REFORM : Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya
Volume 08, Number 02, 2025 pp. 80-92
P-ISSN: 2580-0310 | E-ISSN: 2807-3355
Open Access:

Transformasi Pembelajaran Kolaboratif: Efektivitas Permainan Tradisional Engklek sebagai Solusi Alternatif Ketergantungan Gadget dalam Pembelajaran IPS

Lia Yustica Cahya Utami[1], Aulya Fauzanna[2], Mokhammad Miftakhul Huda[3]
[123] Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Indonesia
liaayustica@gmail.com[1], aulyafauzanna9@gmail.com[2] , dr.hoeda@uinkhas.ac.id[3]

ARTICLE INFO

Article history:
Received November , 2025
Revised November 12, 2025
Accepted November 15, 2025
Available online November 16, 2025

Kata Kunci:
Permainan Tradisional Engklek; Pembelajaran Kolaboratif; Ketergantungan Gadget.

Keywords:
Traditional Engklek Game; Collaborative Learning; Gadget Dependency.

ABSTRAK

Ketergantungan siswa sekolah dasar terhadap gadget telah memunculkan penurunan interaksi sosial dan keterlibatan belajar, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang menekankan pengembangan kompetensi sosial. Meskipun penelitian mengenai permainan tradisional telah dilakukan, sebagian besar kajian terdahulu berfokus pada aspek motorik dan kognitif, sehingga belum memberikan pemahaman komprehensif mengenai integrasi permainan engklek sebagai media pembelajaran kolaboratif. Penelitian ini bertujuan menganalisis peran engklek dalam memperkuat partisipasi, komunikasi, dan kerja sama siswa dalam pembelajaran IPS. Studi ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan locus di SD Baiturrohman Jember. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis tematik untuk mengidentifikasi pola partisipasi dan dinamika interaksi siswa. Temuan penelitian menunjukkan bahwa engklek berkontribusi signifikan dalam menciptakan lingkungan belajar yang aktif, partisipatif, dan berbasis pengalaman langsung. Selain meningkatkan motivasi dan kemandirian siswa, engklek terbukti mengurangi ketergantungan terhadap gadget serta memperkuat nilai kerja sama dan interaksi sosial. Penelitian ini menawarkan kontribusi teoretis berupa pemodelan integrasi permainan tradisional dalam kerangka pedagogis IPS, serta kontribusi praktis berupa strategi pembelajaran berbasis budaya lokal yang aplikatif dan relevan dengan kebutuhan pendidikan dasar kontemporer.

ABSTRACT

The pervasive dependency of elementary school students on digital gadgets has precipitated a notable decline in social interaction and academic engagement, particularly within Social Sciences (IPS), a subject critically reliant on developing social competencies. While extant research on traditional games exists, it has predominantly emphasized motor and cognitive dimensions, thereby lacking a comprehensive examination of their integration as collaborative pedagogical tools. This qualitative descriptive study, situated at SD Baiturrohman Jember, analyzes the role of the traditional engklek (hopscotch) game in bolstering student participation, communication, and cooperation in IPS. Data gathered through observation, in-depth interviews, questionnaires, and documentation were subjected to thematic analysis, revealing that engklek significantly fosters an active, participatory, and experiential learning environment. The game not only enhanced student motivation and autonomy but also effectively mitigated gadget dependency while reinforcing cooperative values and social interaction. Consequently, this study provides a theoretical contribution by modeling the integration of traditional games into an IPS pedagogical framework and a practical contribution by offering an applicable, culturally-grounded learning strategy relevant to contemporary primary education needs.

1. PENDAHULUAN

Ketergantungan terhadap gadget saat ini telah menjadi perhatian serius di dunia pendidikan. Kemajuan teknologi digital memang membawa banyak manfaat dalam mendukung proses belajar, namun juga menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan sosial anak (Zahroh, 2020). Banyak siswa sekolah dasar yang lebih sering bermain game atau menonton video di ponsel dibandingkan berinteraksi secara langsung dengan teman sebayanya. Kondisi ini mengakibatkan perubahan besar dalam pola belajar dan hubungan sosial siswa (Rahmawati, 2024). Nilai-nilai sosial seperti gotong royong, empati, dan semangat kerja sama mulai berkurang seiring meningkatnya individualisme akibat penggunaan gadget yang berlebihan (Thertina, 2023) Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), keadaan ini sangat disayangkan karena IPS memiliki tujuan utama menumbuhkan pemahaman terhadap kehidupan sosial dan kebersamaan di masyarakat (Tarsini & Ningsih, 2021). Berdasarkan penelitian (Ama & Elwindra, 2022), lebih dari 70% siswa sekolah dasar di Indonesia menggunakan gadget selama lebih dari empat jam per hari, yang menunjukkan adanya perubahan sosial signifikan di lingkungan pendidikan dasar. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang mendidik dan menyenangkan untuk mengatasi permasalahan ini, salah satunya melalui permainan tradisional engklek sebagai sarana pembelajaran kolaboratif yang berakar pada budaya lokal.

Permainan tradisional engklek menyimpan potensi besar sebagai media pembelajaran yang mampu memperkaya dinamika sosial dan kolaboratif siswa di sekolah dasar. Engklek tidak hanya berfungsi sebagai permainan fisik, tetapi juga mengandung nilai-nilai pendidikan yang relevan dengan pembentukan karakter sosial siswa (Faslia et al., 2023). Secara sederhana, engklek dimainkan dengan melompat dari satu petak ke petak lain sambil memperhatikan aturan dan giliran, namun di balik kesederhanaannya terdapat latihan sosial penting seperti menunggu giliran, menghormati keputusan kelompok, dan membantu teman yang mengalami kesulitan (Faslia et al., 2023) Dalam implementasinya ke dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), permainan engklek dapat dirancang menjadi kegiatan pembelajaran terstruktur yang menghubungkan konsep-konsep sosial dengan pengalaman nyata siswa di sekolah (Rohim, 2024). Guru dapat menyusun skenario pembelajaran di mana setiap petak mewakili peran sosial atau tugas kelompok, sehingga siswa tidak hanya berlatih keterampilan motorik, tetapi juga mengembangkan kemampuan berkomunikasi, berbagi tanggung jawab, dan mengambil keputusan bersama (Saiful et al., 2023). Beberapa studi awal menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan dan interaksi siswa setelah diterapkannya permainan tradisional dalam proses pembelajaran, meskipun penelitian yang memfokuskan engklek sebagai alat pembelajaran kolaboratif masih sangat terbatas (Nakrowi, 2022). Oleh karena itu, pemanfaatan engklek sebagai media pedagogis perlu dikaji lebih mendalam agar dapat dirumuskan langkah-langkah implementasi yang praktis, terukur, dan relevan dengan kurikulum IPS, sehingga budaya lokal sekaligus keterampilan sosial siswa dapat berkembang secara seimbang.

Sejumlah penelitian terdahulu telah menyoroti nilai-nilai pendidikan yang ada dalam permainan tradisional, namun sebagian besar hanya berfokus pada aspek kognitif dan motorik siswa (Rahmawati, 2024). Penelitian oleh (Lubis, 2023) menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu meningkatkan kedisiplinan dan keterampilan berpikir anak, sedangkan (Putra et al., 2023) menekankan bahwa permainan tradisional memiliki peran penting dalam melatih koordinasi fisik dan keseimbangan gerak. Temuan serupa juga diungkapkan oleh (Ramadhona, 2021) yang menyatakan bahwa permainan tradisional berkontribusi terhadap pembentukan karakter dan pengembangan keterampilan dasar anak. Namun, berbagai penelitian tersebut belum menjelaskan secara mendalam bagaimana permainan engklek dapat dioptimalkan sebagai sarana untuk membangun interaksi sosial dan kolaborasi dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar (Heristian et al., 2022). Padahal, unsur-unsur dalam engklek, seperti aturan permainan, giliran bermain, dan kerja sama tim secara langsung mencerminkan prinsip-prinsip sosial yang diajarkan dalam mata pelajaran (Habibi, 2022). Hingga saat ini, masih sedikit penelitian yang berupaya mengintegrasikan permainan engklek secara sistematis dalam rancangan pembelajaran kolaboratif yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik sosial budaya siswa Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk menutup celah tersebut dengan mengkaji engklek sebagai strategi pembelajaran yang mampu menggabungkan budaya lokal, interaksi sosial, peningkatan partisipasi siswa, serta penguatan nilai-nilai kebersamaan di lingkungan pendidikan dasar.

Penerapan permainan engklek dalam pembelajaran IPS memiliki arti penting karena mampu menghadirkan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan penuh makna bagi siswa sekolah dasar. Melalui permainan ini, siswa tidak hanya berlatih keseimbangan dan koordinasi gerak, tetapi juga memahami nilai-nilai sosial seperti kerja sama, sportivitas, kejujuran, dan kedisiplinan. Engklek memberi ruang bagi setiap siswa untuk berinteraksi, belajar menunggu giliran, menghargai keputusan teman, serta bekerja sama untul mencapai tujuan bersama. Dalam konteks pembelajaran modern yang sering berorientasi pada teknologi, kehadiran engklek menjadi penyegar karena mengajak siswa berinteraksi langsung tanpa perantara gadget. Permainan ini juga membuka peluang bagi guru untuk mengaitkan nilai-nilai budaya lokal dengan konsep sosial yang diajarkan dalam IPS. Penerapan permainan engklek juga bisa digunakan oleh guru sebagai evaluasi belajar untuk mengetahui seberapa mereka paham

akan materi yang telah diberikan. Oleh karena itu, penerapan engklek tidak hanya berfungsi sebagai pelestarian budaya tradisional, tetapi juga sebagai pendekatan pembelajaran inovatif yang menumbuhkan kebersamaan, empati, dan kolaborasi di lingkungan sekolah dasar.

Penelitian ini berfokus untuk menelaah bagaimana permainan engklek dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran kolaboratif dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar. Kajian ini berusaha memahami sejauh mana aktivitas bermain engklek dapat memperkuat kemampuan siswa dalam bekerja sama, berkomunikasi, dan berpartisipasi aktif di kelas. Melalui penerapan engklek, diharapkan muncul suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kepedulian sosial antar peserta didik. Penelitian ini juga menelusuri bagaimana keterlibatan siswa selama proses pembelajaran dengan engklek mampu mengurangi ketergantungan terhadap gadget serta meningkatkan konsentrasi dan motivasi belajar mereka. Dengan mengamati perilaku dan interaksi siswa secara langsung, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran nyata mengenai efektivitas permainan tradisional dalam memperkuat karakter sosial. Temuan ini akan menjadi dasar untuk mengembangkan strategi pembelajaran berbasis budaya lokal yang kontekstual, menyenangkan, serta relevan dengan kebutuhan pendidikan masa kini, dan diharapkan membantu guru merancang aktivitas yang mudah diimplementasikan dalam berbagai sekolah dasar.

2. METODE

Pemilihan topik tentang transformasi pembelajaran kolaboratif melalui permainan tradisional engklek didasarkan pada kebutuhan untuk menanggapi fenomena sosial yang berkembang di era digital, khususnya meningkatnya ketergantungan siswa terhadap gadget yang berdampak pada menurunnya interaksi sosial di lingkungan belajar. Fenomena ini menjadi perhatian penting dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), karena IPS berperan dalam menumbuhkan nilai-nilai sosial, kerja sama, dan empati antarsiswa. Ketika proses belajar lebih banyak berlangsung melalui media digital, siswa cenderung kehilangan ruang aktual untuk berinteraksi dan membangun hubungan sosial yang bermakna. Oleh sebab itu, penelitian ini memfokuskan diri pada upaya mengintegrasikan permainan tradisional engklek sebagai strategi pembelajaran kolaboratif yang menumbuhkan kembali partisipasi aktif dan nilai sosial siswa. Fokus ini dipilih agar pembelajaran IPS dapat menjadi wadah yang tidak hanya mengajarkan pengetahuan kognitif, tetapi juga menumbuhkan kesadaran sosial di tengah pengaruh teknologi yang semakin kuat.

Penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian deskriptif kualitatif, karena pendekatan ini memberikan ruang bagi peneliti untuk menggali secara mendalam makna, interaksi, dan pengalaman yang muncul selama proses pembelajaran. Data yang dikumpulkan bersifat naratif dan kontekstual, berfokus pada pengalaman guru dan siswa dalam menerapkan permainan tradisional engklek di kelas. Meskipun bersifat kualitatif, penelitian ini juga menggunakan data kuantitatif pendukung berupa hasil observasi dan angket sederhana untuk menampilkan kecenderungan temuan melalui grafik deskriptif. Pendekatan ini tidak dimaksudkan untuk menghasilkan generalisasi statistik, tetapi untuk memperkuat interpretasi kualitatif dengan gambaran empiris yang lebih jelas. Dengan demikian, penelitian ini menafsirkan dinamika sosial yang terjadi dalam pembelajaran bukan hanya melalui angka, melainkan juga melalui refleksi dan makna sosial yang dibangun oleh para partisipan. Pendekatan ini diharapkan mampu menampilkan gambaran menyeluruh mengenai bagaimana permainan engklek dapat berfungsi sebagai sarana belajar yang kolaboratif, interaktif, dan humanistik dalam konteks pembelajaran IPS.

Sumber data utama penelitian ini adalah salah satu guru IPS SD Baiturrohman Jember, yaitu Bapak Fero Ghifar Nafidz, S.Pd., yang menjadi pelaku langsung dalam penerapan metode pembelajaran berbasis permainan tradisional. Sumber data tambahan diperoleh melalui observasi kegiatan belajar, wawancara mendalam, pengisian angket terhadap siswa, dan dokumentasi lapangan yang menggambarkan keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung. Pengumpulan data menggunakan teknik purposive sampling, dengan mempertimbangkan relevansi dan kontribusi informan terhadap fokus penelitian. Prosedur pengumpulan data dilakukan dalam tiga tahap, yaitu pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran, wawancara guru IPS mengenai strategi dan hasil penerapan metode, serta pengumpulan dokumentasi berupa foto dan catatan kegiatan. Selain itu, peneliti juga melakukan pengisian angket singkat terhadap respon siswa kelas VI SD Baiturrohman Jember yang berjumlah 24 siswa terhadap pembelajaran IPS melalui permainan engklek. Data yang sudah dikumpulkan kemudian dianalisis dengan menggunakan metode analisis tematik, yang meliputi proses reduksi, pengelompokan, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Melalui analisis ini, diperoleh tiga kategori tematik utama, yakni: (1) reinterpretasi nilai pembelajaran IPS, (2) penataan ulang ruang kelas, dan (3) pergeseran peran guru dan kemandirian siswa. Untuk menjamin validitas

temuan, digunakan triangulasi sumber dan metode, dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, serta dokumentasi agar diperoleh hasil analisis yang komprehensif dan kredibel.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis

A. Reinterpretasi Nilai Pembelajaran IPS

Hasil wawancara yang telah dilakukan di SD Baiturrohman Jember dengan guru IPS SD Baiturrohman Jember menghasilkan kutipan berikut:

> *"Dengan menggunakan metode permainan berbasis engklek, anak-anak terlihat jauh lebih fokus dan semangat saat pembelajaran berlangsung, karena mereka merasa seperti sedang bermain bukan belajar. Mereka juga lebih memahami materi IPS yang sedang diajarkan dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis permainan engklek, dibanding dengan metode lain, seperti metode ceramah karena mereka terlibat langsung dalam praktiknya." (Informan 1, 2025).*

Gambar 1.
Kegiatan Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Engklek



Catatan. Dokumentasi Peneliti 2025.

Gambar 1. siswa terlihat sangat antusias dan aktif terlibat dalam permainan engklek. Mereka bergantian bermain dengan melompat ke dalam kotak-kotak yang digambar di lantai, sambil memahami konsep pembelajaran IPS yang berlangsung dengan tertib dan penuh tawa. Hal ini dapat meningkatkan aktivitas siswa dan meningkatkan pemahaman kognitif mereka. Dengan adanya permainan engklek sebagai pembelajaran kolaboratif, siswa-siswi dapat mengurangi ketergantungan terhadap gadget.

Gambar 2.
Kegiatan Wawancara dengan Guru IPS di SD Baiturrohman Jember



Catatan. Dokumentasi Peneliti 2025.

Gambar 2. merupakan kegiatan wawancara dengan Bapak Fero Ghifar Nafidz, S.Pd., selaku guru IPS di SD Baiturrohman Jember. Kegiatan wawancara ini bertujuan memperoleh pemahaman mendalam mengenai penerapan permainan tradisional engklek sebagai sarana pembelajaran kolaboratif sebagai alternatif edukatif untuk mengurangi ketergantungan siswa terhadap penggunaan gadget dalam pembelajaran IPS.

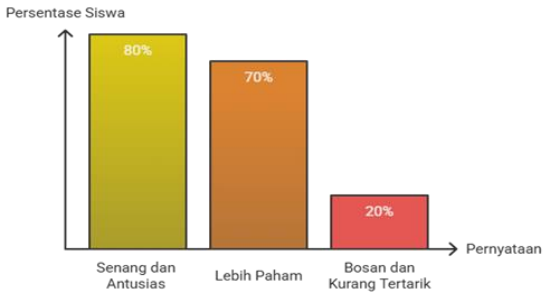
Tabel 1.
Tanggapan Siswa pada Implementasi Pembelajaran Berbasis Engklek di Pelajaran IPS

No.	Pernyataan	Jawaban Iya	Jawaban Tidak
1	Saya merasa senang dan antusias belajar IPS melalui permainan engklek	22	2
2	Saya menjadi lebih paham pelajaran IPS dengan bermain engklek	20	4
3	Saya merasa bosan dan kurang tertarik selama kegiatan berlangsung	3	21

Catatan. Data Hasil Tanggapan Siswa 2025.

Tabel 1. merupakan hasil tanggapan siswa terhadap penerapan permainan engklek dalam pembelajaran IPS. Data menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merespons kegiatan ini dengan rasa tertarik dan keterlibatan yang tinggi, sekaligus mengakui bahwa aktivitas tersebut membantu mereka memahami materi dengan lebih jelas. Hanya sedikit siswa yang memiliki rasa jenuh selama pembelajaran berlangsung. Temuan ini menegaskan bahwa pemanfaatan permainan tradisional dalam kelas mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup dan mendukung efektivitas pembelajaran.

Grafik 1.
Presentase Hasil Tanggapan Siswa pada Implementasi Pembelajaran Berbasis Engklek



Catatan. Data Hasil Tanggapan Siswa 2025.

Hasil tanggapan siswa pada grafik 1. menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan tanggapan positif terhadap penerapan pembelajaran IPS melalui permainan engklek. Sebanyak 22 siswa merasa senang dan antusias saat pembelajaran berbasis engklek dengan hasil 80%, 20 siswa yang menyatakan lebih memahami materi memperoleh hasil 70%, sedangkan hanya 3 siswa yang merasa bosan dengan hasil 20%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan permainan engklek dalam pembelajaran IPS dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, serta berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman konsep pada siswa.

Dari hasil penelitian, terlihat bahwa penerapan permainan tradisional engklek dalam pembelajaran IPS di SD Baiturrohman Jember memberikan dampak positif terhadap semangat dan keterlibatan siswa selama proses belajar berlangsung. Pembelajaran yang sebelumnya bersifat pasif berubah menjadi lebih aktif dan menyenangkan karena siswa merasa seperti bermain, bukan sekadar belajar di kelas. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis budaya lokal dapat meningkatkan motivasi dan memperkuat nilai kebersamaan dalam kelas (Iwan pranoto et al., 2021). Guru berperan penting dalam memastikan bahwa kegiatan bermain tidak sekadar hiburan, tetapi sarana edukatif yang menumbuhkan pemahaman konsep sosial secara konkret (Mustaqim, 2021).

Selain itu, keberhasilan penerapan metode ini dipengaruhi oleh kreativitas guru dalam mengaitkan permainan dengan materi IPS. Guru berperan sebagai fasilitator yang mendorong siswa berpikir kritis dan bekerja sama dalam suasana kelas yang kolaboratif. Melalui interaksi tersebut, siswa belajar menghargai pendapat dan mengembangkan empati sosial (Tegal et al., 2021).

Pembelajaran melalui permainan engklek membawa perubahan nyata terhadap perilaku dan karakter siswa. Siswa menjadi lebih fokus, percaya diri, dan mampu bekerja sama dengan teman sebayanya. Kegiatan ini juga membantu mengurangi ketergantungan terhadap gadget serta menumbuhkan nilai gotong royong dan kemandirian dalam proses belajar (Baroroh et al., 2022).

B. Penataan Ulang Ruang Kelas

Hasil wawancara yang telah dilakukan di SD Baiturrohman Jember dengan guru IPS SD Baiturrohman Jember menghasilkan kutipan berikut:

> *"Saya melihat anak-anak lebih berani bertanya dan diskusi pada saat suasananya menyenangkan, mereka terlihat lebih aktif dan leluasa untuk mengekspresikan diri terutama saat bermain engklek. Penataan ulang ruang belajar saat pembelajaran IPS dengan permainan engklek sangat berpengaruh terhadap anak-anak. Karena ruang terlihat lebih luas dan mereka lebih leluasa untuk bergerak, 90% dari mereka sangat aktif dan antusias. (Informan 1, 2025)."*

Gambar 3.
Tata Ruang Kelas VI



Catatan. Dokumentasi Peneliti 2025.

Gambar 3. memperlihatkan suasana kegiatan pembelajaran di kelas VI SD Baiturrohman Jember yang diintegrasikan dengan permainan engklek. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa ruang kelas tampak lebih luas dan tertata dibandingkan dengan suasana pembelajaran konvensional. Siswa tampak lebih aktif, antusias, serta menunjukkan keterlibatan yang tinggi selama proses pembelajaran IPS berlangsung. Penataan ruang belajar yang dilakukan ulang berkontribusi terhadap terciptanya lingkungan belajar yang lebih interaktif dan kondusif.

Gambar 4.
Kegiatan Wawancara dengan Guru IPS di SD Baiturrohman Jember



Catatan. Dokumentasi Peneliti 2025.

Gambar 4. merupakan kegiatan wawancara dengan Bapak Fero Ghifar Nafidz, S.Pd., selaku guru IPS di SD Baiturrohman Jember. Wawancara tersebut dilaksanakan untuk memperoleh informasi mengenai tingkat perspektif guru terhadap efektivitas penataan ulang ruang belajar pada saat pembelajaran materi IPS yang dikaitkan dengan permainan engklek. Kegiatan ini bertujuan untuk memahami bagaimana integrasi permainan tradisional dapat meningkatkan pemahaman siswa serta memberikan ruang gerak yang lebih luas dan dinamis selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 2.
Penilaian Guru terhadap Penataan Ulang Ruang Kelas

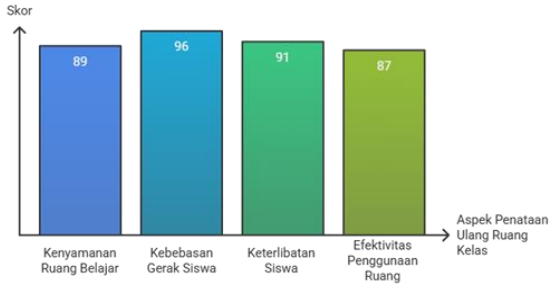
No.	Aspek yang Dinilai	Skor (0-100)	Interpretasi
1	Kenyamanan ruang kelas	89	Sangat Baik

2	Kebebasan gerak siswa	96	Sangat Baik
3	Keterlibatan siswa	91	Sangat Baik
4	Efektivitas penggunaan ruang	87	Baik Sekali

Catatan. Data Hasil Penilaian Guru

Tabel 2. Merupakan penilaian terhadap beberapa aspek utama terkait penataan ruang kelas setelah dilakukan perubahan. Skor yang diperoleh menunjukkan bahwa ruang kelas memberikan tingkat kenyamanan tinggi, memungkinkan siswa bergerak lebih leluasa, serta mendukung keterlibatan mereka selama proses pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan ruang dinilai efektif dan mendukung kelancaran aktivitas belajar.

Grafik 2.
Hasil Penilaian Guru terhadap Penataan Ulang Ruang Kelas



Catatan. Data Hasil Penilaian Guru 2025.

Hasil penilaian pada grafik 2. menunjukkan bahwa penataan ruang kelas dinilai sangat baik oleh guru. Kenyamanan ruang belajar memperoleh skor tertinggi, diikuti kebebasan gerak dan keterlibatan siswa yang juga berada pada kategori sangat baik. Efektivitas penggunaan ruang berada pada kategori baik sekali. Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa penataan ulang ruang kelas mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih nyaman, mendukung aktivitas siswa, serta meningkatkan kualitas pembelajaran.

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa penataan ruang kelas di SD Baiturrohman Jember memunculkan perubahan yang jelas pada dinamika pembelajaran, khususnya terkait kenyamanan, kebebasan bergerak, dan keterlibatan siswa. Fenomena yang tampak mencakup meningkatnya aktivitas siswa selama proses belajar, suasana kelas yang lebih tertib namun fleksibel, serta pergeseran dari pembelajaran yang pasif menuju pola pembelajaran yang lebih partisipatif (Lufiah et al., 2022). Skor penilaian yang tinggi pada aspek kebebasan gerak (96), keterlibatan siswa (91), kenyamanan ruang belajar (89), dan efektivitas pemanfaatan ruang (87) merefleksikan adanya perbaikan nyata pada kualitas lingkungan belajar.

Munculnya fenomena tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor penting, terutama strategi guru dalam mengonfigurasi ruang kelas agar sesuai dengan kebutuhan aktivitas pembelajaran. Guru mengatur posisi meja, area gerak, dan titik fokus pembelajaran secara sistematis sehingga interaksi pedagogis dapat berlangsung secara efektif (Nurhalimah et al., 2023). Selain itu, ruang kelas yang lebih terbuka dan terorganisasi memberikan dukungan terhadap berbagai metode belajar, termasuk diskusi, kerja kelompok, dan aktivitas berbasis proyek, yang pada akhirnya memperkuat intensitas keterlibatan siswa.

Implikasi dari penataan ruang tersebut bersifat transformatif terhadap proses pembelajaran. Siswa menunjukkan peningkatan fokus, kepercayaan diri, dan kemampuan bekerja sama dalam berbagai aktivitas kelas. Lingkungan fisik yang lebih fungsional juga mendorong pembentukan budaya belajar yang lebih inklusif dan kolaboratif. Dengan demikian, penataan ruang kelas tidak hanya meningkatkan kualitas pengalaman belajar, tetapi juga berkontribusi pada penguatan interaksi sosial dan perkembangan kompetensi siswa secara lebih berkelanjutan.

C. Pergeseran Peran Guru dan Kemandirian Siswa

Hasil wawancara yang telah dilakukan di SD Baiturrohman Jember dengan guru IPS di SD Baiturrohman Jember menghasilkan kutipan berikut:

> *"Saya membiarkan siswa menggambar dan menyusun aturan bermain engklek sendiri, mereka akan saya bentuk kelompok lalu mendiskusikan materi pelajaran IPS bersama. Saya hanya akan memberikan arahan diawal dan siswa akan melanjutkan sendiri. Karena dengan*

begitu, siswa bisa lebih interaktif dan mudah mengingat materi yang sedang diajarkan. Siswa juga bisa lebih percaya diri dan bisa memecahkan masalah kelompoknya sendiri tanpa adanya intervensi dari saya secara berlebihan. Hal ini juga dapat melatih kemandirian siswa." (Informan 1, 2025).

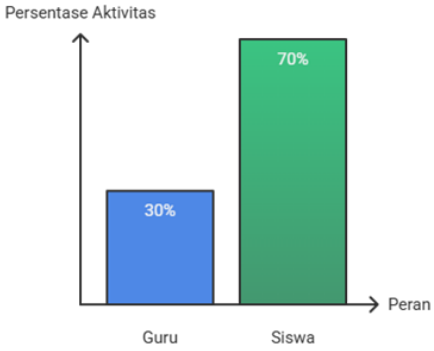
Gambar 5.
Kegiatan Membuat Gambar Engklek di Lantai



Catatan. Dokumentasi Peneliti 2025.

Gambar 5. memperlihatkan proses awal pembelajaran ketika siswa menata sendiri pola engklek di lantai kelas menggunakan selotip hitam. Kegiatan ini dilakukan secara berkelompok, sehingga memberi ruang bagi siswa untuk berinisiatif dan bekerja sama. Praktik tersebut tidak hanya mendukung kemandirian, tetapi juga mengasah keterampilan koordinasi dan kesiapan mereka mengikuti pembelajaran. Pendekatan ini menunjukkan bahwa pelibatan siswa sejak tahap persiapan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, berbasis pengalaman dan mengurangi penggunaan gadget.

Grafik 3.
Presentase Hasil Perbandingan Aktivitas Guru dan Siswa



Catatan. Data Hasil Penilaian Guru 2025.

Hasil analisis pada grafik 3 memperlihatkan bahwa aktivitas pembelajaran lebih didominasi oleh siswa (70%), sedangkan peran guru tercatat sebesar 30% sebagai penyedia arahan dan kerangka pembelajaran. Distribusi ini menandai model pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana proses pembelajaran berlangsung secara mandiri, kolaboratif, dan reflektif melalui diskusi, praktik, dan kegiatan berbasis gerak. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa peran fasilitatif guru mendukung kemandirian dan keterlibatan aktif siswa sehingga interaksi pedagogis menjadi lebih dinamis dan bermakna.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa integrasi aktivitas engklek dalam pembelajaran IPS menghasilkan konfigurasi pembelajaran yang lebih partisipatif. Fenomena yang menonjol tampak pada dominasi aktivitas siswa sebesar 70%, yang tercermin melalui keterlibatan mereka dalam menata pola permainan, mengorganisasi kelompok, serta mengelola alur kegiatan tanpa ketergantungan tinggi pada instruksi guru. Kondisi ini menandai munculnya pola belajar yang lebih mandiri, kolaboratif, dan berbasis pengalaman langsung (Tegal et al., 2021).

Munculnya fenomena tersebut dipengaruhi oleh reposisi peran guru yang berfungsi sebagai fasilitator. Guru hanya memberikan arahan awal, sementara proses selanjutnya dikelola oleh siswa. Dukungan lingkungan fisik kelas yang memungkinkan aktivitas gerak serta penggunaan pendekatan

pembelajaran berbasis praktik turut memperkuat partisipasi siswa (Kusnadi et al., 2022). Kombinasi faktor-faktor ini secara kritis mendorong pergeseran dari pembelajaran yang berpusat pada guru menuju model yang lebih berorientasi pada keterlibatan siswa (Yuliana, 2022).

Implikasinya bersifat transformatif terhadap dinamika dan kualitas pembelajaran. Siswa menunjukkan peningkatan kemandirian, kepercayaan diri, dan efektivitas kerja sama dalam kelompok. Selain itu, interaksi pedagogis menjadi lebih adaptif dan konstruktif, sehingga memperkuat relevansi pembelajaran dengan kebutuhan perkembangan kognitif maupun sosial siswa (Sofnidar et al., 2019).

Diskusi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional engklek dalam pembelajaran IPS menghadirkan perubahan signifikan pada dinamika kelas, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun perilaku sosial siswa. Pada data hasil tanggapan siswa, mengonfirmasi bahwa mayoritas siswa merasa antusias dan lebih memahami materi ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan, dengan 22 siswa menunjukkan respons positif terhadap aktivitas tersebut. Guru juga memberikan penilaian sangat baik terhadap penataan ulang ruang kelas yang mendukung kebebasan bergerak dan meningkatkan keterlibatan siswa, tercermin dari skor tinggi pada aspek kenyamanan ruang (89), kebebasan gerak (96), serta efektivitas penggunaan ruang (87). Selain itu, grafik aktivitas menunjukkan bahwa 70% proses pembelajaran didominasi oleh siswa, sedangkan guru berperan 30% sebagai fasilitator. Kondisi ini mencerminkan pergeseran fokus dari teacher-centered menuju student-centered learning. Seluruh data mengindikasikan bahwa engklek memberi kontribusi nyata dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, partisipatif, dan menyenangkan, sekaligus mengurangi ketergantungan siswa terhadap gadget dan mendorong terbentuknya suasana belajar yang lebih komunikatif serta kolaboratif. Dengan demikian, permainan tradisional terbukti mampu menjadi media pembelajaran yang efektif pada konteks IPS di sekolah dasar.

Serangkaian temuan positif tersebut muncul karena karakteristik permainan engklek yang secara alami mengandung unsur kolaboratif, kinestetik, dan berbasis pengalaman langsung. Aktivitas fisik dalam permainan, seperti melompat antar-petak dan menunggu giliran, menciptakan suasana belajar yang tidak kaku, sehingga siswa merasa lebih bebas dan nyaman untuk terlibat. Penataan ruang kelas yang lebih terbuka memberi ruang gerak lebih luas, mengurangi hambatan visual, serta menghilangkan kesan pembelajaran yang monoton (Lufiah et al., 2022) . Guru yang mengambil peran sebagai fasilitator juga berkontribusi besar dalam memberi ruang kepada siswa untuk mengeksplorasi, berdiskusi, dan mengatur alur permainan sesuai kebutuhan pembelajaran (Mawarti, 2023). Siswa akhirnya merasa dihargai dan memiliki kepemilikan terhadap proses belajar. Selain itu, engklek mengaktifkan modalitas belajar multisensori gerak, visual, dan interpersonal yang membuat siswa lebih mudah memproses informasi dan mempertahankan fokus dalam waktu lebih lama (Faslia et al., 2023). Ketika suasana kelas mendukung keterlibatan, motivasi intrinsik pun meningkat dan ketergantungan pada gadget menurun karena perhatian siswa teralihkan pada aktivitas yang lebih menarik secara sosial maupun emosional (Yuniarty et al., 2023). Dengan cara inilah engklek mampu menciptakan fondasi terbentuknya dinamika belajar yang lebih hidup dan bermakna.

Peningkatan kualitas interaksi, motivasi, dan pemahaman yang muncul selama pembelajaran melalui engklek membawa sejumlah konsekuensi positif terhadap perkembangan akademik dan sosial siswa. Aktivitas gerak yang menyatu dengan proses belajar membantu siswa memaknai konsep IPS secara konkret karena mereka tidak hanya mendengar penjelasan guru, tetapi mengalaminya melalui tindakan langsung (Triardhana et al., 2022). Hal ini memperkuat retensi konsep serta mendorong internalisasi nilai-nilai sosial seperti kerja sama, kedisiplinan, dan sportivitas. Perubahan distribusi peran antara guru dan siswa turut meningkatkan kemandirian, karena siswa diberi kesempatan untuk merencanakan, berkoordinasi, dan menyelesaikan langkah-langkah permainan tanpa intervensi berlebihan dari guru (Afendi et al., 2022). Interaksi yang muncul selama permainan juga memperkaya empati serta keterampilan interpersonal, mengingat siswa harus berkomunikasi, berbagi peran, dan menyelesaikan konflik kecil yang mungkin terjadi (Laelaturohmah, 2019). Selain itu, penurunan ketergantungan gadget menjadi dampak penting lainnya karena aktivitas permainan memberi kepuasan sosial dan emosional secara langsung yang tidak diperoleh dari interaksi berbasis layar (Sa'diyah et al., 2023). Dengan demikian, permainan engklek tidak hanya memperkuat aspek kognitif dan sosial, tetapi juga membentuk kebiasaan belajar yang lebih sehat, seimbang, dan berorientasi pada pengalaman nyata.

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, temuan studi ini memperluas pemahaman mengenai potensi permainan tradisional sebagai media pembelajaran. Penelitian (Lubis, 2023) dan (Putra et al., 2023) menunjukkan bahwa permainan tradisional memberikan dampak pada pengembangan motorik dan aspek kognitif, namun belum mengungkap secara mendalam bagaimana permainan dapat berfungsi sebagai struktur pedagogis untuk membangun interaksi sosial dan

kolaborasi. (Heristian et al., 2022) menekankan pentingnya muatan budaya lokal dalam pendidikan, tetapi belum mengaitkannya dengan desain pembelajaran IPS berbasis pengalaman langsung. Temuan ini memperkaya celah tersebut dengan menegaskan bahwa engklek bukan sekadar aktivitas fisik, melainkan wahana pembelajaran sosial yang memungkinkan siswa membangun peran, giliran, dan koordinasi kelompok secara lebih sistematis (Bete & Saidjuna, 2022). Perbedaan lainnya tampak pada fokus analisis: penelitian terdahulu dominan menjadikan permainan sebagai pelengkap pembelajaran, sedangkan penelitian ini memosisikan permainan sebagai fondasi dari desain instruksional (Haumahu et al., 2021). Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan kontribusi konseptual baru dengan menempatkan permainan engklek dalam kerangka pedagogis kolaboratif yang lebih komprehensif.

Berdasarkan serangkaian temuan, sejumlah rekomendasi diajukan untuk memperkuat inovasi pembelajaran IPS di sekolah dasar. Secara konseptual, permainan tradisional perlu dipandang sebagai bagian integral dari strategi pembelajaran berbasis pengalaman, bukan sekadar aktivitas tambahan (Barus, 2022). Guru disarankan untuk merancang skenario pembelajaran yang menggabungkan nilai budaya, ruang gerak adaptif, serta tujuan kompetensi IPS secara lebih terstruktur melalui integrasi media kontekstual dalam proses pembelajaran (Sampurna et al., 2022). Pada ranah metode, pengembangan modul berbasis permainan perlu didukung oleh pelatihan guru mengenai teknik fasilitasi dan penilaian autentik agar implementasinya konsisten dan efektif (Jannah et al., 2022). Dari sisi kebijakan, sekolah perlu menyediakan pedoman pelaksanaan yang mendorong penggunaan permainan tradisional sebagai alternatif pembelajaran kinestetik guna mengurangi ketergantungan siswa terhadap gadget (Irawan et al., 2020). Dinas pendidikan juga dapat memasukkan permainan lokal sebagai bagian dari kurikulum muatan lokal atau program sekolah penggerak. Penelitian lanjutan disarankan untuk menguji efektivitas model ini di sekolah lain guna memperoleh bukti jangka panjang. Dengan demikian, integrasi permainan engklek dapat menjadi strategi berkelanjutan untuk membangun karakter sosial siswa di era digital.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini berhasil menemukan bukti kuat bahwa permainan tradisional engklek sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 80% siswa menjadi lebih antusias dan 70% siswa lebih mudah memahami materi pelajaran setelah mengikuti pembelajaran dengan metode engklek. Data observasi membuktikan bahwa kegiatan pembelajaran berubah menjadi lebih aktif, dimana siswa terlibat langsung dalam 70% aktivitas belajar, sementara guru berperan sebagai pembimbing. Permainan engklek secara alami mengajarkan siswa untuk bekerja sama, menunggu giliran, dan menghargai pendapat teman. Yang tak kalah penting, penggunaan engklek berhasil mengurangi ketergantungan siswa terhadap ggadget selama jam pelajaran. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan karena siswa dapat bergerak bebas dan berinteraksi secara langsung. Semua temuan ini membuktikan bahwa engklek dapat menjadi solusi praktis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Penelitian ini memberikan sumbangan penting bagi pengembangan pendidikan, khususnya dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Dari segi teori, penelitian ini memperkaya pemahaman tentang cara mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam pembelajaran modern. Hasil penelitian membuktikan bahwa nilai-nilai kebudayaan lokal dapat diselaraskan dengan tujuan pendidikan masa kini. Dari sisi praktik, penelitian ini menyajikan contoh nyata tentang cara menerapkan permainan engklek dalam pembelajaran, mulai dari persiapan, pelaksanaan, hingga penilaian hasil belajar. Bagi guru, penelitian ini memberikan alternatif metode mengajar yang mudah diterapkan dan tidak memerlukan biaya besar. Bagi sekolah, penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi sarana efektif untuk melestarikan warisan budaya sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran. Temuan penelitian ini juga memperkuat keyakinan bahwa pendidikan karakter dan nilai-nilai sosial dapat diajarkan melalui pengalaman langsung, bukan hanya melalui ceramah di dalam kelas.

Meskipun memberikan hasil yang positif, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperbaiki dalam penelitian berikutnya. Penelitian ini hanya dilakukan di satu sekolah dengan jumlah siswa yang terbatas, sehingga hasilnya belum tentu sama jika diterapkan di sekolah lain dengan kondisi berbeda. Waktu penelitian yang singkat juga belum mampu mengungkap dampak jangka panjang metode ini terhadap perkembangan sikap sosial siswa. Instrumen penelitian yang digunakan belum sepenuhnya mampu mengukur aspek-aspek seperti empati dan kerja sama secara mendetail. Selain itu, faktor-faktor seperti latar belakang keluarga dan lingkungan masyarakat sekitar belum diteliti pengaruhnya terhadap keberhasilan metode ini. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk melibatkan lebih banyak sekolah dan siswa dari berbagai daerah. Perlu juga dikembangkan alat ukur yang lebih baik untuk menilai perkembangan sikap sosial siswa. Penelitian yang berlangsung lebih lama akan membantu memahami dampak metode ini dalam jangka panjang. Eksperimen dengan berbagai jenis permainan tradisional lainnya juga diperlukan untuk memperkaya pilihan metode pembelajaran berbasis kearifan lokal.

5. UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada kepala sekolah, guru, dan seluruh siswa kelas VI SD Baiturrohman Jember yang telah memberikan izin dan berpartisipasi dalam penelitian ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada dosen mata kuliah Publikasi Karya Ilmiah yang telah memberikan arahan, masukan, dan dukungan akademik selama proses penelitian. Penulis menghargai bantuan rekan-rekan yang turut membantu dalam pengumpulan data dan analisis, serta pihak-pihak lain yang menyediakan sumber daya dan fasilitas yang diperlukan. Tanpa kontribusi mereka, penelitian ini tidak akan dapat terlaksana dengan baik dan memberikan hasil yang bermanfaat bagi pengembangan pembelajaran IPS berbasis permainan tradisional engklek.

6. DAFTAR PUSTAKA

Afendi, A. H., Darmini, M., Sutisno, A. N., & Aziz, N. A. (2022). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI DALAM MENINGKATKAN NILAI KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal PGSD*, *8*(1). https://doi.org/10.32534/jps.v8i1.2956

Ama, U. T., & Elwindra, E. (2022). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Gangguan Pola Tidur pada Mahasiswa STIKES Persada Husada Indonesia. *Jurnal Persada Husada Indonesia*, *9*(35). https://doi.org/10.56014/jphi.v9i35.351

Baroroh, E., Faizah, A., & Zahratul Awwaliyah, D. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Interaksi Sosial Anak. *Jurnal Ilmu Sosial Humaniora Indonesia*, *2*(2). https://doi.org/10.52436/1.jishi.39

Barus, M. (2022). Literasi Sains Dan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Pendistra*, *5*(1).

Bete, D. T., & Saidjuna, M. K. (2022). Implementasi Permainan Tradisional Benteng Dalam Pembelajaran Penjas Terhadap Pembentukan Perilaku Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, *5*(2).

Faslia, F., Aswat, H., & Aminu, N. (2023). Pelibatan Model Projek Based Learning pada Pembelajaran Ilmi Pengetahuan Sosial (IPS) Menuju Pelajar Pancasila pada Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *7*(6). https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6623

Habibi, M. M. (2022). Desain Pesan Pendidikan Karakter Kebangsaan Siswa SMA di Kota Malang. *Integralistik*, *33*(2). https://doi.org/10.15294/integralistik.v33i2.37862

Haumahu, C. P., Rampisela, T. P. T., & Wenno, Y. H. (2021). Pengembangan modul pembelajaran permainan tradisional untuk meningkatkan aspek sosioemosional anak kelas 3 Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling Universitas Pattimura*, *1*(1).

Heristian, M., Efi, A., & Budiwirman, B. (2022). MENGEMBANGKAN KARAKTER ANAK MELALUI PEMBELAJARAN SENI BUDAYA. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, *11*(2). https://doi.org/10.24114/gr.v11i2.35339

Irawan, F. A., Permana, D. F. W., & Aristiyanto. (2020). Parent-Child Fun Games Sebagai Upaya Meminimalisasi Smartphone Addiction Pada Anak di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Mandiri Indonesia (Indonesian Journal of Independent Community Empowerment)*, *1*(1).

Iwan pranoto, I. P., Ulfa, Z. D., Silalahi, J. N., Herlina, I., & Sagarli, S. (2021). PENGEMBANGAN VIDEO MEDIA PEMBELAJARAN SENI RUPA TRADISIONAL DAYAK KALIMANTAN TENGAH BERBASIS VIRTUAL REALITY SMPN 2 PALANGKA RAYA. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, *10*(2). https://doi.org/10.24114/gr.v10i2.28544

Jannah, F., Karnalim, O., Permadi, A., Murad, D. F., Aditya, B. R., Andrisyah, & Nurhas, I. (2022). Pelatihan Desain Kuis Hots Interaktif Dengan Aplikasi Kahoot! Dan Quizziz Di Masa Pandemi: Studi Kasus Guru Sekolah Dasar Gugus Pangeran Antasari Kota Banjarbaru. *JCES (Journal of Character Education Society)*, *5*(1).

Kusnadi, D., Nanna, A. W. I., Bua, M. T., Saputra, A., & Aras, I. (2022). In House Training Pengembangan Kompetensi Guru Sekolah Dasar melalui Basic Literacy dan Literasi Matematika Model Pisa. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *5*(1). https://doi.org/10.54371/jiip.v5i1.377

Laelaturohmah, E. (2019). Optimalisasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Out Door Study Di RA Attaqwa Gerendong Kecamatan Mangunjaya Kabupaten Pangandaran. *Doctoral Dissertation, IAIN Purwokerto*.

Lubis, S. E. F. (2023). Permainan Tradisional Marampera Dalam Pembentukan Karakter Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Generasi Ceria Indonesia*, *1*(2). https://doi.org/10.47709/geci.v1i2.3159

Lufiah, S., Retno, R. S., & Dewi, C. (2022). Pengembangan Modul Literasi Digital Berbasis Budaya Lokal Madiun Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, *3*.

Mawarti, D. A. (2023). PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN INOVATIF OLEH GURU SEJARAH DI KABUPATEN KUDUS TAHUN 2023. *MAHARSI*, *5*(2). https://doi.org/10.33503/maharsi.v5i2.3410

Mustaqim, A. (2021). INTEGRASI PERMAINAN TRADISIONAL PERSPEKTIF KI HADJAR DEWANTARA PADA PEMBELAJARAN SAINS. *Islamic Elementary School (IES)*, *1*(1). https://doi.org/10.55380/ies.v1i1.81

Nakrowi, Z. S. (2022). Revitalisasi Nilai Kearifan Lokal melalui Pembelajaran Debat Bahasa Indonesia. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, *8*(1). https://doi.org/10.30605/onoma.v8i1.1726

Nurhalimah, M. L., Hibatulloh, M., Rohmah, N. A., Rifai, M. T., Taqiyah, D. B., Yati, H. F., & Indana, R. M. I. (2023). Penggunaan Metode Aktif dalam Pembelajaran IPS: Keuntungan dan Hambatan dalam Kelas. *Jurnal Sosial Dan Humaniora*, *1*(2).

Putra, A., Stiadi, E., Ismawati, D., & Hidayat, D. (2023). Permainan Tradisional Boyboyan : Analisis Nilai Karakter dan Proses Pengembangan Karakter pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, *8*(1).

Rahmawati, A. (2024). Membangun Karakter Anak melalui Permainan Kekompakan pada Desa Cenggu Kecamatan Belo Kabupaten Bima. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *4*(1). https://doi.org/10.53299/bajpm.v4i1.374

Ramadhona, S. R. (2021). A DISCURSIVE STRATEGY TO MAINTAIN THE CULTURAL ISLAM-POLITICAL ISLAM POWER RELATION IN INDONESIA IN TRIWIKROMO'S "LENGTU LENGMUA" (2012). *Poetika*, *9*(2). https://doi.org/10.22146/poetika.v9i2.64116

Rohim, Abd. (2024). Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Melalui Permainan Edukatif. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *8*(1). https://doi.org/10.35931/am.v8i1.2872

Sa'diyah, H., Fajari, L. E. W., Aini, S., & Fajrudin, L. (2023). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa di Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *11*(1). https://doi.org/10.20961/jkc.v11i1.71789

Saiful, S., Ansar, A., Hijrah, H., Bakri, R. A., & Sashari, A. R. (2023). Language Revival and Cultural Resilience: Implementasi Modul Multilingual Learning Di SDN 351 Tanah Towa. *Jurnal SOLMA*, *12*(3). https://doi.org/10.22236/solma.v12i3.12874

Sampurna, I., Fauzi, R., Adiputra, D. K., & Suwarno, S. (2022). Pengembangan Literasi Budaya Berbasis Virtual Reality Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan MH Thamrin*, *6*(1). https://doi.org/10.37012/jipmht.v6i1.735

Sofnidar, Hartina, Kamid, & Khairul Anwar. (2019). Analisis Motivasi Belajar Siswa SMP Dalam Pembalajaran Outdoor-Modeling Mathematics Berdasarkan Gaya Belajar. *Talenta Conference Series: Science and Technology (ST)*, *2*(2). https://doi.org/10.32734/st.v2i2.549

Tarsini, T., & Ningsih, T. (2021). INTEGRASI PEMBELAJARAN IPS DAN IPA KELAS IV DI MADRASAH IBTIDAIYAH PEMBINA PENGAMALAN AGAMA (MI P2A) MERI KUTASARI PURBALINGGA. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, *7*(3). https://doi.org/10.58258/jime.v7i3.2274

Tegal, A. K., Kinesti, R. D. A., Lestari, W. M. P., Hartono, H., Infitah, N., Lestari, W. M. P., Alviansyah, R., Ayu, N. A. Y., Ainol, A., Denny Pratama, L., Lestari, W. M. P., Novita, I. A., Lestari, W. M. P., Malikah, Bidang, A., Lestari, W. M. P., Indriyanto, I., Lestari, W. M. P., Mauliska, N., … Dahlan, U. A. (2021). Bahasa Sebagai Kontrol Sosial Dalam Kehidupan Bermasyarakat, Berbangsa Dan Benegara. *Jurnal Seni Tari*, *4*(1).

Thertina, E. (2023). Pengaruh Kecerdasan Emosional dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar IPS. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, *8*(2). https://doi.org/10.30998/sap.v8i2.21596

Triardhana, Y. A., Suyoko, A., Lestari, B., Nurpratiwi, R., Ciptorini, A. D., Sidik, M. A., & Ilmah, N. K. (2022). Peningkatan Pemahaman Guru PJOK terhadap Nutrisi Tumbuh Kembang Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Lakarsantri Surabaya. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *5*(12). https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1308

Yuliana, A. (2022). Peningkatan Kemampuan Menulis Narasi Melalui Model CIRC (Cooperatif Integrated Reading and Composition) pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 060849 Karang Berombak Kecamatan Medan Barat Tahun Ajaran 2020/2021. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* , *3*(2). https://doi.org/10.33487/mgr.v3i2.4147

Yuniartin, T., & Muhtarom, M. (2019). NILAI-NILAI EDUKATIF DALAM PERMAINAN TRADISIONAL PADA MASYARAKAT LOKAL DI SUMEDANG. *Tatar Pasundan: Jurnal Diklat Keagamaan*, *13*(1). https://doi.org/10.38075/tp.v13i1.34

Yuniarty, N., Agustin, C., Kurniawati, R., Suwartika, R., & Mecca Sufyana, C. (2023). Penyuluhan Bahaya Penggunaan Gadget Pada Anak-Anak Pada Acara Ramadhan di Lingkungan Maleer, Kecamatan Batununggal Bandung. *PADMA*, *3*(1). https://doi.org/10.56689/padma.v3i1.1022

Zahroh, I. F. (2020). INTEGRASI NILAI-NILAI ISLAM DALAM PEMBELAJARAN IPS DI MI. *Al-Munqidz : Jurnal Kajian Keislaman*, *8*(1). https://doi.org/10.52802/amk.v8i1.189