

**NILAI BUDAYA DAN KEBERSAMAAN DALAM PERMAINAN RANGKU ALU  
SEBAGAI SUMBER BELAJAR KONTEKSTUAL BAGI SISWA SEKOLAH  
DASAR**

1 Nadia vega , Siti Ni”matul Fitriyah 2, Muhammad Fauzy Emqi 3  
1,2,3 PGSD FIP Universitas Tribhuwana Tunggaladewi  
[nadiavega.56347@gmail.com](mailto:nadiavega.56347@gmail.com), [snimatul.fitriyah@unitri.ac.id](mailto:snimatul.fitriyah@unitri.ac.id)  
[fauzi.emqi@unitri.ac.id](mailto:fauzi.emqi@unitri.ac.id)

**ABSTRACT**

*This study is based on contextual learning theory, which emphasizes the connection between learning materials and students’ real-life experiences, as well as cultural values theory that plays an important role in shaping students’ character and behavior. The problem in this study is the low understanding of cultural values and the lack of active student participation in the learning process. Therefore, it is necessary to implement meaningful and contextual learning innovations through the use of traditional games. This study aims to identify the cultural values and togetherness contained in the traditional game Rangku Alu and its utilization as a contextual learning resource for fourth-grade students at SDN Merjosari 1 Malang City. This research used a qualitative method with a case study approach. The subjects of this study were the school principal, the fourth-grade teacher, and fourth-grade students. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and analyzed descriptively.*

*The results show that the Rangku Alu game contains cultural values such as cooperation, discipline, responsibility, and mutual respect. In addition, the use of Rangku Alu in learning can increase students’ activeness, participation, and motivation because the learning process is related to real-life experiences and local culture. The integration of traditional games also creates a more enjoyable and meaningful learning environment. In conclusion, the use of the Rangku Alu traditional game as a contextual learning resource has a positive impact on instilling cultural values and togetherness, as well as improving the quality of learning in elementary schools.*

*Keywords: cultural values, togetherness, traditional games, Rangku Alu, contextual learning.*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilandasi oleh teori pembelajaran kontekstual yang menekankan keterkaitan antara materi pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa, serta teori nilai budaya yang berperan dalam membentuk karakter dan perilaku peserta didik. Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap nilai budaya serta kurangnya keaktifan dalam proses pembelajaran. Oleh karena

itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang bermakna melalui pemanfaatan permainan tradisional sebagai sumber belajar kontekstual. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui nilai budaya dan kebersamaan dalam permainan Rangu Alu serta pemanfaatannya sebagai sumber belajar bagi siswa kelas IV SDN Merjosari 1 Kota Malang.

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Subjek penelitian terdiri dari kepala sekolah, guru kelas IV, dan siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan Rangu Alu mengandung nilai budaya dan kebersamaan seperti kerja sama, disiplin, tanggung jawab, dan saling menghargai. Selain itu, pemanfaatan permainan ini dalam pembelajaran mampu meningkatkan keaktifan, partisipasi, dan motivasi belajar siswa karena dikaitkan dengan pengalaman nyata dan budaya lokal. Integrasi permainan tradisional juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan permainan Rangu Alu sebagai sumber belajar kontekstual memberikan dampak positif dalam menanamkan nilai budaya dan kebersamaan serta meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Kata kunci: nilai budaya, kebersamaan, permainan tradisional, Rangu Alu, pembelajaran kontekstual.

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan aspek penting dalam membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik sejak jenjang sekolah dasar (Mustadi, 2020). Pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter siswa melalui nilai-nilai yang ditanamkan selama proses belajar. Pembelajaran yang bermakna menuntut keterlibatan aktif siswa dalam mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman nyata dengan bimbingan guru. Guru memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan inovatif agar siswa lebih termotivasi dalam belajar. Selain itu, pemilihan sumber belajar yang tepat juga mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran di kelas. Oleh

karena itu, pendekatan pembelajaran kontekstual menjadi relevan untuk menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa agar pembelajaran lebih efektif dan bermakna.

Urgensi penelitian ini didasarkan pada rendahnya motivasi belajar siswa serta menurunnya minat terhadap budaya lokal akibat pengaruh globalisasi dan dominasi teknologi (Kamaria et al., 2025). Kondisi ini menyebabkan siswa kurang mengenal nilai-nilai budaya yang ada di lingkungannya. Selain itu, siswa cenderung lebih tertarik pada permainan digital dibandingkan permainan tradisional yang sarat akan nilai edukatif. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta melemahnya karakter sosial mereka. Kurangnya dukungan lingkungan dan

inovasi pembelajaran juga menjadi faktor yang memperparah kondisi tersebut. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan budaya lokal agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan relevan bagi siswa.

Pembelajaran kontekstual dapat diimplementasikan melalui pemanfaatan permainan tradisional sebagai sumber belajar yang dekat dengan kehidupan siswa (Sa'diyah, 2023). Permainan tradisional tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga mengandung nilai-nilai pendidikan seperti kerja sama, disiplin, tanggung jawab, dan sikap saling menghargai (Winarno et al., 2019). Selain itu, permainan tradisional mampu meningkatkan interaksi sosial antar siswa melalui aktivitas kelompok yang melibatkan komunikasi dan kolaborasi. Pemanfaatan permainan tradisional juga dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih konkret dan menyenangkan. Salah satu permainan tradisional yang dapat dimanfaatkan adalah Rangu Alu yang berasal dari Manggarai, Flores, Nusa Tenggara Timur. Permainan ini memiliki potensi besar dalam meningkatkan keaktifan, konsentrasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu meningkatkan pengetahuan budaya dan nilai karakter siswa dalam proses pembelajaran (Winarsih et al., 2023). Selain itu, permainan tradisional juga berperan dalam meningkatkan interaksi sosial, kerja sama tim, serta keterampilan komunikasi siswa. Beberapa penelitian juga menegaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat

menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang efektif di sekolah dasar. Penggunaan permainan tradisional juga dinilai mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa. Namun, penelitian tersebut masih berfokus pada pengenalan budaya dan belum secara mendalam mengkaji integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran kontekstual di kelas.

Berdasarkan hal tersebut, terdapat kesenjangan penelitian yaitu belum adanya kajian komprehensif mengenai aktivitas pembelajaran kontekstual yang terintegrasi dengan permainan Rangu Alu. Selain itu, belum banyak penelitian yang secara spesifik mengkaji nilai budaya dan kebersamaan dalam permainan tersebut sebagai sumber belajar di sekolah dasar. Penelitian sebelumnya juga belum memberikan gambaran rinci mengenai langkah-langkah pembelajaran yang efektif ketika permainan tradisional digunakan dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengembangkan model pembelajaran yang lebih sistematis dan terarah. Keterbatasan penelitian terdahulu menjadi dasar penting untuk melakukan penelitian lanjutan yang lebih mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi kesenjangan tersebut melalui kajian yang lebih terstruktur.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pemanfaatan permainan Rangu Alu sebagai sumber belajar kontekstual yang dianalisis dari aspek nilai budaya dan kebersamaan. Penelitian ini tidak hanya menggunakan permainan sebagai media pembelajaran, tetapi juga mengkaji aktivitas pembelajaran yang

terintegrasi secara sistematis di dalam kelas. Selain itu, penelitian ini memberikan deskripsi nyata mengenai penerapan pembelajaran kontekstual berbasis permainan tradisional di sekolah dasar. Pendekatan ini diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Penelitian ini juga menekankan pentingnya integrasi budaya lokal dalam pembelajaran modern. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran berbasis budaya lokal yang lebih inovatif dan relevan.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan aktivitas pembelajaran kontekstual yang terintegrasi dengan permainan Rangku Alu. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi nilai budaya dan kebersamaan yang terkandung dalam permainan tersebut. Penelitian ini juga bertujuan untuk menganalisis aktivitas pembelajaran yang seharusnya dilakukan agar pembelajaran lebih efektif dan bermakna. Tujuan ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai penerapan pembelajaran berbasis budaya lokal. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi siswa, guru, dan pengembangan pendidikan.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus, yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan proses pewarisan kearifan lokal,

khususnya nilai budaya dan kebersamaan dalam permainan Rangku Alu, sebagai sumber belajar kontekstual bagi siswa kelas IV SDN Merjosari 1 Kota Malang. Pendekatan ini dipilih untuk memahami bagaimana tradisi lokal seperti permainan Rangku Alu diteruskan dari generasi ke generasi, serta untuk mengevaluasi pengaruhnya terhadap peserta didik dalam kerangka pendidikan budaya.. Creswell & W (2016).

Pendekatan studi kasus ini memberikan peneliti kesempatan untuk mengungkapkan gambaran lengkap tentang proses pewarisan kearifan lokal, yaitu permainan rangku Alu, dan bagaimana hal tersebut diintegrasikan dalam pembelajaran di SDN Merjosari 1. Data yang diperoleh dari observasi langsung, wawancara dengan guru dan peserta didik, serta analisis dokumen sekolah akan memberikan gambaran yang mendalam mengenai penerapan dan tantangan dalam pewarisan budaya ini di lingkungan pendidikan. Tujuan utama dari penggunaan metode ini adalah untuk mendapatkan pemahaman mendalam terkait bagaimana Rangku Alu dapat berfungsi sebagai sarana pewarisan budaya lokal, serta bagaimana peserta didik merespons dan terlibat dalam proses ini.

Penelitian ini difokuskan pada nilai budaya dan kebersamaan dalam permainan Rangku Alu sebagai sumber belajar kontekstual sekaligus sebagai aktivitas pembelajaran kontekstual bagi siswa kelas IV SDN 1 Merjosari, Kota Malang. Penetapan fokus penelitian ini memberikan sejumlah manfaat, antara lain: menyediakan panduan yang jelas, mencegah pembahasan menjadi

terlalu luas, menghemat waktu serta penggunaan sumber daya, serta meningkatkan relevansi dan kualitas hasil penelitian. Dengan fokus yang terdefinisi dengan baik, peneliti dapat membatasi topik secara spesifik, mengarahkan pengumpulan data pada hal-hal yang relevan, dan mempermudah perumusan tujuan serta pemilihan metode penelitian

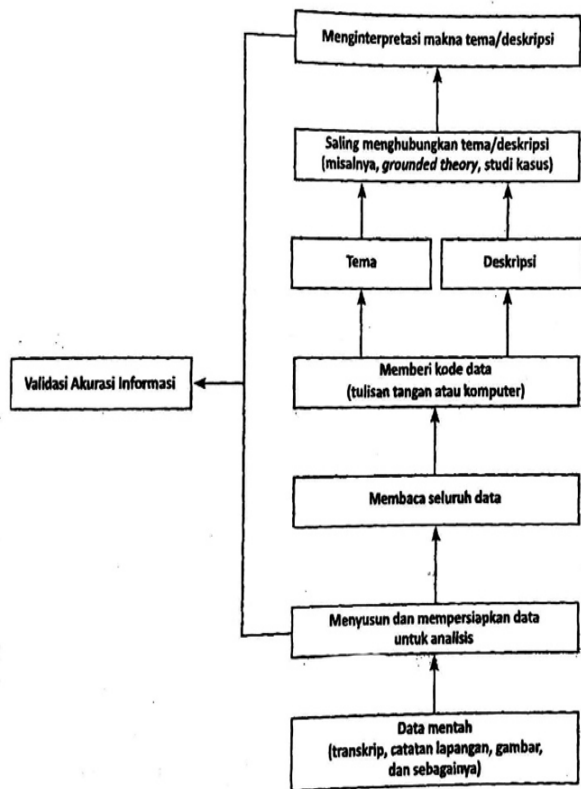
Penelitian ini menggunakan data kualitatif, karena jenis data yang dikumpulkan bersifat deskriptif dan tidak dapat diukur secara numerik. Data ini digunakan untuk menjelaskan karakteristik, kualitas, atau sifat dari fenomena yang diteliti. Sumber data penelitian berasal dari berbagai pihak atau informan yang menjadi subjek penelitian. Secara rinci, sumber data dalam penelitian ini terdiri dari (1) Data primer adalah data yang diperoleh melalui kegiatan wawancara yang artinya sumber data ini langsung memberikan data kepada peneliti. (2) Data sekunder merupakan data yang tidak dikumpulkan atau dihasilkan langsung oleh peneliti, melainkan diperoleh dalam bentuk yang telah diolah sebelumnya.

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat dipahami dengan mudah dan dapat diinformasikan kepada orang lain. Data yang dikumpulkan dari lapangan akan dianalisis dan disajikan dalam skripsi. Kemudian, data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi disusun

berkelompok sesuai dengan rumusan masalah, setelah itu dianalisis dengan pendekatan kualitatif studi kasus.

**Tabel 1. Jenis Data Primer & Data Sekunder**

Jenis Data	Sumber	Teknik		Tujuan	
		Pengumpulan	Pengumpulan	Pengumpulan	Pengumpulan
Data Primer	Langsung dari objek penelitian	Wawancara dilakukan dengan narasumber terdiri atas kepala sekolah, seorang guru, serta empat orang siswa kelas IV SDN 1 Merjosari, Kota Malang.	(teks, foto, video) dan pengunduhan dari sumber yang lain	Melengkapi data primer dan digunakan untuk mendukung analisis, dan memahami fenomena dari waktu ke waktu dengan analisis informasi atau data yang telah dikumpulkan oleh pihak lainnya.	Memperoleh data original yang relevan secara langsung untuk analisis langsung dan menjawab rumusan masalah dalam penelitian
Data Sekunder	Pihak lain atau Publikasi yang sudah ada (artikel, berita dan literatur yang relevan)	Observasi (teks, foto, video) dan pengunduhan dari sumber yang lain	(teks, foto, video) dan pengunduhan dari sumber yang lain	Melengkapi data primer dan digunakan untuk mendukung analisis, dan memahami fenomena dari waktu ke waktu dengan analisis informasi atau data yang telah dikumpulkan oleh pihak lainnya.	Melengkapi data primer dan digunakan untuk mendukung analisis, dan memahami fenomena dari waktu ke waktu dengan analisis informasi atau data yang telah dikumpulkan oleh pihak lainnya.



**Gambar 1. Analisis Data Penelitian Kualitatif**

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tinjauan pustaka dalam penelitian ini memuat konsep utama yang meliputi nilai budaya, kebersamaan, permainan tradisional Rangu Alu, serta pembelajaran kontekstual sebagai dasar teoritis. Nilai budaya dipahami sebagai pedoman hidup yang mengarahkan perilaku individu dalam masyarakat, termasuk dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Kebersamaan menjadi bagian penting yang mencerminkan sikap kerja sama, saling menghargai, dan interaksi sosial antar siswa dalam kegiatan belajar. Permainan tradisional Rangu Alu diposisikan sebagai warisan budaya lokal yang mengandung nilai-nilai edukatif seperti disiplin, tanggung jawab, dan solidaritas. Dalam konteks

pendidikan, permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran kontekstual digunakan sebagai pendekatan yang mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata siswa melalui budaya lokal. Dengan demikian, keempat konsep tersebut saling berkaitan dalam mendukung proses pembelajaran yang aktif, menyenangkan, serta mampu menanamkan nilai budaya dan kebersamaan pada siswa sekolah dasar

Aktivitas pembelajaran kontekstual yang diintegrasikan dengan permainan Rangu Alu dilaksanakan dengan menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata yang dimiliki oleh peserta didik. Permainan Rangu Alu dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk menanamkan nilai-nilai budaya serta sikap kebersamaan melalui kegiatan bermain secara langsung. Proses pembelajaran diawali dengan pemberian penjelasan singkat mengenai latar belakang dan tata cara permainan, kemudian peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk melaksanakan permainan secara bergiliran. Selama kegiatan berlangsung, peserta didik berperan aktif baik sebagai pemain maupun sebagai pengamat, sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat konseptual, tetapi juga menekankan pada pengalaman langsung serta interaksi sosial dalam kelompok.

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa penerapan pembelajaran kontekstual yang

memanfaatkan permainan Rangku Alu mampu meningkatkan tingkat keaktifan serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Temuan tersebut diperkuat oleh adanya dukungan pihak sekolah terhadap implementasi pembelajaran yang berbasis pada budaya lokal, serta sejalan dengan teori pembelajaran kontekstual yang menegaskan bahwa keterlibatan langsung peserta didik dalam pengalaman belajar dapat memperdalam pemahaman dan meningkatkan motivasi (Johnson, 2017) Berdasarkan analisis peneliti, integrasi permainan Rangku Alu tidak hanya berperan sebagai media pembelajaran, tetapi juga menjadi sarana dalam menanamkan nilai-nilai budaya, sikap kerja sama, dan kebersamaan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran pada jenjang sekolah dasar.

Nilai budaya yang terkandung dalam permainan Rangku Alu sebagai sumber belajar kontekstual tampak melalui pengenalan kearifan lokal masyarakat Manggarai, Nusa Tenggara Timur, yang dikenalkan kepada siswa sebagai bagian dari identitas budaya nasional. Melalui permainan ini, siswa belajar mengenal dan menghargai warisan budaya daerah yang mulai jarang dikenal oleh generasi muda. Aktivitas Rangku Alu menanamkan sikap disiplin dan tanggung jawab karena siswa dituntut untuk mematuhi aturan permainan, menyesuaikan gerakan dengan irama bambu, serta menjalankan peran masing-masing agar permainan

berlangsung tertib dan aman. Kondisi ini menunjukkan bahwa nilai budaya tidak hanya disampaikan secara teoritis, tetapi dialami langsung oleh siswa melalui aktivitas bermain yang bermakna.

Penerapan nilai budaya tersebut diperkuat melalui pengintegrasian permainan Rangku Alu dalam pembelajaran yang dirancang secara sistematis oleh guru. Guru terlebih dahulu menjelaskan latar belakang permainan dan nilai budaya yang terkandung di dalamnya sebelum kegiatan dimulai. Hasil wawancara dengan kepala sekolah menunjukkan bahwa nilai kerja sama, toleransi, dan saling menghargai menjadi nilai utama yang ingin ditanamkan melalui permainan Rangku Alu. Temuan ini sejalan dengan teori pendidikan berbasis budaya yang menyatakan bahwa nilai budaya dapat ditanamkan secara efektif melalui aktivitas sosial yang melibatkan interaksi langsung antarindividu (Tilaar, 2018) Fenomena saat ini menunjukkan bahwa dominasi permainan digital cenderung mengurangi interaksi sosial dan kepedulian terhadap budaya lokal. Oleh karena itu, menurut peneliti, integrasi permainan Rangku Alu dalam pembelajaran menjadi strategi yang relevan untuk menanamkan nilai budaya, memperkuat karakter siswa, serta menumbuhkan kesadaran akan pentingnya pelestarian budaya sejak usia sekolah dasar.

Bentuk kebersamaan yang muncul selama pelaksanaan

permainan Rangku Alu tercermin dari kerja sama, solidaritas, dan interaksi sosial antar siswa dalam menjalankan peran masing-masing. Temuan di lapangan menunjukkan bahwa siswa saling membantu menjaga ritme permainan, memberikan dukungan kepada teman yang sedang bermain, serta bekerja sama agar permainan dapat berlangsung dengan lancar. Interaksi sosial berlangsung secara aktif melalui komunikasi sederhana, seperti memberi arahan, mengingatkan aturan, dan berdiskusi untuk mengatur strategi permainan. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran kontekstual berbasis permainan tradisional mampu menciptakan suasana belajar yang mendorong keterlibatan sosial dan mempererat hubungan antar siswa.

Temuan tersebut sejalan dengan teori interaksi sosial yang menyatakan bahwa kebersamaan dalam kelompok terbentuk melalui kerja sama, komunikasi, dan saling ketergantungan antar anggota (Soekanto, 2017a) Selain itu, pembelajaran berbasis aktivitas kelompok juga berperan penting dalam menumbuhkan sikap toleransi dan gotong royong pada siswa (Prasetyo 2021) Menurut peneliti, integrasi permainan Rangku Alu dalam pembelajaran memberikan ruang bagi siswa untuk belajar menerima perbedaan kemampuan, bersikap sabar, dan saling mendukung tanpa membedakan. Nilai kebersamaan yang berkembang secara alami melalui permainan ini tidak hanya mendukung

pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga berkontribusi pada pembentukan sikap sosial yang positif dan relevan dengan kebutuhan pendidikan karakter di sekolah dasar saat ini.

Berdasarkan kajian teori tersebut, penelitian ini menempatkan permainan Rangku Alu sebagai sumber belajar kontekstual yang mampu mengintegrasikan nilai budaya dan kebersamaan dalam proses pembelajaran siswa sekolah dasar. Kerangka konseptual penelitian ini menekankan hubungan antara aktivitas permainan tradisional dengan pembentukan karakter dan peningkatan kualitas pembelajaran. gambar terkait, seperti yang ditunjukkan pada gambar 1.



**Gambar 2. Permainan Rangku Alu**



**Gambar 3. Permainan Rangkuk Alu**

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai nilai budaya dan kebersamaan dalam permainan Rangkuk Alu sebagai sumber belajar kontekstual bagi siswa kelas IV SDN Merjosari 1 Kota Malang, dapat disimpulkan bahwa: (1)Aktivitas pembelajaran kontekstual yang terintegrasi dengan permainan Rangkuk Alu dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Melalui kegiatan bermain, siswa tidak hanya belajar secara teoritis tetapi juga memperoleh pengalaman langsung yang melibatkan aktivitas fisik, kerja sama, dan interaksi sosial. Pembelajaran yang memanfaatkan

permainan tradisional mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan kontekstual; (2)Permainan Rangkuk Alu mengandung nilai budaya dan kebersamaan yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar kontekstual. Nilai-nilai tersebut antara lain kerja sama, kekompakan, disiplin, konsentrasi, serta saling menghargai antar pemain. Melalui permainan ini, siswa tidak hanya mengenal warisan budaya lokal, tetapi juga belajar membangun sikap sosial yang positif dalam kehidupan sehari-hari.(3)Aktivitas pembelajaran kontekstual yang seharusnya dilakukan dengan integrasi permainan Rangkuk Alu perlu dirancang secara terarah oleh guru agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan permainan ini sebagai media pembelajaran yang mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman nyata siswa. Dengan perencanaan yang baik, permainan tradisional dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk menanamkan nilai budaya sekaligus meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adeng, A., Anwar, M. F. N., & Chotimah, C. (2023). Pengembangan modul pembelajaran IPA berbasis *Project Based Learning* pada materi hubungan antar makhluk hidup. *Jurnal Pendidikan IPA*.
- Arisman, A., dkk. (2024). Pengaruh permainan digital terhadap

- aktivitas belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Cahyani, N., dkk. (2023). Peran permainan tradisional dalam menanamkan nilai karakter pada siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*.
- Creswell, J. W. (2016). *Research design: Pendekatan metode kualitatif, kuantitatif, dan campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hadyansah, H., dkk. (2021). Nilai-nilai pendidikan dalam permainan tradisional. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Johnson, E. B. (2017). *Contextual teaching and learning: Menjadikan kegiatan belajar mengajar menyenangkan dan bermakna*. Bandung: MLC.
- Kamaria, K., dkk. (2023). Dampak globalisasi terhadap pelestarian budaya lokal pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial*.
- Koentjaraningrat. (2015). *Pengantar ilmu antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mustadi, A. (2020). Landasan pendidikan sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Rusli, R., dkk. (2022). Efektivitas permainan tradisional dalam pembelajaran aktif siswa. *Jurnal Pendidikan*.
- Soekanto, S. (2017). *Sosiologi suatu pengantar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Suyanto, S. (2018). *Strategi pembelajaran inovatif di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana.
- Wijayanto, W., dkk. (2019). Strategi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*.
- Winarsih, S., dkk. (2023). Pengaruh permainan tradisional terhadap pembentukan karakter siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*.