

**LANDASAN FILOSOFIS PENGEMBANGAN MODEL LEARNING CYCLE
BERBASIS PERMAINAN DENGAN INTEGRASI ETNOPEDAGOGI ACEH
TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP SISWA SEKOLAH DASAR**

Fatma Zuhra¹, Arie Rakhmat Riyadi²

^{1,2}Program Doktor Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan Indonesia

¹fatmazuhra@upi.edu , ²arie.riyadi@upi.edu

ABSTRACT

Examines the philosophical foundation for developing a game-based learning cycle model integrated with Acehnese ethnopedagogy to improve elementary school students' conceptual understanding. The problem addressed in this study is that elementary learning often remains teacher-centered, abstract, and insufficiently connected to students' cultural background and daily experiences. This study aims to formulate the ontological, epistemological, and axiological foundations of a learning model that combines the learning cycle approach, play-based activities, and Acehnese local wisdom as a source of meaningful learning. This research uses a qualitative conceptual-philosophical method through literature review and critical analysis of recent studies on learning cycle, game-based learning, ethnopedagogy, Acehnese culture, and conceptual understanding in elementary education. The results show that, ontologically, learning is understood as an active and contextual process involving students, games, social interaction, local environment, and Acehnese cultural values. Epistemologically, knowledge is constructed through exploration, concept introduction, concept application, play-based experience, reflection, and interpretation of Acehnese local wisdom. Axiologically, the model is directed toward improving conceptual understanding, increasing learning motivation, strengthening character, preserving Acehnese cultural identity, and creating enjoyable and meaningful learning experiences. Therefore, the proposed model provides a strong philosophical basis for designing innovative, contextual, culturally responsive, and meaningful learning in elementary schools.

Keywords: learning cycle, game-based learning, Acehnese ethnopedagogy, conceptual understanding, elementary school

ABSTRAK

Landasan filosofis pengembangan model learning cycle berbasis permainan dengan integrasi etnopedagogi Aceh terhadap pemahaman konsep siswa sekolah dasar. Permasalahan yang dikaji adalah pembelajaran sekolah dasar yang masih cenderung berpusat pada guru, bersifat abstrak, dan kurang terhubung dengan latar budaya serta pengalaman sehari-hari siswa. Tujuan kajian ini adalah merumuskan dasar ontologis, epistemologis, dan aksiologis dari model pembelajaran yang memadukan pendekatan

learning cycle, aktivitas berbasis permainan, dan kearifan lokal Aceh sebagai sumber pembelajaran bermakna. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan konseptual-filosofis melalui kajian literatur dan analisis kritis terhadap penelitian lima tahun terakhir mengenai learning cycle, pembelajaran berbasis permainan, etnopedagogi, budaya Aceh, dan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. Hasil kajian menunjukkan bahwa secara ontologis, pembelajaran dipahami sebagai proses aktif dan kontekstual yang melibatkan siswa, permainan, interaksi sosial, lingkungan lokal, dan nilai budaya Aceh. Secara epistemologis, pengetahuan dibangun melalui eksplorasi, pengenalan konsep, penerapan konsep, pengalaman bermain, refleksi, dan pemaknaan terhadap kearifan lokal Aceh. Secara aksiologis, model ini diarahkan untuk meningkatkan pemahaman konsep, motivasi belajar, karakter, identitas budaya, dan pengalaman belajar yang menyenangkan serta bermakna. Dengan demikian, model ini memiliki dasar filosofis yang kuat untuk merancang pembelajaran inovatif, kontekstual, responsif budaya, dan bermakna di sekolah dasar.

Kata Kunci: learning cycle, pembelajaran berbasis permainan, etnopedagogi Aceh, pemahaman konsep, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pembelajaran di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membangun dasar pemahaman konsep peserta didik. Pada tahap usia sekolah dasar, siswa tidak hanya membutuhkan pengetahuan yang bersifat teoritis, tetapi juga pengalaman belajar yang konkret, menyenangkan, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Hasnawati, Astria, Syazali, dan Putra (2024) menegaskan bahwa penguatan literasi dan pemahaman siswa dalam Kurikulum Merdeka perlu diarahkan pada kemampuan memahami konsep, menalar informasi, serta menggunakan

pengetahuan dalam konteks kehidupan. Oleh karena itu, pemahaman konsep tidak cukup dibangun melalui hafalan, tetapi perlu diarahkan pada kemampuan siswa menjelaskan makna, hubungan, dan penerapan konsep dalam kehidupan nyata.

Kebutuhan tersebut semakin penting karena pembelajaran di sekolah dasar masih sering menghadapi persoalan keterpisahan antara konsep akademik dengan pengalaman hidup siswa. Yuliyanti, Pertiwi, Wardani, dan Doyin (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS perlu

menghubungkan pengetahuan sekolah dengan lingkungan, budaya, dan pengalaman peserta didik agar literasi sains berkembang secara lebih inklusif dan bermakna. Dalam konteks ini, pembelajaran perlu memberi ruang kepada siswa untuk mengamati, bertanya, mencoba, berdiskusi, dan menerapkan konsep melalui aktivitas yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak sekolah dasar.

Salah satu model pembelajaran yang relevan untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah model learning cycle. Hidayat (2024) menjelaskan bahwa learning cycle dapat mendorong peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga menganalisis dan membangun pemahaman melalui tahapan belajar yang terstruktur. Model ini menekankan tahapan eksplorasi, pengenalan konsep, dan penerapan konsep, sehingga siswa tidak langsung menerima konsep secara jadi, melainkan diberi kesempatan untuk mengalami, mengamati, menemukan pola, dan memahami konsep secara lebih bermakna.

Penguatan model learning cycle juga dapat dilakukan melalui aktivitas berbasis permainan. Permainan memiliki posisi penting dalam pembelajaran sekolah dasar karena mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, mengurangi kejenuhan, meningkatkan partisipasi, dan mendorong interaksi antarsiswa. Dewi, Rahmawati, dan Lestari (2025) menunjukkan bahwa permainan berbasis etnopedagogi dapat mengembangkan keterampilan pemecahan masalah anak melalui aktivitas yang melibatkan pengalaman langsung, aturan, kerja sama, dan interaksi sosial. Dengan demikian, permainan bukan hanya berfungsi sebagai hiburan, melainkan juga sebagai strategi pedagogis untuk memperkuat pengalaman belajar dan pemahaman konsep.

Pembelajaran berbasis permainan akan menjadi lebih bermakna apabila dikaitkan dengan konteks budaya peserta didik. Sugara dan Sugito (2022) menjelaskan bahwa etnopedagogi merupakan gagasan pendidikan berbasis kearifan lokal yang dapat digunakan sebagai sumber belajar dan

media pembelajaran. Pendekatan ini penting karena pembelajaran tidak boleh tercerabut dari akar budaya masyarakatnya. Dengan demikian, etnopedagogi tidak hanya berfungsi untuk melestarikan budaya, tetapi juga menjadi kerangka pedagogis untuk mengaitkan konsep akademik dengan nilai, pengalaman, dan praktik sosial yang dekat dengan kehidupan siswa.

Dalam konteks pembelajaran IPA atau IPAS, integrasi etnopedagogi memiliki relevansi yang kuat karena dapat menjembatani konsep ilmiah dengan pengalaman lokal siswa. Ardani, Fiqry, dan Yulianci (2025) menunjukkan bahwa penggunaan game etnosains Mpa'a Geo dalam pembelajaran IPA dapat menjadi bentuk integrasi budaya lokal dengan pembelajaran sains yang kontekstual dan inovatif. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa permainan berbasis budaya lokal dapat membantu siswa memahami konsep sains secara lebih dekat dengan kehidupan mereka, sekaligus memperkuat keterampilan belajar melalui pengalaman bermain.

Dalam konteks Aceh, integrasi etnopedagogi memiliki relevansi khusus

karena Aceh memiliki kekayaan budaya yang dapat dijadikan sumber pembelajaran. Fatmi dan Fauzan (2022) menjelaskan bahwa pendekatan etnopedagogi dalam pendidikan Aceh penting karena pembelajaran di sekolah masih sering kurang menghubungkan konsep akademik dengan kearifan lokal daerah. Nilai budaya Aceh seperti religiusitas, gotong royong, musyawarah, penghormatan kepada orang tua dan guru, serta tanggung jawab sosial dapat diintegrasikan agar siswa tidak hanya memahami konsep secara kognitif, tetapi juga mengenal dan menghargai identitas budayanya.

Penggunaan budaya Aceh dalam pembelajaran juga dapat dikaitkan dengan permainan tradisional sebagai media belajar. Saputra, Rahman, dan Fitriani (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran gerak dasar berbasis permainan tradisional Aceh efektif dalam mendukung aktivitas belajar yang konkret dan sesuai dengan karakteristik anak. Dalam pengembangan model learning cycle berbasis permainan, permainan tradisional Aceh dapat ditempatkan pada tahap eksplorasi untuk

membangkitkan pengalaman awal siswa, pada tahap pengenalan konsep untuk menghubungkan pengalaman bermain dengan materi, dan pada tahap penerapan konsep untuk melatih siswa menggunakan pengetahuan dalam situasi baru.

Keterkaitan antara etnopedagogi, permainan, dan pemahaman konsep menunjukkan bahwa pembelajaran sekolah dasar perlu dirancang secara integratif. ALebous (2025) menunjukkan bahwa strategi learning cycle 5E yang dipadukan dengan model perubahan konseptual efektif dalam meningkatkan penguasaan konsep ilmiah siswa kelas rendah. Hal ini memperkuat argumentasi bahwa learning cycle dapat menjadi kerangka pembelajaran yang sesuai untuk membantu siswa membangun konsep secara bertahap. Jika model tersebut dipadukan dengan permainan dan etnopedagogi Aceh, pembelajaran berpotensi menjadi lebih aktif, kontekstual, menyenangkan, dan berakar pada kehidupan budaya siswa.

Pengembangan model learning cycle berbasis permainan dengan integrasi etnopedagogi Aceh menjadi

penting karena mampu mempertemukan tiga unsur utama, yaitu proses konstruksi pengetahuan, aktivitas bermain, dan nilai budaya lokal. Wulandari (2025) menegaskan bahwa keterampilan proses sains siswa sekolah dasar perlu terus diperkuat dalam implementasi Kurikulum Merdeka karena siswa membutuhkan pengalaman belajar yang mendorong pengamatan, penalaran, dan komunikasi ilmiah. Oleh karena itu, model yang dikembangkan perlu memberi ruang bagi siswa untuk belajar melalui siklus pengalaman, permainan, refleksi, dan pemaknaan terhadap nilai budaya Aceh.

Secara filosofis, pengembangan model ini perlu dikaji melalui tiga dimensi utama, yaitu ontologi, epistemologi, dan aksiologi. Sugiarka (2025) menegaskan bahwa etnopedagogi merupakan aktualisasi pembelajaran yang berfokus pada penanaman nilai kearifan lokal dalam pendidikan. Dalam konteks model learning cycle berbasis permainan dengan integrasi etnopedagogi Aceh, kajian ontologis diperlukan untuk memahami hakikat pembelajaran,

siswa, permainan, budaya Aceh, dan pemahaman konsep sebagai realitas pendidikan. Kajian epistemologis diperlukan untuk menjelaskan bagaimana pengetahuan dibangun melalui siklus belajar, pengalaman bermain, interaksi sosial, dan pemakaian terhadap budaya lokal. Kajian aksiologis diperlukan untuk menegaskan nilai dan tujuan pendidikan yang hendak dicapai, seperti pemahaman konsep, motivasi belajar, karakter, identitas budaya, dan pembelajaran bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, artikel ini bertujuan untuk mengkaji landasan filosofis pengembangan model learning cycle berbasis permainan dengan integrasi etnopedagogi Aceh terhadap pemahaman konsep siswa sekolah dasar. Sugiarto (2025) menunjukkan bahwa pendidikan berbasis etnopedagogi berkaitan dengan transmisi pengetahuan, nilai, dan sistem pendidikan informal dalam komunitas budaya. Oleh karena itu, kajian ini penting sebagai dasar awal sebelum model dikembangkan lebih lanjut dalam bentuk sintaks pembelajaran, perangkat ajar, media

permainan, lembar kerja siswa, dan instrumen penilaian pemahaman konsep. Dengan landasan filosofis yang jelas, model yang dikembangkan tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga memiliki arah pedagogis, kultural, dan nilai pendidikan yang kuat.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis kajian konseptual-filosofis. Pendekatan ini dipilih karena tujuan artikel bukan untuk menguji efektivitas model secara empiris, melainkan untuk membangun argumentasi filosofis mengenai dasar pengembangan model learning cycle berbasis permainan dengan integrasi etnopedagogi Aceh terhadap pemahaman konsep siswa sekolah dasar. Kajian konseptual-filosofis memungkinkan penulis menelaah asumsi dasar tentang hakikat pembelajaran, sumber pengetahuan, proses belajar, serta nilai pendidikan yang terkandung dalam model.

Sumber data kajian berupa literatur yang relevan dengan model learning cycle, pembelajaran berbasis permainan, etnopedagogi, kearifan

lokal Aceh, pembelajaran IPAS/IPA sekolah dasar, dan pemahaman konsep. Literatur yang digunakan difokuskan pada publikasi lima tahun terakhir, yaitu rentang 2021 sampai 2026, agar kajian memiliki keterhubungan dengan perkembangan penelitian mutakhir. Analisis dilakukan melalui tiga tahap, yaitu identifikasi unsur utama model, interpretasi unsur model melalui dimensi ontologi, epistemologi, dan aksiologi, serta penyusunan sintesis filosofis sebagai dasar pengembangan model pada penelitian lanjutan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hakikat Model Learning Cycle

Berbasis Permainan dengan

Integrasi Etnopedagogi Aceh

Model learning cycle berbasis permainan dengan integrasi etnopedagogi Aceh dipahami sebagai rancangan konseptual yang menghubungkan tahapan pembelajaran konstruktivistik, aktivitas bermain, dan nilai budaya lokal Aceh. Learning cycle memberi alur belajar yang sistematis, permainan menghadirkan pengalaman konkret dan

menyenangkan, sedangkan etnopedagogi Aceh memberi konteks nilai, identitas, serta pengalaman sosial yang dekat dengan kehidupan siswa. Ketiga unsur ini saling melengkapi karena pemahaman konsep tidak hanya dibangun melalui penjelasan guru, tetapi juga melalui pengalaman, interaksi, refleksi, dan penerapan konsep dalam situasi bermakna.

Dalam model ini, permainan tidak ditempatkan sebagai kegiatan tambahan setelah materi selesai, tetapi menjadi bagian dari proses belajar. Permainan dapat digunakan pada tahap eksplorasi untuk membangkitkan pengalaman awal siswa, pada tahap pengenalan konsep untuk menghubungkan aktivitas bermain dengan materi, dan pada tahap penerapan konsep untuk melatih siswa menggunakan pengetahuan dalam situasi baru. Ketika permainan tersebut diambil dari budaya Aceh, pembelajaran tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memperkenalkan nilai lokal seperti kerja sama, sportivitas, musyawarah, kedisiplinan, dan tanggung jawab sosial.

2. Landasan Ontologis

Secara ontologis, model ini memandang pembelajaran sebagai realitas pendidikan yang melibatkan siswa, konsep, permainan, lingkungan sosial, dan budaya lokal. Dalam filsafat, Aristoteles memandang ontologi sebagai kajian tentang ada sejauh ia ada, sehingga realitas tidak hanya dipahami sebagai benda, tetapi juga sebagai hubungan, sifat, dan tujuan keberadaan. Sejalan dengan itu, Dewey menempatkan pengalaman sebagai dasar realitas pendidikan karena belajar terjadi melalui interaksi antara peserta didik dan lingkungannya. Berdasarkan pandangan tersebut, siswa sekolah dasar tidak dipahami sebagai penerima informasi pasif, tetapi sebagai subjek yang memiliki pengalaman, rasa ingin tahu, emosi, gerak tubuh, relasi sosial, dan latar budaya. Oleh karena itu, pembelajaran perlu memberi ruang bagi siswa untuk mengalami, mencoba, berdialog, dan mengaitkan konsep dengan kehidupan nyata.

Budaya Aceh dalam model ini dipahami sebagai bagian dari realitas pendidikan. Pandangan ini sejalan dengan pemikiran Dewey, yang

menegaskan bahwa pendidikan selalu berlangsung dalam kehidupan sosial dan tidak dapat dilepaskan dari pengalaman masyarakat. Permainan tradisional, syair, hikayat, nilai religius, gotong royong, dan musyawarah tidak hanya diposisikan sebagai warisan budaya, tetapi juga sebagai sumber belajar. Dengan demikian, realitas pembelajaran tidak hanya terbatas pada buku teks dan ruang kelas, melainkan juga mencakup lingkungan budaya tempat siswa tumbuh. Pemahaman konsep menjadi lebih bermakna ketika siswa dapat menemukan hubungan antara materi pelajaran dan pengalaman budaya yang mereka kenal.

3. Landasan Epistemologis

Secara epistemologis, pengetahuan dalam model ini dibangun melalui pengalaman belajar bertahap. Dalam pandangan epistemologi konstruktivistik, Piaget menjelaskan bahwa anak membangun pengetahuan melalui proses asimilasi dan akomodasi terhadap pengalaman yang dijumpainya. Dewey juga menegaskan bahwa pengetahuan lahir dari pengalaman yang direfleksikan, bukan

dari penerimaan informasi secara pasif. Oleh karena itu, pada tahap eksplorasi, siswa terlibat dalam permainan atau aktivitas budaya yang berkaitan dengan materi. Pada tahap pengenalan konsep, guru membantu siswa menamai, menjelaskan, dan menghubungkan pengalaman tersebut dengan konsep akademik. Pada tahap penerapan konsep, siswa menggunakan pengetahuan yang telah dibangun untuk menyelesaikan masalah atau menjelaskan situasi baru. Proses ini menunjukkan bahwa pengetahuan dikonstruksi melalui pengalaman, interaksi, dan refleksi.

Integrasi etnopedagogi Aceh memperluas sumber pengetahuan dalam pembelajaran. Kant menegaskan bahwa pengetahuan manusia tidak hanya berasal dari pengalaman indrawi, tetapi juga dibentuk oleh struktur pemahaman subjek dalam menafsirkan pengalaman. Dalam konteks pendidikan dasar, pandangan ini menunjukkan bahwa siswa tidak sekadar menerima fakta, tetapi menafsirkan pengalaman belajar melalui skema berpikir, bahasa, simbol, dan konteks budaya yang dimilikinya.

Karena itu, pengetahuan dalam model ini tidak hanya bersumber dari buku dan penjelasan guru, tetapi juga dari permainan tradisional, cerita lokal, praktik sosial, bahasa, simbol budaya, dan nilai masyarakat. Dengan cara ini, pembelajaran menjadi dialog antara pengetahuan ilmiah dan pengetahuan lokal, sehingga siswa dapat memahami konsep melalui pengalaman budaya yang dekat dengan kehidupan mereka.

4. Landasan Aksiologis

Secara aksiologis, model ini diarahkan untuk membentuk pembelajaran yang bernilai bagi perkembangan kognitif, afektif, sosial, dan kultural siswa. Aksiologi berkaitan dengan nilai dan tujuan pengetahuan. Scheler memandang nilai sebagai sesuatu yang memberi arah pada tindakan manusia, sedangkan Dewey menempatkan pendidikan sebagai proses pembentukan pengalaman yang bernilai bagi kehidupan sosial. Berdasarkan pandangan tersebut, nilai utama yang hendak dicapai dalam model ini adalah peningkatan pemahaman konsep. Melalui learning cycle, siswa memahami konsep secara bertahap; melalui permainan, siswa

memperoleh pengalaman konkret; melalui etnopedagogi Aceh, siswa mengaitkan konsep dengan nilai dan kehidupan lokal. Dengan demikian, pemahaman konsep tidak berhenti pada kemampuan menghafal, tetapi berkembang menjadi kemampuan menjelaskan, menerapkan, dan memaknai konsep.

Selain meningkatkan pemahaman konsep, model ini juga memiliki nilai karakter dan budaya. Dalam filsafat pendidikan, Ki Hadjar Dewantara memandang pendidikan sebagai proses menuntun segala kekuatan kodrat anak agar mereka mencapai keselamatan dan kebahagiaan sebagai manusia dan anggota masyarakat. Pandangan ini memperkuat arah aksiologis model karena pembelajaran tidak hanya ditujukan pada penguasaan materi, tetapi juga pada pembentukan budi pekerti, identitas, dan tanggung jawab sosial. Permainan berbasis budaya Aceh dapat menumbuhkan kerja sama, disiplin, sportivitas, tanggung jawab, religiusitas, dan penghargaan terhadap budaya lokal. Nilai-nilai tersebut penting karena pendidikan sekolah dasar tidak hanya

bertujuan menghasilkan siswa yang memahami materi, tetapi juga siswa yang memiliki kepekaan sosial dan identitas budaya. Dengan demikian, pembelajaran menjadi ruang pembentukan pengetahuan sekaligus pembentukan karakter.

5. Sintesis Filosofis Model

Sintesis ontologi, epistemologi, dan aksiologi menunjukkan bahwa model learning cycle berbasis permainan dengan integrasi etnopedagogi Aceh memiliki koherensi filosofis. Ontologi model menempatkan siswa, budaya, permainan, dan konsep sebagai realitas yang saling berhubungan. Epistemologi model menunjukkan bahwa pengetahuan dibangun melalui siklus pengalaman, interaksi sosial, refleksi, dan pemaknaan budaya. Aksiologi model menegaskan bahwa pembelajaran diarahkan untuk meningkatkan pemahaman konsep, motivasi, karakter, dan identitas budaya.

Koherensi tersebut penting karena sebuah model pembelajaran tidak cukup hanya memiliki langkah teknis. Model pembelajaran perlu memiliki dasar filosofis yang menjelaskan

mengapa model tersebut diperlukan, bagaimana pengetahuan dibangun, dan nilai pendidikan apa yang hendak dicapai. Dengan dasar tersebut, pengembangan model pada tahap berikutnya dapat dilakukan secara lebih terarah, baik dalam penyusunan sintaks, perangkat ajar, media permainan, maupun instrumen penilaian pemahaman konsep.

D. Implikasi Pengembangan Model

Kajian filosofis ini memiliki beberapa implikasi. Pertama, guru sekolah dasar perlu merancang pembelajaran yang lebih aktif dan kontekstual agar siswa tidak hanya menghafal konsep. Model learning cycle berbasis permainan dapat menjadi alternatif karena memberi ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi, mengenal, dan menerapkan konsep melalui pengalaman konkret. Integrasi etnopedagogi Aceh membuat pengalaman tersebut lebih dekat dengan lingkungan sosial dan budaya siswa.

Kedua, pengembangan perangkat pembelajaran perlu mengadaptasi

permainan tradisional Aceh secara selektif dan pedagogis. Permainan yang dipilih harus relevan dengan tujuan pembelajaran, aman untuk siswa, sesuai dengan karakteristik usia sekolah dasar, dan dapat dihubungkan dengan konsep yang dipelajari. Ketiga, penelitian lanjutan perlu menyusun sintaks model, modul ajar, lembar kerja peserta didik, media permainan, serta instrumen penilaian pemahaman konsep. Setelah itu, model dapat divalidasi oleh ahli dan diuji secara terbatas di sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Pengembangan model learning cycle berbasis permainan dengan integrasi etnopedagogi Aceh memiliki dasar filosofis yang kuat untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. Secara ontologis, model ini memandang pembelajaran sebagai realitas yang menghubungkan siswa, konsep, permainan, lingkungan sosial, dan budaya Aceh. Secara epistemologis, pengetahuan dibangun melalui tahapan eksplorasi, pengenalan konsep, penerapan konsep, pengalaman bermain, interaksi sosial,

refleksi, dan pemaknaan terhadap nilai lokal. Secara aksiologis, model ini diarahkan untuk meningkatkan pemahaman konsep, motivasi belajar, karakter, identitas budaya, dan pengalaman belajar yang bermakna.

Kajian ini menegaskan bahwa pembelajaran sekolah dasar perlu dirancang tidak hanya sebagai proses penyampaian materi, tetapi sebagai ruang konstruksi pengetahuan yang aktif, menyenangkan, kontekstual, dan responsif terhadap budaya. Sebagai kajian awal, artikel ini belum menguji efektivitas model secara empiris. Oleh karena itu, penelitian lanjutan diperlukan untuk menyusun sintaks model, mengembangkan perangkat pembelajaran, melakukan validasi ahli, serta menguji implementasi model dalam pembelajaran sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aristotle. (1998). *Metaphysics* (H. Lawson-Tancred, Trans.). Penguin Classics.
- Dewantara, K. H. (2013). *Ki Hadjar Dewantara: Pemikiran, konsepsi, keteladanan, sikap merdeka*. UST Press.
- Dewey, J. (1916). *Democracy and education: An introduction to the philosophy of education*. Macmillan.
- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. Macmillan.
- Kant, I. (1998). *Critique of pure reason* (P. Guyer & A. W. Wood, Trans.). Cambridge University Press.
- Piaget, J. (1970). *Science of education and the psychology of the child*. Orion Press.
- Scheler, M. (1973). *Formalism in ethics and non-formal ethics of values* (M. S. Frings & R. L. Funk, Trans.). Northwestern University Press.
- ALebous, T. (2025). The effect of using the 5E learning cycle strategy and conceptual change model on developing scientific concepts among lower basic stage students. *Qubahan Academic Journal*, 5(1), 1-15.
- Ardani, R., Fiqry, R., & Yulianci, S. (2025). Pengembangan game etnosains Mpa'a Geo dalam pembelajaran IPA berbasis budaya lokal. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(1), 1-12.
- Dewi, R., Rahmawati, S., & Lestari, P. (2025). Permainan berbasis etnopedagogi untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah anak. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(1), 1-10.
- Fatmi, N., & Fauzan, A. (2022). Kajian pendekatan etnopedagogi dalam pendidikan melalui kearifan lokal Aceh. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 87-98.
- Hasnawati, H., Astria, F. P., Syazali, M., & Putra, G. P. (2024). Analisis literasi sains siswa sekolah dasar berbasis PISA dalam Kurikulum Merdeka. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 537-546.

- <https://doi.org/10.37216/badaa.v6i2.1789>
- Hidayat, M. A. (2024). Implementasi model learning cycle untuk menanamkan pemahaman konsep dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 14(2), 120-131.
- Putra, Z. A. W. (2024). Integrating ethnopedagogy and cultural arts education in elementary learning. *International Journal of Elementary Education and Research Review*, 2(1), 22-34.
- Ramdhani, N. A., Sari, Y., & Hasanah, N. (2025). Pengaruh model learning cycle 7E berbantuan modul pembelajaran terhadap pemahaman konsep siswa. *Jurnal Kuantum Pendidikan*, 6(1), 45-56.
- Saputra, R., Rahman, A., & Fitriani, D. (2024). Pembelajaran gerak dasar berbasis permainan tradisional Aceh pada siswa sekolah dasar. *Motion: Jurnal Riset Physical Education*, 15(2), 101-112.
- Sugara, U., & Sugito, S. (2022). Etnopedagogi: Gagasan dan peluang penerapannya di Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(2), 93-104.
- Sugiarka, I. G. (2025). Application of ethnopedagogy in education, especially in elementary schools. *Journal of Research and Educational Research Evaluation*, 14(1), 35-46.
- Sugiarto, E. (2025). How is ethnopedagogy-based education implemented? A systematic literature review. *Cogent Education*, 12(1), 2466245. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2025.2466245>
- Wulandari, S. (2025). Penguatan keterampilan proses sains siswa sekolah dasar dalam implementasi Kurikulum Merdeka. *Cakrawala Pendas*, 11(1), 55-66.
- Yuliyanti, N., Pertiwi, R. P., Wardani, S., & Doyin, M. (2024). Pendekatan etnosains dalam pembelajaran IPAS untuk literasi sains inklusif di sekolah dasar: Tinjauan literatur. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 2777-2788.