

Penerapan Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas IV

Khusnul Khotimah*, Yuli Ifana Sari, Yuli Sri Harini

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
kh.imah18@gmail.com*

Abstract: Lack of student activity in learning, low student enthusiasm and the atmosphere and conditions of the class affect the learning process in the classroom. Teachers need to determine the right method because it has an impact on learning success. Therefore, teachers and students need effective and innovative learning methods to increase learning activities and suit students' learning styles. The learning method used in this research is the application of traditional games in learning. This research aims to increase learning activities in science and science subjects for Class IV students at SDN Bakalan Krajan 2, Malang City through the application of traditional games. This research is Classroom Action Research (PTK) which was carried out in two cycles. The data collection techniques used were participatory observation, field notes, and documentation, while the data analysis techniques used were quantitative descriptive data analysis with percentages. The results of this research show that the application of traditional games can increase learning activities in science and science subjects for Class IV students at SDN Bakalan Krajan 2, Malang City. The average percentage of learning activities in science subjects increased by 16.31% from cycle I of 68.84% to 85.15% in cycle II. The increase in learning activities in science subjects is also shown by an increase in the number of indicators that meet the minimum criteria of 75%.

Key Words: Traditional Games; Learning Activities

Abstrak: Kurangnya keaktifan siswa dalam belajar, rendahnya semangat siswa dan suasana serta kondisi kelas mempengaruhi proses pembelajaran di dalam kelas. Guru perlu menentukan metode yang tepat karena berdampak pada keberhasilan pembelajaran. Oleh karena itu, guru dan siswa memerlukan adanya metode pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk meningkatkan aktivitas belajar dan sesuai dengan gaya belajar siswa. Metode Pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar pada mata pelajaran IPAS siswa Kelas IVB SDN Bakalan Krajan 2, Kota Malang melalui penerapan permainan tradisional. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dengan dua siklus. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi partisipatif, catatan lapangan, dan dokumentasi sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kuantitatif dengan persentase. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Penerapan Permainan Tradisional dapat meningkatkan Aktivitas Belajar pada mata pelajaran IPAS siswa Kelas IVB SDN Bakalan Krajan 2, Kota Malang. Persentase rata-rata Aktivitas Belajar pada Mata Pelajaran IPAS meningkat 16,31% dari siklus I sebesar 68,84% menjadi 85,15% pada siklus II. Peningkatan Aktivitas Belajar pada Mata Pelajaran IPAS juga ditunjukkan dengan adanya peningkatan jumlah indikator yang memenuhi kriteria minimal 75%.

Kata kunci: Permainan Tradisional; Aktivitas Belajar

Pendahuluan

Usaha mengembangkan kualitas pembelajaran merupakan bagian yang penting dalam pendidikan. Kualitas pembelajaran bergantung pada mutu pendidik dari proses belajar mengajar antara guru dan siswa. Termasuk Upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam proses belajar mengajar. Aktivitas belajar merupakan keaktifan siswa dalam proses

belajar dan pembelajaran untuk mencapai hasil belajar dan tujuan yang telah ditentukan Nuraini dkk., (2018). Sedangkan menurut Wijaya, (2015) aktivitas belajar adalah suatu kegiatan individu yang dapat membawa perubahan ke arah yang lebih baik pada diri individu karena adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungan. Sementara itu Hakkurahmy, (2023) berpendapat bahwa Keaktifan dalam sebuah kegiatan pembelajaran diperlukan untuk keefektifan suatu pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut Dewi, P. K., & Budiana, (2018) menyatakan pembelajaran yang efektif, maka anak akan memperoleh keterampilan, pengetahuan, sikap dan merasa antusias saat belajar.

Evitasari & Aulia (2022) berpendapat bahwa Keaktifan belajar peserta didik dapat terlihat dari gairah belajar dan semangat belajar peserta didik, sehingga peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang tinggi untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu Cahyani & Pranata (2023) menyatakan kegiatan atau aktivitas belajar dapat menjadi bermanfaat dan mengasyikkan ketika siswa menikmatinya. Hamalik mengatakan bahwa keaktifan belajar siswa adalah suatu proses pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa di dalam kelas secara fisik, mental, intelektual dan emosional guna memperoleh prestasi belajar (Putri & Widodo, 2017) . Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa dikatakan aktif apabila menunjukkan gairah dan semangat belajar sehingga menimbulkan rasa ingin tahu yang tinggi untuk mengikuti pembelajaran dan menikmatinya baik secara fisik, mental, intelektual maupun emosional. Keaktifan belajar siswa dapat dilihat melalui indikator atau jenis-jenis aktivitas. Menurut Suartama (2023) jenis-jenis aktifitas peserta didik adalah Visual activities, oral activities, listening activities, writing activities, drawing activities, motor activities, mental activities dan emotional activities. Sudjana dalam Suartama (2023) menjelaskan bahwa indikator aktifitas siswa adalah menemukan informasi dan terlibat memecahkan masalah, bertanya jika tidak mampu mengatasi masalah yang dihadapi, turut mengerjakan tugas, melaksanakan instruksi guru, diskusi kelompok, mengevaluasi kemampuan diri dan nilai yang diperoleh, latihan memecahkan masalah, mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh untuk memecahkan masalah.

Pada kenyataannya hasil observasi yang dilakukan di kelas IVB pada mata pelajaran IPAS peneliti menemukan permasalahan dalam pembelajaran, yaitu berupa rendahnya aktivitas belajar siswa yang terlihat saat pembelajaran berlangsung seperti siswa terlihat kurang antusias, tidak bersemangat dan suasana kelas yang kurang kondusif saat belajar. Terdapat peserta didik yang enggan mengerjakan tugas dan tidak bersemangat. Hal tersebut terjadi karena 1) siswa malas dan tidak bersemangat, 2) pembelajaran kurang menarik dan membosankan, 3) tidak sesuai dengan gaya belajar, 4) siswa mengobrol sendiri saat guru menjelaskan materi, dan 5) siswa tidak antusias dalam diskusi kelompok.

Hal tersebut merujuk pada aktivitas belajar peserta didik terutama pada mata Pelajaran IPAS. Berdasarkan permasalahan tersebut dibutuhkan Solusi untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan metode yang sesuai dengan gaya belajar siswa. salah satunya dengan menggunakan metode permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan warisan kebudayaan nenek moyang bangsa Indonesia. Seiring berjalannya waktu permainan tradisional semakin ditinggalkan dan tergantikan oleh smartphone. Sehingga banyak siswa yang tidak mengerti permainan tradisional daerah yang beragam dan menarik. Permainan

tradisional dipilih karena menyesuaikan gaya belajar peserta didik yaitu kinestetik. Anak dengan gaya belajar kinestetik menyukai belajar melalui aktivitas praktik dan pengalaman fisik. Sehingga pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan gaya belajar siswa. Selaras dengan hal tersebut Dewi, P. K., & Budiana, (2018) mengatakan perbedaan gaya belajar dipengaruhi faktor lingkungan dan dominasi otak sehingga membentuk gaya belajar yang cenderung mengarah ke penglihatan, pendengaran, atau gerak tubuh.

Menurut Syafriadi dkk., (2021) Karakteristik anak sekolah dasar yaitu masih suka bermain. Dimana dengan melakukan kegiatan bermain akan memberikan efek yang positif untuk pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. Dengan bermain juga dapat menimbulkan rasa kebersamaan, kerjasama dan gotong royong. Indonesia merupakan bangsa yang kaya budaya, beranekaragaman kultur, etnis, suku dan agama disetiap daerahnya. Selaras dengan pendapat tersebut Simamora & Nugrahanta, t.t. (2021) menyatakan Indonesia memiliki keragaman budaya yang sangat berharga, salah satunya adalah permainan tradisional yang dapat menjadi titik pijak untuk pendidikan karakter karena selaras dengan prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif, yakni *variety*, *stimulation*, *menyenangkan*, *concrete operational*, *critical thinking*, *creativity*, *communication*, *collaboration*, *multicultural*, dan *toleransi*

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan. Indikator menyenangkan ditunjukkan oleh antusiasme anak-anak saat bermain permainan tradisional (Wijayanti dkk., 2021). Beberapa ahli psikologi mengatakan bahwa bermain sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak. Dengan permainan tradisional di harapkan peserta didik akan lebih aktif, antusias, Bahagia dan bersemangat dalam pembelajaran. Selanjutnya Parten mengatakan bahwa bermain adalah sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan (Berbasis dkk., 2023).

Permainan tradisional memiliki peran penting dalam dunia anak-anak, namun keberadaanya kini semakin terlupakan dan tergantikan dengan permainan modern era digital. Izza & Rajagede, (2022) berpendapat bahwa Di era digital ini permainan tradisional sudah mulai ditinggalkan akibat masuknya kebudayaan barat yang sering disebut sebagai modernisasi. Menurut Tjahjaningsih dkk., (2022) permainan tradisional diciptakan untuk melatih psikomotorik, pedagogis dan psikologis. permainan tradisional umumnya mengandung kegiatan fisik, kreativitas, sportivitas, interaksi sosial. Permainan tradisional sangat bermanfaat bagi perkembangan motorik pada anak (Qomariah & Hamidah, 2022). Asih & El-Yunusi, (2024) berpendapat bahwa Permainan tradisional adalah salah satu dari kekayaan budaya. Pendapat lain menyatakan bahwa Permainan tradisional juga berkontribusi untuk peningkatan karakter sikap hormat anak berusia 9-12 tahun (Hadi & Nugrahanta, 2021). Sikap hormat akan berdampak pada aktivitas belajar anak.

Peneliti mencantumkan artikel penelitian yang relevan dengan penelitian ini untuk menunjukkan keaslian penelitian ini. penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Herliana Cendana dan Dadan Suryana dengan judul "Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini" Dari artikel tersebut menunjukkan

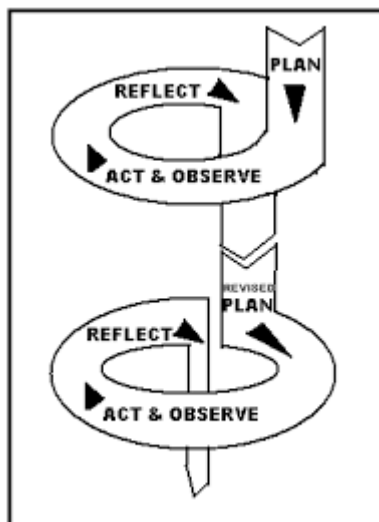
penelitian sebelumnya menggunakan metode yang hampir sama dengan peneliti yaitu menggunakan permainan tradisional, namun artikel sebelumnya fokus pada peningkatan kemampuan Bahasa anak sedangkan peneliti fokus pada peningkatan aktivitas belajar.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa kelas IVB rendah sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian Tindakan kelas dengan judul “Penerapan Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas IV”

Metode

Design Penelitian

Jenis penelitian ini yang digunakan peneliti yaitu Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Penelitian ini mengikuti model Kemmis dan Mc Taggart melalui beberapa tahapan yaitu: tahap perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi, seperti pada gambar 1.



Gambar 1. Desain PTK Model Kemmis & McTaggart (Sumber : Prabowo dkk., 2021)

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Bakalan Krajan 2 yang terletak di Jl. Pelabuhan Ketapang 1 Gg. Jalak No.35 6, RW.5, Bakalan krajan, Kec. Sukun, Kota Malang, Jawa Timur pada bulan Maret tahun ajaran 2023/2024.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Bakalan Krajan 2, Kota Malang yang berjumlah 24 siswa.

Table 1. Subjek Penelitian

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
IVB	14	10	24

Berikut adalah Langkah-langkah pelaksanaan penelitian berdasarkan gambar:

- 1) Perencanaan Kegiatan ini meliputi:
 - a) Mengidentifikasi permasalahan dan menentukan rencana Tindakan
 - b) Mengumpulkan data awal melalui pengamatan;
 - c) Merancang lembar observasi untuk mengamati aktivitas belajar siswa;
- 2) Pelaksanaan Tindakan. Tindakan yang telah dirancang, dilaksanakan oleh peneliti yang mengajar mata Pelajaran IPAS kelas IVB SDN Bakalan Krajan 2 Kota Malang. Pelaksanaan tindakan yaitu penggunaan metode permainan tradisional. Sebelum pelaksanaan tindakan, siswa dikelompokkan menjadi 6 kelompok dengan masing-masing kelompok beranggotakan 4 orang. Kemudian guru menyusun skenario pembelajaran yaitu: 1) guru menjelaskan maksud/tujuan pembelajaran dan metode serta teknik yang akan digunakan; 2) guru membahas materi pelajaran dilanjutkan dengan tanya jawab; 3) Guru memberikan LKPD dengan mengintegrasikan permainan tradisional; 4) Setelah permainan selesai, guru memberi reward kepada kelompok yang memenangkan permainan; 5) kelompok mempresentasikan hasil kegiatan kelompok; 7) Guru memberikan penjelasan singkat dan menyimpulkan pembelajaran bersama-sama; 8) Evaluasi dan refleksi.
- 3) Observasi
Proses observasi dilakukan oleh rekan sebagai observer untuk mengamati aktivitas siswa dalam kelas selama melaksanakan tindakan dalam proses pembelajaran menggunakan lembar observer yang telah dirancang.
- 4) Refleksi
Hasil yang diperoleh pada setiap observasi pada siklus I dianalisis Kekurangan-kekurangan atau kelemahan-kelemahan yang terjadi kemudian akan diperbaiki pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif, catatan lapangan dan dokumentasi. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui aktivitas belajar pada mata pelajaran IPAS di dalam kelas. Peneliti bertindak sebagai guru dan observasi dilakukan oleh rekan sebagai observer. Pembelajaran dilakukan oleh peneliti sesuai dengan materi pembelajaran indonesiaku kaya budaya. Observasi partisipatif menggunakan lembar penilaian yang sudah tersedia untuk membantu peneliti dalam melakukan observasi terhadap kegiatan siswa di kelas. Catatan lapangan merupakan catatan tertulis tentang apa yang didengar, dilihat, dan dipikirkan oleh peneliti dalam rangka mengumpulkan data kualitatif. Catatan lapangan digunakan untuk mencatat berita acara selama proses penelitian berlangsung. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data mengenai jumlah siswa sebagai dasar pembentukan kelompok. Dokumentasi ini digunakan sebagai penguat data yang diperoleh selama observasi dan penelitian. Dokumentasi yang digunakan berupa RPP, daftar kelompok siswa, dan foto kegiatan yang menggambarkan pelaksanaan pembelajaran dan aktivitas belajar pada mata pelajaran IPAS di kelas.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif kuantitatif dengan persentase.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian ini memfokuskan pada peningkatan aktivitas belajar siswa dengan menerapkan permainan tradisional pada siswa kelas IVB SDN Bakalan Krajan 2 Kota Malang. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus.

Berdasarkan pengamatan pada siklus 1 terdapat siswa aktif berjumlah 10 siswa atau 41,66% dan pada siklus 2 terjadi peningkatan yaitu berjumlah 20 siswa atau 83% aktif mengikuti permainan tradisional. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada table berikut ini.

Table 1. Persentase Aktivitas Belajar Siswa

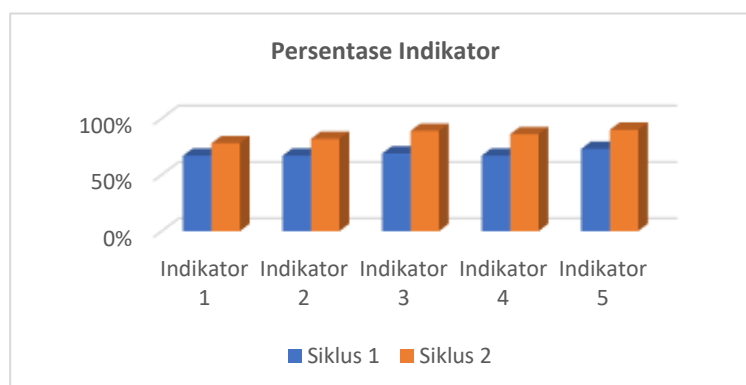
Kelas	Siklus I	Siklus 2
IVB	41,66%	83%
	10 siswa	20 siswa

Selain itu peningkatan juga ditunjukkan oleh masing-masing aspek indikator aktivitas yang telah diamati pada siklus I dan siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan persentase Aktivitas Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS dapat mencapai KKM yang telah ditentukan dengan menerapkan permainan tradisional. Berikut ini data peningkatan aktivitas belajar pada mata pelajaran IPAS pada siklus I dan siklus II setiap indikator.

Tabel 2. Persentase Aktivitas Belajar sesuai Indikator Siklus I dan Siklus II

No	Indikator Aktivitas Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS	% Aktivitas Belajar pada Mata Pelajaran IPAS		Peningkatan
		Siklus I	Siklus II	
1.	Bertanya mengenai materi yang belum dipahami.	67%	78%	11%
2.	Menyampaikan pendapat	67%	82,12%	15,12%
3.	Diskusi kelompok	69,35%	89%	19,65%
4.	Menjelaskan hasil diskusi	67%	86,25%	19,25%
5.	Mengerjakan tugas atau latihan	73,87%	90,37%	16,5%
Rata-rata tiap indikator		68,84%	85,15%	16,31%

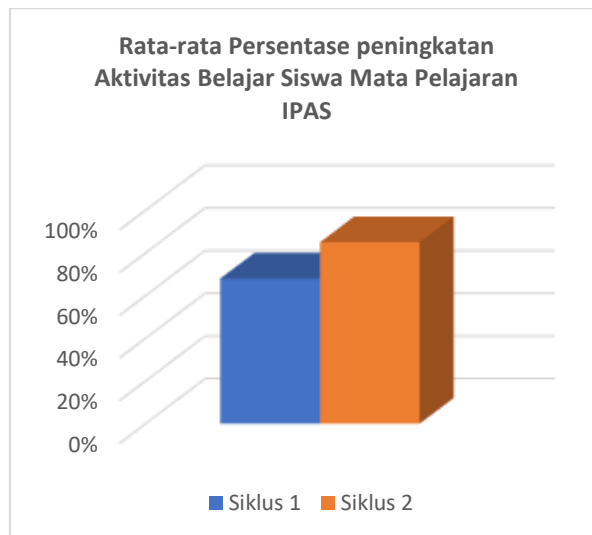
Sedangkan persentase Aktivitas Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS dilihat dalam gambar berikut ini:



Gambar 2 Persentase Aktivitas Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS Siklus I Dan Siklus II

Berdasarkan tabel 2 dan gambar 2 diatas diketahui peningkatan setiap indikator pada siklus 1 ke siklus 2. Aktivitas belajar mengalami peningkatan pada hasil observasi yang dilakukan dari awal siswa melakukan pembelajaran hingga mengerjakan soal evaluasi. Terdapat peningkatan rata-rata aktivitas belajar yaitu pada siklus 1 sebesar 68,84% meningkat pada siklus 2 yaitu sebesar 85,15% atau aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 16,31%.

Adapun rata-rata persentase peningkatan aktivitas belajar siswa pada mata Pelajaran IPAS dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 3. Rata-rata Persentase Aktivitas Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS Siklus I dan II

Pembahasan

Pelaksanaan observasi dilakukan pada bulan february 2024. Guru tidak menggunakan permainan tradisional dalam melakukan pembelajaran. Siswa merasa bosan, tidak bersemangat, malas, tidak antusias dalam belajar. Pada siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 6 Maret 2024. Dalam penelitian menggunakan permainan tradisional engklek yang diintegrasikan dalam pembelajaran dan dikemas menjadi game saat mengerjakan LKPD. Siswa melakukan permainan engklek sebagai game dalam mengerjakan LKPD. Alternatif pendidikan untuk mengoptimalkan perkembangan anak yaitu melalui menerapkan kembali permainan tradisional (Pratiwi & Heni, 2020).

Hasil Tindakan pada siklus I menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional belum optimal. Siswa masih terlihat malu-malu dan asing dengan permainan yang disajikan. Hal tersebut di buktikan dengan persentase nilai rata-rata aktivitas belajar siklus I yang rendah. berdasarkan Tindakan siklus I, peneliti melakukan evaluasi dengan refleksi pembelajaran. Refleksi dilakukan untuk meningkatkan aktivitas belajar untuk perbaikan pada siklus selanjutnya. Perbaikan pada siklus selanjutnya yaitu fokus pada pelaksanaan permainan tradisional dalam meningkatkan aktivitas belajar dan jenis permainan yang akan dipilih. Seperti diskusi dan menjelaskan hasil diskusi serta penggunaan permainan tradisional yang lain.

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 21 dan 26 maret 2024. Pada siklus ini peneliti menerapkan permainan tepuk ampar-ampar pisang berdasarkan refleksi siklus I dan menerapkannya Kembali sebagai game dalam mengerjakan LKPD. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan hasil yang optimal peningkatan aktivitas belajar dalam diskusi dan menjelaskan hasil diskusi. Hasil penelitian siklus II menunjukkan adanya peningkatan pada aktivitas pembelajaran menggunakan permainan tradisional lebih baik pada semua indikator yang diteliti. Hal ini dapat dilihat Ketika siswa bermain aktif, antusias dan Bahagia saat mengikuti proses pembelajaran dan menunjukkan karakter positif. Dalam pengembangan karakter, permainan tradisional juga telah terbukti dapat meningkatkan karakter yang positif (Taek Bete & Kaleb Saidjuna, 2022). Karakter positif berpengaruh besar terhadap aktivitas belajar yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran.

Telah terjadi peningkatan persentase rata-rata aktivitas belajar siswa dari siklus I hingga siklus II yang ditandai dengan meningkatnya jumlah siswa yang memperoleh nilai di atas KKM. Data tersebut menunjukkan bahwa penelitian dapat dikatakan berhasil karena adanya peningkatan aktivitas belajar siswa. Hal tersebut membuktikan bahwa permainan tradisional merupakan cara atau metode yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, dengan menumbuhkan karakter baik generasi pelajar Indonesia sesuai ketentuan program baru Profil Pelajar Pancasila yang memiliki jiwa Pancasila (Cahya Saputri & Katoningsih, 2023).

Berdasarkan pembahasan diatas, pengintegrasian permainan tradisional dalam pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Oleh sebab itu, dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan permainan tradisional dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IVB SDN Bakalan Krajan 2 Kota Malang.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa Penerapan Permainan Tradisional dapat Meningkatkan Aktivitas Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV SDN Bakalan Krajan 2, Kota Malang. Rata-rata persentase setiap indikator menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II. Persentase rata-rata aktivitas belajar siswa meningkat dengan menyesuaikan gaya belajar siswa melalui penerapan permainan tradisional. Dengan penelitian ini, diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif bagi pendidik pada mata pelajaran IPAS untuk menggunakan permainan tradisional karena dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Daftar Rujukan

- Angraeni. (2023). *Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa X Pada Materi Mujahadah An-Nafsh DI SMKN 11 Luwu. Prosiding Pendidikan Profesi Guru Agama Islam (PPGAI)*, 3(1).
- Asih, S. W., & El-Yunusi, M. Y. M. (2024). *Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1). <https://doi.org/10.31000/ceria.v13i1.10604>

- Berbasis, P., Tradisional, P., Mengembangkan, U., Bahasa, P., Sosioemosional, D., Di, A., Bunda, H., Selatan, L., Sari, I., Wawan, A., & Waluyo, B. (2023). *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*. <http://journal.an-nur.ac.id/index.php/tarbiyahjurnal>
- Cahaya Saputri, P., & Katoningsih, S. (2023). *Analisis Pengaruh Permainan Tradisional dalam Penguatan Kebhinekaan Global*. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1). <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.230>
- Cahyani, V. D., & Pranata, O. D. (2023). *Studi Aktivitas Belajar Sains Siswa di SMA Negeri 7 Kerinci*. *Lensa (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 13(2). <https://doi.org/10.24929/lensa.v13i2.317>
- Dewi, P. K., & Budiana, N. (2018). *Media pembelajaran bahasa: aplikasi teori belajar dan strategi pengoptimalan pembelajaran*. *Hukum Perumahan*.
- Evitasari, A. D., & Aulia, M. S. (2022). Media Diorama dan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 3(1). <https://doi.org/10.30595/jrpd.v3i1.11013>
- Hadi, T. R. P., & Nugrahanta, G. A. (2021). Permainan Tradisional dan Kontribusinya Untuk Sikap Hormat Anak. *Jurnal Education and Development*, 9(4).
- Izza, F. N., & Rajagede, R. A. (2022). Pengembangan Permainan Tradisional Dam-Daman dalam Bentuk Application Programming Interface. *Journal.Uii.Ac.Id*, 3(2).
- Nuraini, Fitriani, & Fadhilah, R. (2018). Pengertian Aktivitas Belajar. *Hubungan Antara Aktivitas Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas X Sma Negeri 5 Pontianak*, 6.
- Prabowo, A., Indrawadi, J., & Amrii, U. (2021). Peningkatan Kemampuan Menulis Permulaan Siswa Menggunakan Media Gambar Flash Card dengan Pendekatan Saintifik Kelas II. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2). <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i2.1376>
- Pratiwi, J. W., & Heni, P. (2020). Eksplorasi Etnomatematika pada Permainan Tradisional Kelereng. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(2).
- Putri, I. D. C. K., & Widodo, S. A. (2017). Hubungan Antara Minat Belajar Matematika, Keaktifan Belajar Siswa, dan Persepsi Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*, 6(3).
- Qomariah, D. N., & Hamidah, S. (2022). Menggali manfaat permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar: konteks anak usia dini. *Jendela PLS*, 7(1).
- Simamora, M., & Nugrahanta, G. A. (t.t.). *Permainan Tradisional dan Kontribusinya Untuk Karakter Toleransi Anak*. <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.3.2021.1415>
- Syafriadi, S., Lalu Sapta Wijaya Kusuma, & Rusdiana Yusuf. (2021). Integrasi Permainan Tradisional Dalam Metode Pembelajaran Praktik untuk Meningkatkan Minat Belajar PJOK. *Reflection Journal*, 1(1), 14–21. <https://doi.org/10.36312/rj.v1i1.487>
- Taek Bete, D. E., & Kaleb Saidjuna, M. (2022). Implementasi Permainan Tradisional Benteng Dalam Pembelajaran Penjas Terhadap Pembentukan Perilaku Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2).

- Tjahjaningsih, E., RS, D. H. U. N., Radyanto, M. R., & Cahyan, A. T. (2022). Edukasi Permainan Tradisional Bagi Generasi Muda Dalam Upaya Pelestarian Permainan Yang Sudah Terlupakan Endang. *Jurnal IKRAITH-ABDIMAS No, 5(2)*.
- Wijaya, R. S. (2015). Hubungan kemandirian dengan aktivitas belajar siswa. *Jurnal Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling, 1(3)*.
- Wijayanti, A., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). Pengembangan Modul dengan Lima Permainan Tradisional Guna Mempertajam Hati Nurani Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar, 5(2)*. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v5i2.5280>