianto, A. G., Saputra, Y. M., Satria, T., & Risyanto, A. (2025). Traditional Indonesian Games as a Medium for Enhancing Gross and Fine Motor Skills in Preschool Children: A Systematic Literature Review. *Journal of Physical Education, Health and Sport*, 12(2), 273–279.