

**ANALISIS PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN
SAINS DAN SOSIAL DI SD**

Mochamad Bagas Sri Wazuda¹, Nataria Wahyuning Subayani²

¹PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Gresik

¹PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Gresik

¹mbagassriwazuda@gmail.com , ² nataria.nata@umg.ac.id,

ABSTRACT

Every region in Indonesia has traditional games that have become values in daily life as entertainment and local culture. Not only do they offer fun entertainment, but they also have great potential to support science and social learning in elementary schools. This research uses a qualitative approach research method with literature study is an approach to explore in-depth understanding of a phenomenon or issue through the analysis of relevant texts and documents. This article shows that traditional games involved in science and social learning in the classroom can overcome problems in science and social learning. This is due to the positive effects of involving traditional games in student learning in elementary school, in addition to being a fun way to deepen learning and improve learning outcomes, traditional games also train social and physical skills, and also teach cultural values and cooperation which are very beneficial in the development of student character.

Keywords: traditional games, science and social

ABSTRAK

Setiap wilayah di Indonesia memiliki permainan tradisional yang menjadi nilai-nilai dalam sendi kehidupan sehari-hari sebagai hiburan dan budaya lokal. Tidak hanya menawarkan hiburan yang menyenangkan, tetapi juga memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran sains dan sosial di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pendekatan kualitatif dengan studi literatur merupakan suatu pendekatan untuk menggali pemahaman mendalam tentang suatu fenomena atau isu melalui analisis teks dan dokumen yang relevan. Artikel ini menunjukkan bahwa permainan tradisional yang dilibatkan dalam pembelajaran sains dan sosial di kelas mampu mengatasi permasalahan dalam pembelajaran sains dan sosial. Hal ini dikarenakan efek positif yang di dapatkan dari pelibatan permainan tradisional dalam pembelajaran siswa di SD, selain menjadi sarana yang menyenangkan untuk mendalami pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar permainan tradisional juga melatih keterampilan sosial, fisik, dan juga mengajarkan nilai-nilai budaya serta kerjasama yang sangat bermanfaat dalam perkembangan karakter siswa.

Kata Kunci: permainan tradisional, sains dan sosial

A. Pendahuluan

Setiap wilayah di Indonesia memiliki permainan tradisional yang menjadi nilai-nilai dalam sendi kehidupan sehari-hari sebagai hiburan dan budaya lokal. Permainan tradisional telah menjadi bagian penting dari budaya kita selama berabad-abad. Tidak hanya menawarkan hiburan yang menyenangkan, tetapi juga memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran sains dan sosial di sekolah dasar.

Bermain merupakan hak setiap manusia, tanpa dibatasi oleh usia. (Herniawati, 2023; Saputra & Ekawati, 2017) membahas pasal 31 dari Konvensi Hak Anak 1990, yang bertujuan untuk melindungi dan mempromosikan hak-hak anak..

Permainan tradisional yang memiliki banyak manfaat sangat dipengaruhi oleh pola asuh orang tua, permainan sering diturunkan dari orang tua kepada siswa karena pengalaman masa lalu orang tua.

Menurut (Dzulfadhilah, 2023) dalam era digital yang semakin maju ini, siswa cenderung menghabiskan waktu di depan gadget. Namun, permainan interaksi sosial langsung dan pembelajaran yang menyenangkan serta dapat membantu mengembangkan keterampilan motorik, keterampilan kognitif, dan keterampilan sosial. Upaya untuk meningkatkan keterampilan komunikasi juga sudah seharusnya dilakukan sedini mungkin karena pembentukan kebiasaan serta

pola pikir lebih mudah dilakukan kepada peserta didik di usia muda (Kurniasari et al., 2023) yang penting dalam perkembangan siswa.

Permainan tradisional seperti congklak, egrang, lompat tali, kelereng, dan lain-lain memiliki manfaat yang positif bagi anak, seperti mengembangkan kreativitas dan mengenal budaya daerah (Syarifah, 2022).

Kebanyakan Anak Indonesia Lupa Permainan Tradisional Antara News 2017, Sebuah berita menunjukkan bahwa sekitar 65 persen anak-anak di Indonesia tidak lagi mengenal permainan tradisional. Perkembangan teknologi yang masif dan kurang peran orang tua dalam mendidik anaknya adalah sebab utama dari fenomena ini (Firdaus, 2017).

Berkurangnya Minat Anak Bermain Tradisional Kumparan 2022, Berita lain menyoroti bahwa anak-anak lebih mengenal permainan dari *smartphone* atau gawai yang mudah diunduh tanpa pengawasan orang tua. Hal ini mengakibatkan anak-anak kurang atau tidak mengenal permainan tradisional (Syarifah, 2022).

Pesatnya globalisasi bila tidak diimbangi dengan nasionalisme maka budaya Indonesia akan terlupakan, kemudian terjadi fenomena seperti kenakalan Remaja, penyalahgunaan narkoba, malas belajar, dan sebagainya. Fenomena tersebut disebabkan oleh minimnya pemahaman tentang pentingnya dan

bernilainya budaya dalam kehidupan masyarakat (Kholillah et al., 2022).

Permainan dalam pembelajaran membuat siswa belajar dengan pengalamannya sendiri, kemudian membuat siswa mempelajari kekayaan budaya, diharapkan hasil belajar siswa juga optimal.

Menurut (Putri & Ratnasari, 2022) dalam konteks pembelajaran sains, permainan tradisional menawarkan kesempatan bagi siswa untuk mengamati, menggali, dan menguji konsep-konsep ilmiah secara langsung. Melalui permainan, mereka dapat belajar tentang hukum fisika sederhana, seperti gravitasi dan momentum. Selain itu, permainan tradisional juga dapat membantu siswa memahami konsep-konsep biologi, seperti siklus hidup hewan atau tumbuhan.

Selain pembelajaran sains, permainan tradisional juga memiliki dampak yang signifikan dalam pembelajaran sosial di sekolah dasar. Ketika anak-anak bermain bersama, mereka belajar untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan menghormati aturan. Mereka belajar untuk menghargai perbedaan dan membangun hubungan sosial yang positif. Selain itu, permainan tradisional juga dapat memperkuat identitas budaya mereka dan membantu menjaga warisan tradisional di era modern (Rut et al., 2020).

Permainan tradisional, juga dikenal sebagai permainan edukasi (APE), berfungsi untuk memberikan pendidikan kepada siswa, memastikan mereka tidak dirugikan,

menyenangkan, aman, dan mudah digunakan.

Membantu mengembangkan kemampuan anak-anak dan merangsang perkembangan kecerdasan ganda. (Widayati et al., 2020).

Dalam artikel ini akan melakukan analisis mendalam tentang bagaimana permainan tradisional dapat berkontribusi pada pembelajaran di tingkat dasar. Penulis akan mengeksplorasi berbagai permainan tradisional yang dapat digunakan dalam pembelajaran sains dan sosial, manfaat pembelajaran yang ditawarkan oleh permainan tradisional ini.

Dengan melibatkan permainan tradisional dalam pembelajaran sains dan sosial di sekolah dasar, kita dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Mari kita mulai menggali potensi besar yang dimiliki oleh permainan tradisional ini dan mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran sekolah dasar untuk membantu menciptakan generasi yang lebih cakap dan berbudaya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pendekatan kualitatif dengan studi literatur merupakan suatu pendekatan untuk menggali pemahaman mendalam tentang suatu fenomena atau isu melalui analisis teks dan dokumen yang relevan. Dalam metode ini, peneliti mengumpulkan data dari berbagai sumber literatur yaitu artikel yang berhubungan dengan permainan tradisional dalam pembelajaran sains

dan sosial di SD dan dokumen lainnya yang berkaitan dengan topik penelitian yang sedang diteliti. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis secara kualitatif. Menurut (Ambarwati et al., 2022; Melfianora, 2019) mengatakan bahwa metode ini memberikan keleluasaan kepada peneliti untuk menggali pemahaman yang mendalam dan menyeluruh tentang topik penelitian tanpa harus melakukan penelitian lapangan yang memakan waktu dan biaya yang besar.

Menurut (Fadli, 2021) mengatakan bahwa kelebihan pendekatan kualitatif dengan studi literatur adalah fleksibel dalam menggali pemahaman fenomena atau isu. Hal ini membantu peneliti untuk memperoleh gambaran yang komprehensif tentang topik penelitian dan menghindari bias yang mungkin muncul dari penelitian lapangan yang terbatas. Selain itu, metode ini juga memungkinkan peneliti untuk mengakses data yang sulit dikumpulkan melalui penelitian lapangan, seperti data historis atau data yang berkaitan dengan topik yang sensitif. Dengan demikian, metode penelitian pendekatan kualitatif dengan studi literatur menjadi alternatif yang efektif dan efisien dalam melaksanakan penelitian yang berkualitas.

Setelah penyaringan dari Google Scholar, ditemukan 100 artikel terkait "Permainan Tradisional", yang disaring menjadi 50 artikel penelitian di sekolah (SD, SMP, SMA), lalu 20 artikel di SD, dan akhirnya 14 artikel yang memenuhi kriteria kontribusi

permainan tradisional terhadap pembelajaran sains dan sosial di SD..

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan analisis literatur dari 14 artikel penelitian yang telah dilakukan, hasil-hasil penelitian dirangkum sebagai berikut:

1. Latifah tahun 2018 hasil penelitian dengan judul "Peningkatan Keterampilan Sosial melalui Permainan Tradisional dalam pembelajaran tematik" Permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas IV SD Bendosari sebesar 76%.
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%. Hal ini menunjukkan permainan tradisional engklek memberikan dampak positif terhadap hasil belajar matematika di kelas II SD Muhammadiyah 1 Sidayu.
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.
4. Abdul tahun 2020 hasil penelitian dengan judul “Penggunaan Permainan Tradisional Moneka untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar” Permainan tradisional moneka meningkatkan 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.
 5. Rahmasari tahun 2023 hasil penelitian dengan judul “ Efektivitas permainan tradisional congklak terhadap hasil belajar matematika SD” Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan tradisional congklak berdampak efektif terhadap hasil pembelajaran matematika.
 6. Christananda 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 tergolong sangat layak dengan skor 3,73, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas.
 7. Rut tahun 2020 hasil penelitian dengan judul “Pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan sosial anak sd” Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh positif dari penggunaan permainan tradisional terhadap keterampilan sosial siswa di kelas IV SD 091526 Marjanji tahun pembelajaran 2019/2020.
 8. Alvionita tahun 2022 hasil penelitian dengan judul “ Meningkatkan Keterampilan Sosial Kerjasama 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 gobak sodor terbukti bisa meningkatkan keterampilan sosial kerjasama siswa kelas 5 B SDN 4 Palangka Kota Palangka Raya.

9. Bete & Saidjuna tahun 2022 hasil penelitian dengan judul “Implementasi Permainan Tradisional Benteng Dalam Pembelajaran Penjas Terhadap Pembentukan Perilaku Sosial Siswa Sekolah Dasar” hasil yang diperoleh berdasarkan kenyataan di tempat penelitian menunjukkan implementasi permainan tradisional benteng meningkatkan perilaku siswa dalam hidup bersosial dan kerja sama dalam menyelesaikan permainan dan menumbuhkan rasa percaya diri pada siswa
10. 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 dapat membantu meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 6 UPT SDN 43 Gresik.
11. Subakthi dan Putri tahun 2020 hasil penelitian dengan judul “Model Pembelajaran Quantum Teaching Tipe TANDUR Berbantuan Permainan Tradisional Terhadap Hasil Belajar IPA” Berdasarkan hasil penelitian pada kelas eksperimen di SD Gugus V Kecamatan Buleleng memberikan dampak yang baik.
12. Maulana tahun 2023 hasil penelitian dengan judul “Media Pembelajaran Tabak Berbasis Etnomatematika Pada Materi Bangun Datar Untuk siswa Kelas 4 Sd” Berdasarkan penelitian dengan skor validasi ahli media mencapai 90% dengan kriteria “Sangat Layak” dan skor validasi ahli materi mencapai 75% dengan kriteria “Layak”.
13. Nugraha & Manggalastawa tahun 2021 hasil penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS SD” Hasil penelitian menunjukkan bahwa; (1) motivasi belajar siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, (2) terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar siswa tingkat sangat tinggi, tinggi, dan cukup pada kelas eksperimen
14. Kurnia tahun 2022 hasil penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan Penyae Terhadap Kemampuan Berhitung

Matematika Siswa Kelas II SD Yayasan Hadi Sakti Tahun Ajaran 2022” Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan penyae berpengaruh terhadap kemampuan berhitung siswa rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 86,18.

Berdasarkan temuan 14 artikel di atas penggunaan permainan tradisional di pembelajaran sains dan sosial mempunyai permasalahan diantaranya sebagai berikut :

Tabel 1 TABEL PERMASALAHAN PEMBELAJARAN SOSIAL

No	Permasalahan	Jumlah
1.	Keterampilan sosial siswa masih rendah	3
2.	Siswa sering merasa sulit berinteraksi dengan temannya	2
3	siswa sering berkelahi dengan temannya	1
4	siswa cenderung suka memilih teman	2
5	Siswa tidak bisa kompak	2
6	Siswa masih bersifat egois tidak mau menaati aturan dalam bermain	1
7	siswa kurang menghargai pendapat teman	1

Tabel 2 TABEL PERMASALAHAN PEMBELAJARAN SAINS

No	Permasalahan	Jumlah
1.	Tidak Menyukai Mata Pelajaran Matematika	3
2.	Kurang Berminat, Antusias, Dan Motivasi	5
3	Kesulitan Atau Kurang Memahami Materi	6
4	Merasa Bosan Saat Pembelajaran	2
5	Guru Kurang Inovatif	3

Bersadarkan beberapa hasil permasalahan pembelajaran sains dan sosial yang disampaikan diatas bahwa banyak permasalahan yang mengakibatkan tingkat keberhasilan belajar siswa tidak maksimal di Sekolah Dasar, maka dari itu perlu adanya upaya dari guru untuk memberikan inovasi terhadap kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa.



Grafik 1 pemetaan jenis permasalahan pembelajaran sosial

Berdasarkan tabel diatas terdapat banyak permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran sosial, dengan adanya permasalahan tersebut perlu adanya inovasi untuk memecahkan permasalahan yang telah terjadi berbagai penelitian yang telah dilakukan, permainan tradisional

terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan sosial dan hasil belajar siswa serta memberikan dorongan positif dalam minat belajar siswa. Berikut adalah pembahasan daripada penemuan oleh para peneliti :

Latifa tahun 2018 menyatakan permainan tradisional dapat mengembangkan keterampilan sosial siswa kelas IV SD Bendosari. Penelitian menunjukkan peningkatan keterampilan sosial dari kategori cukup pada siklus I dengan rata-rata persentase 75% menjadi kategori baik pada siklus II dengan rata-rata persentase 82%. Penelitian ini berhasil mencapai kriteria keberhasilan dengan rata-rata persentase keterampilan sosial siswa $\geq 76\%$. Disarankan agar guru terus menggunakan permainan tradisional untuk pengembangan keterampilan sosial siswa.

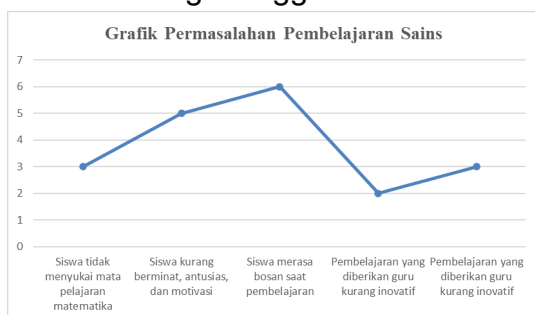
Rut tahun 2020 menyatakan bahwa permainan tradisional berpengaruh signifikan terhadap keterampilan sosial siswa di kelas IV SD 091526 Marjanji tahun ajaran 2019/2020. Dengan 54,16% responden dalam kategori sangat tinggi untuk permainan tradisional dan 58,33% untuk keterampilan sosial, uji regresi linear sederhana menghasilkan nilai F hitung 84,770 dan signifikansi 0,000, yang menunjukkan pengaruh positif. Koefisien determinasi (R^2) sebesar 79,4% mengindikasikan kontribusi besar permainan tradisional terhadap keterampilan sosial siswa. Hasil uji hipotesis menunjukkan H_a diterima dan H_0 ditolak.

Alvionita tahun 2022 menyatakan bahwa keterampilan sosial kerjasama siswa kelas V B di SD Negeri 4 Palangka Raya meningkat signifikan melalui permainan tradisional gobak sodor. Persentase keterampilan sosial meningkat dari 45,62% pada pra-siklus menjadi 85,62% pada siklus II. Observasi dan wawancara juga menunjukkan peningkatan interaksi dan kerjasama antar siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan tradisional efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa.

Bete & Saidjuna tahun 2022 menyatakan bahwa penerapan permainan tradisional "bentengan" dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga (PJOK) di SD GMT Kolhua efektif dalam meningkatkan perilaku sosial siswa, seperti kerjasama dan interaksi positif. Permainan ini juga membantu membangun kepercayaan diri dan keterampilan sosial siswa. Meskipun terdapat tantangan dalam mendengarkan arahan dan partisipasi yang tidak teratur di antara siswa, peneliti merekomendasikan agar guru sering menerapkan permainan kelompok untuk memperkuat kerja sama dan membudayakan permainan tradisional dalam pendidikan.

Nugraha & Manggalastawa tahun 2021 menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek meningkatkan motivasi belajar siswa. Kelas eksperimen yang menggunakan permainan tradisional memiliki skor rata-rata motivasi 79 (kategori tinggi),

sementara kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran ekspositori hanya 68 (kategori cukup). Uji statistik menunjukkan perbedaan signifikan ($p < 0.05$). Kesimpulannya, pembelajaran berbasis permainan tradisional memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa, terutama pada kelompok dengan motivasi sangat tinggi.



Grafik 2 pemetaan jenis permasalahan pembelajaran sains

Berdasarkan tabel diatas terdapat banyak permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran sains, jika diperhatikan tabel diatas siswa merasa bosan saat pembelajaran menjadi permasalahan yang sering terjadi, permasalahan tersebut perlu adanya inovasi atau suatu hal yang baru untuk memecahkan permasalahan yang telah terjadi, permainan tradisional menjadi salah satu terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan sains dan hasil belajar siswa serta memberikan dorongan positif dalam motivasi belajar siswa. Berikut adalah pembahasan daripada penemuan oleh para peneliti :

Faizah & Alfiansyah tahun 2023 Artikel menyatakan bahwa penggunaan permainan tradisional engklek dalam pembelajaran

matematika di SD Muhammadiyah 1 Sidayu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Rata-rata nilai pretest meningkat dari 65 saat pretest menjadi 89,33 pada posttest, dengan 93,33% siswa mencapai kategori sangat tinggi. Rata-rata N-Gain sebesar 0,69 menunjukkan pengaruh sedang. Uji Paired Sample Test menghasilkan t_{hitung} 7,445 dengan signifikansi 0,000, yang berarti H_0 ditolak. Kesimpulannya, permainan engklek secara signifikan meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Muslimin & Rahim tahun 2021 menyatakan bahwa permainan tradisional Makassar, yaitu dende', asing, cangke', dan gebok, memuat konsep dasar geometri, khususnya bangun datar dan bangun ruang. Arena dan alat pada permainan dende', asing, dan gebok mengandung konsep bangun datar, sedangkan alat permainan pada cangke' dan gebok memuat konsep bangun ruang. Penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan tradisional tersebut dapat dijadikan media pembelajaran matematika di sekolah dasar untuk membuat pembelajaran lebih bermakna dan meningkatkan minat belajar siswa.

Abdul tahun 2020 menyatakan bahwa pada siklus I, nilai rata-rata guru adalah 73,7 dan siswa 74,8, yang belum memenuhi kriteria keberhasilan. Meskipun ketuntasan klasikal siswa mencapai 73% dan daya serap 77,5, terdapat kendala dalam pelaksanaan pembelajaran. Pada siklus II, setelah perbaikan metode pembelajaran dengan

permainan tradisional moneka, nilai guru meningkat menjadi 83,3 dan siswa 82,7, dengan ketuntasan klasikal 81% dan daya serap 80,06, yang memenuhi kriteria keberhasilan. Kesimpulan menunjukkan bahwa permainan moneka efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Rahmasari tahun 2023 menyatakan bahwa permainan tradisional congklak efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 2 SD Negeri 3 Menganti, khususnya pada topik bilangan. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 77,93 pada pretest menjadi 91,21 pada posttest, dengan nilai signifikansi 0,000. Penelitian ini juga menekankan pentingnya integrasi alat bantu pembelajaran dalam pendidikan matematika di tingkat dasar.

Christananda tahun 2020 menyatakan bahwa buku panduan penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika untuk siswa kelas II SD sangat layak digunakan dengan skor 3,73. Dikembangkan melalui model ADDIE, buku ini mencakup permainan yang dimodifikasi untuk mendukung pembelajaran matematika. Uji coba menunjukkan peningkatan kompetensi kognitif siswa, respons positif terhadap metode belajar sambil bermain, serta peningkatan keterampilan mengajar guru dan motivasi siswa. Buku ini juga menanamkan nilai-nilai karakter seperti toleransi dan kerjasama.

Yanuardana & Setyawan tahun 2023 menyatakan bahwa penerapan

media pembelajaran berbasis lingkungan dan permainan tradisional (boy-boyan) berhasil meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 6 di UPT SDN 43 Gresik. Setelah pre-test dan post-test dalam dua siklus, semua siswa mencapai nilai ≥ 60 . Penggunaan media konkret dan permainan efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap konsep matematika yang abstrak, serta menunjukkan pentingnya kreativitas guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik.

Subakthi Putri tahun 2020 menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran Quantum Teaching tipe TANDUR dengan permainan tradisional berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV. Rata-rata skor siswa menggunakan model ini adalah 78,79 (sangat tinggi), sementara kelompok kontrol 70,40 (tinggi). Uji hipotesis menghasilkan t-hitung 3,21, lebih besar dari t-tabel 2,00, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Penelitian ini menyimpulkan bahwa model Quantum Teaching dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan melibatkan mereka aktif dalam pembelajaran..

Maulana tahun 2023 menyatakan media pembelajaran tabak berbasis etnomatematika untuk materi bangun datar di kelas 4 SDI Darussalam Sungai Kakap terbukti layak, praktis, dan efektif. Skor kelayakan media 82,5%, kepraktisan 92,5%, dan keefektifan 0,75 (tinggi). Media ini juga mendapat skor validasi ahli media 90% dan ahli materi 75%,

serta berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dengan kategori "Sangat Efektif."

Kurnia tahun 2022 menyatakan bahwa penggunaan permainan tradisional congklak dan penya dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa SD. Rata-rata nilai pretest siswa adalah 59,71, sedangkan posttest meningkat menjadi 86,18, dengan peningkatan 26,76. Uji hipotesis menunjukkan signifikansi 0,00, yang berarti permainan berpengaruh positif terhadap kemampuan berhitung siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan berhitung siswa.

Secara keseluruhan Artikel ini menunjukkan bahwa permainan tradisional yang dilibatkan dalam pembelajaran sains dan sosial di kelas mampu mengatasi permasalahan dalam pembelajaran sains dan sosial yang di sebabkan diantaranya, keterampilan sosial siswa rendah, kesulitan melakukan interaksi sosial, intensitas perkuliahan, pilih-pilih teman, kurangnya kemampuan berkelompok, rasa egois siswa tinggi, kurang menghargai pendapat teman, tidak menyukai mata pelajaran, rendahnya minat antusias dan motivasi, kesulitan memahami materi, bosan saat pembelajaran, rendahnya inovasi guru. Pembahasan ini menegaskan bahwa mengaitkan pembelajaran dengan permainan tradisional efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan perkembangan siswa, sehingga penerapannya sangat dianjurkan di SD.

E. Kesimpulan

Berdasarkan analisis mendalam yang telah dilakukan terhadap 14 artikel terpilih yang berhubungan dengan pembelajaran yang melibatkan permainan tradisional di SD di dapatkan bahwa beraneka ragam jenis permainan tradisional yang ada di Indonesia dapat dilibatkan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran baik dari sisi hasil belajar ataupun proses pembelajaran. Oleh karena itu disarankan permainan tradisional dilibatkan dalam proses pembelajaran, tidak hanya dalam bidang sains dan sosial saja. Hal ini dikarenakan efek positif yang di dapatkan dari pelibatan permainan tradisional dalam pembelajaran siswa di SD, selain menjadi sarana yang menyenangkan untuk mendalami pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar permainan tradisional juga melatih keterampilan sosial, fisik, dan juga mengajarkan nilai-nilai budaya serta kerjasama yang sangat bermanfaat dalam perkembangan karakter siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- (Firdaus, 2017)
(Syarifah, 2022)
Abdul, R. (2020). Penggunaan Permainan Tradisional Moneka untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 4(1).
<https://doi.org/10.26811/didaktika.v4i1.135>

- Alvionita, M., Sugiyanto, R., Sugiyanto, R., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., Palangka Raya, U., & Tengah, K. (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).
- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyiadanti, H., & Susanti, S. (2022). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2).
- 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).
- Christananda, S. R. A., Aprinastuti, C., & Mayasari, E. D. (2020). Pengembangan buku panduan permainan tradisional sebagai media pembelajaran matematika kelas II sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1(2). <https://doi.org/10.22219/jppg.v1i2.13468>
- Dzulfadhilah, F. (2023). Psikoedukasi Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Penggunaan Gadget Anak Usia Dini Di Era Digital. *ECEJ: Early Childhood Education ...*, 01(01).
- Kurniasari, A. A., Nugroho, A. S., Umam, N. K., & Subayani, N. W. (2023). Peningkatan Keterampilan Komunikasi dengan Metode Pembelajaran Role Playing pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(3). <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1649>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *HUMANIKA*, 21(1). <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Faizah, S., & Alfiansyah, I. (2023). PENGARUH METODE PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI BANGUN DATAR SD. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 14(2). <https://doi.org/10.31932/ve.v14i2.2854>
- Herniawati, A. (2023). METODE BERMAIN: UPAYA MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DI ERA KURIKULUM MERDEKA. *Jurnal Intisabi*, 1(1). <https://doi.org/10.61580/itsb.v1i1.2>
- Kholillah, M. K., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2022). Peran Pendidikan Dalam Menghadapi Arus Globalisasi. *Edumaspu: Jurnal Pendidikan*, 6(1). <https://doi.org/10.33487/edumaspu.l.v6i1.2508>
- Kurnia, D. A., Safruddin, S., & Rosyidah, A. N. K. (2022). Pengaruh Permainan Penyae Terhadap Kemampuan Berhitung Matematika Siswa Kelas II SD

- Yayasan Hadi Sakti Tahun Ajaran 2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4b). <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4b.903>
- Latifah, N. (2018). Peningkatan Keterampilan Sosial melalui Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Tematik. *BASIC EDUCATION*.
- Maulana, A., Fatmawati, R. A., & Nurdiana, R. (2023). Media Pembelajaran Tabak berbasis Etnomatematika pada Materi Bangun Datar untuk Siswa kelas 4 SD. *Jurnal Edukasi*, 1(1). <https://doi.org/10.60132/edu.v1i1.97>
- Melfianora. (2019). Penulisan Karya Tulis Ilmiah dengan Studi Literatur. *Open Science Framework*.
- Muslimin, T. P., & Rahim, A. (2021). ETNOMATEMATIKA PERMAINAN TRADISIONAL ANAK MAKASSAR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN GEOMETRI PADA SISWA SD. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1). <https://doi.org/10.30605/pedagogy.v6i1.1195>
- Nugraha, Y. A., & Manggalastawa, M. (2021). PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 7(1). <https://doi.org/10.26740/jrpd.v7n1.p31-37>
- Putri, N. R. D., & Ratnasari, F. D. (2022). Implementasi Permainan Tradisional Balogo Ke Dalam Materi Momentum Dan Impuls Berbantuan Tracker Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Keterampilan Proses Sains. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 11(3).
- 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. (2020). PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL ANAK SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2). <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.568>
- Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak Tradisional Games in Improving Children'S Basic Abilities. *Jurnal Psikologi Jambi*, 2(2), 48–53. https://scholar.google.com/scholar?start=10&q=permainan+tradisional&hl=id&as_sdt=0,5
- Subakthi Putri, I. P., Dantes, N., & Suranata, K. (2020). Model Pembelajaran Quantum Teaching Tipe TANDUR Berbantuan Permainan Tradisional Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2). <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25137>
-

- Widayati, J. R., Safrina, R., & Supriyati, Y. (2020). Analisis Pengembangan Literasi Sains Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.692>
- Yanuardana, M. D., & Setyawan, A. (2023). Penerapan media pembelajaran berbasis lingkungan dan permainan tradisional (boy-boy) untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi bangun ruang dan satuan jarak siswa kelas VI upt SDN 43 gresik. *Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 2(1).