

**PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA MANDA UNTUK
MENINGKATKAN MINAT MEMBACA SISWA KELAS 1 DI SDN NGADIREJO 03**

Kurnia Listriana¹, Raras Setyo Retno², Dian Ari Puspitaningrum³

^{1, 2} PGSD Program Profesi Guru Universitas PGRI Madiun

³SDN Ngadirejo 03

¹kurnialistrianaunipma@gmail.com, ²raras@unipma.ac.id,

³dianaripuspita89@gmail.com

ABSTRACT

The Sundanese Manda game is a traditional Indonesian game that can be used to activate students and motivate students to increase their interest in reading, especially in Indonesian subjects. Indonesian Language Learning in Elementary Schools has a very important role for the development of language skills, namely reading skills, writing skills, listening skills, and speaking skills. The research objective was to find out how successful the application of Sundanese Manda traditional media was in increasing students' interest in reading at Ngadirejo 03 Public Elementary School, Wonoasri District, Madiun Regency, in the Indonesian language subject. This type of research is Classroom Action Research (PTK) with data collection methods in the form of observation, interview methods and documentation. The research subjects were 26 grade 1 students of SD N Plumpungrejo 01. Data analysis model with interactive analysis from Matthew B Miles & Huberman which has four main data collection techniques, namely data collection from cycle I and cycle II, data reduction or summarizing the data obtained, data presentation and drawing conclusions or verification. The results of the analysis in the first cycle the average student interest in reading reached 65.38% and in the second cycle it increased to 88.46%. This shows that the application of the Sundanese game has a positive impact on increasing the reading interest of grade 1 students at SD N Plumpungrejo 01 in the 2022/2023 academic year.

Keywords: Sunda Manda Traditional Games, learning outcomes

ABSTRAK

Permainan Sunda Manda adalah permainan tradisional Indonesia yang dapat digunakan untuk mengaktifkan siswa dan memotivasi siswa dalam meningkatkan minat membaca terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Sekolah Dasar memiliki peranan yang sangat penting bagi pengembangan keterampilan berbahasa, yaitu ketrampilan membaca, ketrampilan menulis, ketrampilan menyimak, dan ketrampilan berbicara. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui seberapa besar keberhasilan penerapan media tradisional Sunda Manda terhadap peningkatan minat membaca siswa di Sekolah

Dasar Negeri Ngadirejo 03 Kecamatan Wonoasri, Kabupaten Madiun, pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan metode pengumpulan data berupa observasi, metode wawancara dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas 1 SD N Plumpungrejo 01 sebanyak 26 siswa. Model analisis data dengan analisis interaktif dari Matthew B Miles & Huberman yang memiliki empat teknik utama pengumpulan data yaitu pengumpulan data dari siklus I dan siklus II, reduksi data atau merangkum data yang diperoleh, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Hasil analisis pada siklus I rata-rata minat membaca siswa mencapai 65,38% dan pada siklus II meningkat menjadi 88,46%. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan permainan sunda manda memberikan dampak positif dalam meningkatkan minat membaca siswa kelas 1 SD N Plumpungrejo 01 tahun pelajaran 2022/2023.

Kata Kunci: Permainan Tradisional Sunda Manda, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Bahasa Indonesia sebagai salah satu ilmu dasar memegang peranan penting karena Bahasa Indonesia menjadi penunjang keberhasilan peserta didik dalam mempelajari semua bidang studi. Bahasa Indonesia digunakan sebagai bahasa pengantar dalam lembaga-lembaga pendidikan mulai dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), hingga lembaga perguruan tinggi (Erwin, 2021).

Secara umum tujuan membaca adalah memperoleh informasi yang tersaji didalam bacaan. Baik berupa informasi referensial (faktual), informasi kognitif (intelektual), dan informasi afektif (emosional). Oleh

sebab itu, perlulah dan pentingnya pembelajaran Bahasa Indonesia terutama sebagai dasar berpikir untuk menumbuh kembangkan cara berpikir logis, sistematis, dan kritis untuk meningkatkan mutu Pendidikan (Suryaman, 2010). Keterampilan berbahasa dibagi empat keterampilan yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Lestari et al., 2022). Akan tetapi, menurut (Qulloh, 2021), berdasarkan hasil riset dari Programme for International Student Assessment (PISA), minat membaca di indonesia hanya 0,001 persen atau menempati urutan ke 62 dari 70 negara. Selain itu menurut (Mirnawati & Fabriya, 2022) dalam hasil survei yang dilakukan oleh IEA (International Education Achievement) diperoleh hasil bahwa anak-anak Indonesia

memiliki kualitas membaca pada peringkat ke 29 dari 31 negara yaitu negara di Asia, Afrika, Eropa, dan Amerika.

Berdasarkan hasil survai tersebut dapat diperoleh kesimpulan bahwa minat membaca di Indonesia masih sangat rendah. Kondisi tersebut sangat memprihatinkan sehingga pemerintah bersama dengan menteri pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan minat membaca di masyarakat khususnya membudayakan literasi membaca untuk anak sekolah dasar. Permasalahan rendahnya minat membaca anak diakibatkan karena menurut anak kegiatan membaca adalah kegiatan yang membosankan, tidak menyenangkan, menghabiskan waktu mereka untuk bermain.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara langsung dengan guru kelas 1 SD N Ngadirejo 03 yang dilaksanakan pada tanggal 17 Mei 2023 diperoleh hasil bahwa siswa kelas 1 cenderung tidak menyukai pelajaran Bahasa Indonesia terutama pada kegiatan membaca. Hal tersebut berdampak pada nilai pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang relatif rendah. Dari 26 siswa, hanya 10

siswa atau 38,46% yang mencapai KKM. Dari nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 70. Sehingga yang belum mencapai KKM yaitu sebesar 16 siswa atau 61,54%. Dapat ditarik kesimpulan bahwa penyebab rendahnya minat membaca siswa kelas 1 SD N Ngadirejo 03 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah (1) pembelajaran Bahasa Indonesia masih menggunakan metode konvensional sehingga guru masih mendominasi pembelajaran, (2) siswa merasa tidak antusias dan merasa bosan dengan pembelajaran yang disampaikan, (3) dalam pelaksanaan pembelajaran guru masih menerapkan catat buku sampai habis. (4) banyaknya hiburan dari Televisi maupun di media sosial yang menyebabkan minat membaca siswa menjadi menurun, selain itu siswa dapat dengan mudah mencari informasi secara instan dengan menggunakan gawainya baik melalui aplikasi google, yahoo, bing dan lain-lain (5) siswa tidak memahami manfaat pembelajaran yang dilakukan sehingga diperlukan suatu strategi pembelajaran dengan mengkonstruksikan pengetahuan yang telah siswa ketahui dalam kehidupannya sehari-hari yang

dikaitkan dengan pembelajaran yang akan dipelajari agar memudahkan siswa untuk memahami apa yang mereka pelajari secara bermakna (Handayani & Subakti, 2021).

Menyikapi semua hal tersebut, salah satu upaya yang bisa dilakukan guru adalah dengan melakukan kegiatan pembelajaran dengan bentuk pembelajaran berbasis permainan. karena permainan mempunyai kelebihan yaitu mampu untuk melibatkan siswa dalam proses belajar secara aktif (Prastowo, 2018). Apalagi di tengah gencarnya arus informasi lewat media elektronika yang semakin maju, Bangsa Indonesia membutuhkan media alternatif sebagai penyeimbangnya. Salah satu media yang cukup representatif sebagai alternatif dalam menyediakan kebutuhan informasi yang bernilai edukatif dan konstruktif adalah media tradisional Sunda Manda atau engklek (Masduki & Kurniasih, 2017).

Tujuan penggunaan permainan sunda manda ini salah satunya adalah karena dengan menggunakan permainan tradisional anak akan belajar dengan menyenangkan. Rasa senang yang timbul dari diri siswa memberikan efek positif pada diri

siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga siswa lebih mudah memahami materi-materi yang diberikan oleh guru. Permainan sunda manda yang diterapkan juga akan mampu merangsang siswa untuk berkompetisi dan atau untuk melatih motorik mereka dan berkompetisi untuk memenangkan permainan (Fagan, R., 2006). Alasan lainnya adalah bahwa permainan sunda manda merupakan permainan tradisional yang saat ini mulai ditinggalkan oleh sebagian besar anak-anak, bahkan mereka banyak yang tidak mengenal permainan tersebut, untuk itu permainan tradisional sunda manda menjadi salah satu upaya melestarikan budaya dan nilai-nilai tradisional masyarakat Indonesia (Anggita, 2018).

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) deskriptif kualitatif dengan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas I SD N Ngadirejo 03 semester genap tahun 2022/2023 yang berjumlah 26 siswa, yang terdiri

dari 13 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

Teknik pengumpulan data melalui observasi yaitu melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran siswa kelas 1 pada materi Bahasa Indonesia. Wawancara yaitu dengan melakukan wawancara pada guru kelas 1 dan siswa kelas 1 berupa refleksi pembelajaran Bahasa Indonesia. Dan dokumentasi yaitu berupa hasil belajar, kegiatan pembelajaran, dan penerapan media sunda manda dalam pembelajaran.

Sedangkan proses analisis data dalam penelitian ini dilakukan sejak masa rancangan penelitian sampai pada masa pengumpulan data. Metode penelitian ini menggunakan metode dari (Miles & Huberman, 1994) dalam (Retno, 2022) yang secara teknik memiliki empat hal utama, yaitu pengumpulan data, reduksi data atau penyederhanaan data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Validasi data pada penelitian ini menggunakan tehnik triangulasi. Sehingga data yang diperoleh berasal dari tiga sudut pandang yang berbeda.

Penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus dengan jadwal kegiatan

penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Penelitian Minat Membaca Siswa SD N Ngadirejo 03

Kegiatan	Hari/Tanggal	BAB / Topik
Observasi dan wawancara	Senin, 15 Mei 2023	-
Siklus I/ Pertemuan 1	Jum'at, 19 Mei 2023	Bab 6 : Berbeda Itu Tak Apa Topik ; menghargai Perbedaan Fase : A/ pembelajaran 1
Siklus II/ Pertemuan 2	Senin, 22 Mei 2023	Bab 6 : Berbeda Itu Tak Apa Topik ; menghargai Perbedaan Fase : A/ pembelajaran 2

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah melalui observasi dalam kegiatan pembelajaran baik di siklus 1 maupun siklus II. Indikator dalam menganalisis ketercapaian motifasi belajar siswa adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Indikator Minat Membaca Siswa SD N Ngadirejo 03

No	Aspek Yang Dinilai	Indikator Penilaian		
		3	2	1
1.	Kesukaan dalam membaca			
2.	Partisipasi dalam kegiatan membaca			
3.	Tingkat perhatian yang diberikan pada kegiatan membaca			
4.	Perasaan senang terhadap mata			

	pelajaran Indonesia	bahasa
5.	Ketekunan Melaksanakan Tugas	Dalam
6.	Motivasi membaca	dalam
7.	Frekuensi membaca	dalam
8.	Kebutuhan terhadap membaca	
9.	Dorongan anak untuk bercerita tentang apa yang telah dibaca dan didengarnya	
10.	Senang berkompetensi dalam menyampaikan isi bacaan	

Hasil pencapaian indikator peningkatan minat membaca dibagi menjadi 3 kriteria, point 3 adalah siswa antusias dan aktif dalam pembelajaran, point 2 adalah siswa kurang tertarik dan kurang aktif dalam pembelajaran, point 1 siswa tidak aktif dan tidak antusias dalam pembelajaran. Total penilaian diperoleh dengan membagi skor total dengan skor tertinggi dan dikalikan dengan 100% atau dengan rumus berikut. Dapat dihitung hasil peningkatan minat membaca melalui permainan Tradisional Sunda Manda:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan :

Nilai < 70 = Minat Membaca rendah

Nilai > 70 = Minat Membaca Tinggi

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada tahap pengumpulan data melalui kegiatan observasi dan wawancara dengan guru kelas 1 dan siswa kelas 1 SD N Ngadirejo 03 diperoleh hasil bahwa rendahnya minat membaca siswa kelas 1 SD N Ngadirejo 03 berbanding lurus dengan rendahnya hasil belajar siswa kelas 1 SD N Ngadirejo 03. Hal ini sesuai dengan pendapat (Murtiningsih, 2018). Dimana siswa yang mencapai KKM pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebesar 70 adalah 10 siswa (38,46%), yang juga merupakan siswa-siswa yang minat membacanya berada di indikator sedang sampai dengan tinggi. Sedangkan 16 siswa lainnya (61,54%) berada dibawah KKM yaitu 70 dengan minat membaca pada kriteria rendah. Salah satu penyebab terbesar hal itu terjadi adalah kegiatan pembelajaran berjalan secara monoton dan tidak berpihak pada peserta didik.

1. Media yang digunakan untuk meningkatkan minat membaca siswa

Salah satu upaya yang dilakukan oleh guru yaitu dengan menggunakan permainan tradisional Sunda Manda untuk

meningkatkan minat membaca siswa kelas 1 SD N Ngadirejo 03. Dalam pembuatan desain model permainan tradisional sunda manda dilakukan modifikasi permainan berbentuk gunung (mount) untuk menambah antusiasme siswa kelas 1.



Gambar 1 Media Sunda Manda
Gunungan

Pada kegiatan inti, guru membagi siswa menjadi 5 kelompok. Guru menjelaskan dan memberikan contoh bagaimana melakukan permainan sunda manda beserta aturan main yang harus dilakukan. Setiap kelompok mempraktikkan permainan Sunda Manda untuk mengambil sebuah kartu misteri yang berada didalam gunung. Setiap kartu terdapat potongan potongan bacaan dan juga gambar yang harus dirangkai menjadi bacaan yang sempurna.

2. Siklus I

Dari hasil kegiatan pembelajaran pada siklus I

tersebut diperoleh hasil bahwa dengan menggunakan media Sunda Manda, prosentase minat membaca siswa pada siklus I meningkat menjadi 65,38%.

Data analisis hasil belajar siswa pada siklus I disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 3 Presentase Minat Membaca
Siklus I**

Nilai	Jumlah Siswa	Prosentase (%)
< 70	9 anak	34,62%
> 70	17 anak	65,38%
Jumlah	26 anak	100%

Data pada siklus I dengan menggunakan permainan tradisional Sunda Manda menunjukkan peningkatan minat membaca siswa pada setiap indikatornya. Berlandaskan tabel diatas menunjukkan siswa yang memiliki minat membaca rendah sebanyak 9 siswa atau 34,62%. Sedangkan siswa yang memiliki minat membaca tinggi sebanyak 17 siswa atau 65,38%. Dari analisis data diatas, dapat disimpulkan bahwa prosentase tingginya minat membaca siswa pada siklus I meningkat menjadi 17 siswa (65,38%). Data tersebut sesuai dengan pendapat (Horunisa, 2020) bahwa

penggunaan media tradisional Sunda Manda dapat dengan mudah menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat siswa didalam pembelajaran membaca.

Analisis data tersebut belum mencapai indikator pencapaian yang ditetapkan yaitu sebesar 80%. Sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II.

3. Siklus II

Pada siklus II ini, siswa telah memahami cara bermain permainan tradisional Sunda Manda, siswa juga mulai terbiasa dengan kegiatan berkelompok dan mengetahui apa saja yang harus dilakukan pada kegiatan kelompok. Hal tersebut membuat siswa antusias dalam kegiatan pembelajaran, mereka merasa pembelajaran dikelas dengan cara baru yang tidak membosankan. Apalagi pada siklus II ini, kegiatan permainan tradisional Sunda Manda dilakukan di halaman sekolah, sehingga siswa sangat antusias dalam mengikutinya dan kegiatan pada siklus II ini mengalami peningkatan yang signifikan yaitu 88,46%. Kekurangan dan kelemahan yang terdapat pada

pembelajaran siklus I sudah tidak terlihat, siswa antusias dan fokus dalam pembelajaran. Semua siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran terutama saat kegiatan membaca dengan permainan tradisional Sunda Manda.

Hasil minat membaca siswa kelas 1 dapat di lihat dari table 4 berikut ini:

Tabel 4 Presentase Minat Membaca Siklus II

Nilai	Jumlah Siswa	Prosentase (%)
< 70	3 anak	11,54%
> 70	23 anak	88,46%
Jumlah	26 anak	100%

Berlandaskan data diatas, didapatkan hasil bahwa siswa yang memiliki indikasi minat membaca rendah hanya terdapat 3 anak atau 11,54%. Sedangkan siswa yang memiliki minat membaca tinggi sebanyak 23 siswa atau 88,46%. Hasil penelitian yang dilakukan pada siklus II menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan menjadi 88,46%. Hal tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar dan antusiasme siswa dalam hal membaca pada

mata pelajaran Bahasa Indonesia semakin baik.

4. Kendala Yang Dihadapi Dalam Penerapan Media Sunda Manda

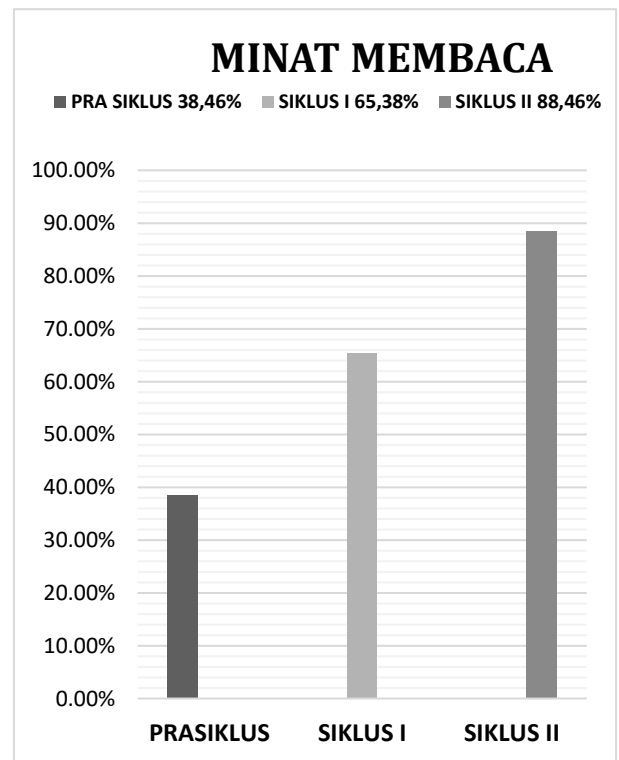
Pada kegiatan siklus I terdapat beberapa kendala yang dihadapi sehingga kegiatan belum berjalan secara optimal dan hasil yang didapat belum mencapai target yaitu 80%. Adapun kendala-kendala tersebut adalah :

1. Masih banyaknya siswa yang kurang fokus dalam kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang memiliki minat membaca rendah.
 2. Masih banyaknya siswa yang belum memahami cara melakukan permainan Sunda Manda
 3. Siswa belum terbiasa dengan metode pembelajaran secara berkelompok sehingga membuat siswa sedikit kebingungan dalam menerapkan pembelajaran
 4. Siswa yang kurang berprestasi cenderung tidak berperan aktif dalam proses pembelajaran
 5. Masih banyak siswa yang malu untuk membaca nyaring dan mempresentasikan jawabannya.
- Akan tetapi kendala-kendala tersebut sudah tidak nampak

pada siklus II sehingga peningkatan minat membaca siswa meningkat drastis sebesar 88,46% (32 siswa).

5. Grafik Kegiatan Setiap Siklus

Analisis dari kegiatan prasiklus, siklus I, dan siklus II diatas dapat dibuat grafik berdasarkan besarnya prosentase minat membaca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai berikut:



Grafik 1 Peningkatan Minat Membaca Siswa Kelas 1 Pada Setiap Siklus

Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan

permainan Sunda Manda telah dapat meningkatkan minat membaca siswa kelas 1 SD N Ngadirejo 03. Penggunaan media tradisional sunda manda dapat dengan mudah menarik perhatian siswa sehingga mampu meningkatkan kemampuan berbahasa anak, melatih anak untuk manajemen konflik, dan memecahkan masalah yang dihadapinya (Gustian et al., 2019). Menurut (Iswinarti, 2010) penggunaan media Sunda Manda juga dapat meningkatkan multiple intelegensi siswa dalam proses pembelajaran di kelas dengan mental yang baik. Hal ini sejalan dengan perolehan data diatas yang menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional Sunda Manda dapat secara signifikan meningkatkan minat membaca siswa kelas 1 di SD N Ngadirejo 03.

D. Kesimpulan

Pada dasarnya penerapan permainan tradisional Sunda Manda ini digunakan untuk meningkatkan minat membaca siswa melalui sebuah kegiatan motorik kasar yang dapat memotivasi siswa. Apalagi pada siswa

di SD N Ngadirejo 03 berdasarkan hasil observasi dan wawancara memiliki gaya belajar kinestetik. Selain itu siswa SD N Ngadirejo 03 memiliki kecenderungan bermain game dan mencari informasi secara instan dengan gawainya yang semakin membuat minat membaca siswa semakin rendah. Untuk itu dipilihlah permainan tradisional Sunda Manda untuk meningkatkan minat membaca dengan dibungkus permainan tradisional sesuai dengan perkembangan dan gaya belajar siswa kelas 1, permainan tradisional Sunda Manda sekaligus sebagai upaya untuk mengurangi kecenderungan siswa bermain gawai dan mengenalkan Kembali bahwa terdapat permainan tradisional yang menarik namun saat ini mulai terlupakan. Penggunaan permainan tradisional Sunda Manda sangat efektif digunakan dalam meningkatkan minat membaca siswa kelas 1. Terbukti dari hasil penelitian diperoleh hasil bahwa dengan menggunakan permainan tradisional Sunda Manda, minat membaca siswa meningkat drastis sesuai hasil analisis pada siklus I rata-rata minat membaca siswa mencapai 65,38% dan pada siklus II meningkat secara

signifikan sebesar 88,46%. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional Sunda Manda memberikan dampak positif dalam meningkatkan minat membaca siswa kelas 1 SD N Ngadirejo 03 tahun pelajaran 2022/2023. Melalui permainan tradisional Sunda Manda ini, siswa menjadi antusias dalam kegiatan pembelajaran, yang menjadikan minat membaca siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44.
- Anggita, G. M. (2018). Eksistensi permainan tradisional sebagai warisan budaya bangsa. *JOSSAE (Journal of Sport Science and Education)*, 3(2), 55–59.
- Anjani, S., Dantes, N., & Artawan, G. (2019). Pengaruh implementasi gerakan literasi sekolah terhadap minat baca dan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas v sd gugus ii kuta utara. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(2), 74–83.
- Atfal, M. F. (2022). PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKGLEK DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DI SD NEGERI 024 SAMARINDA UTARA TAHUN 2022. *Pendas Mahakam: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(2), 183–191.
- Erwin. (2021). PERAN BAHASA INDONESIA DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER BANGSA. 4(2), 38–44. <https://doi.org/10.31764>
- Gustian, U., Supriatna, E., & Purnomo, E. (2019). Efektifitas modifikasi permainan tradisional dalam pengembangan physical literacy anak taman kanak-kanak. *Jurnal Keolahragaan*, 7(1), 23–33.
- Handayani, E. S., & Subakti, H. (2021). Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 151–164.
- Horunisa, P. S. (2020). Media Permainan Sunda Manda Robot Bercahaya Untuk Kemampuan Keseimbangan Anak. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 1–11.
- Irawan, R. J. (2022). Studi literatur: Efektivitas modifikasi dalam permainan tradisional pada eksistensi permainan anak era generasi z. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 10(01), 129–136.
- Ismawati, P., & Lutfiah, L. (2020). Pengaruh Permainan Sunda Manda Geometris terhadap Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di Kelompok Bermain Cahaya Qolbi Mojokerto. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 6(1), 52–64.
- Iswinarti, I. (2010). *Nilai-nilai terapiutik permainan tradisional engklek pada anak usia sekolah dasar*. Muhammadiyah University Malang.

- Kurniawan, A., Fayola, A. D., Kolong, J., & Juniati, S. (2023). *Penelitian Tindakan Kelas*. Global Eksekutif Teknologi.
- Lasmono, B., Cholid, A., & Wiyarno, Y. (2022). PENGEMBANGAN PERMAINAN SUNDA MANDA BERKELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK USIA SEKOLAH DASAR. *STAND: Journal Sports Teaching and Development*, 3(2), 30–39.
- Lestari, A. F., Salahudin, A., & Sofyan, M. (2022). Penerapan Metode Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I SDN Babakan 04 Cilacap Jawa Tengah. *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, 14(2), 145–156.
- Maulana, K., & Nurunnisa, E. C. (2020). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Tradisional Sunda Manda. *Tarbiyat Al-Aulad: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2).
- Mirawati, L. B., & Fabriya, R. A. V. (2022a). Penerapan Media Flipbook untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(1), 22–38.
- Mirawati, L. B., & Fabriya, R. A. V. (2022b). Penerapan Media Flipbook untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(1), 22–38.
- Murtiningsih, L. (2018). Pengaruh minat baca terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD se-Gugus Kusuma. *Basic Education*, 7(40), 4–9.
- 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), 31–37.
- Nurlaela, L., Samani, M., Asto, I. G. P., & Wibawa, S. C. (2018). The effect of thematic learning model, learning style, and reading ability on the students' learning outcomes. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 296(1), 012039.
- Prastowo, A. (2018). Permainan tradisional Jawa sebagai strategi pembelajaran berbasis kearifan lokal untuk menumbuhkan keterampilan global di MI/SD. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 2(1), 1–28.
- Qulloh, F. I. (2021). Pengembangan Literasi Dalam Peningkatan Minat Baca Santri Pada Perpustakaan Mini Pesantren Pelajar Al-Fath Rejomulyo Kediri. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 1(2), 71–78.
- Retno, R. S. (2022). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Content Video Pada Pembelajaran Konsep Dasar Sains Mahasiswa. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(1), 1–11.

- Royana, I. F. (2017). Pelestarian kebudayaan nasional melalui permainan tradisional dalam pendidikan jasmani. *Seminar Nasional KelIndonesiaan II Tahun 2017 "Strategi Kebudayaan Dan Tantangan Ketahanan Nasional Kontemporer, FIPSKR Universitas PGRI Semarang*, 1–11.
- Rustan, E., & Munawir, A. (2020). Eksistensi Permainan Tradisional Edukatif Pada Generasi Digital Natives. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2), 181–196.
- Saodah, S., Amini, Q., Rizkyah, K., Nuralviah, S., & Urfany, N. (2020). Pengaruh Globalisasi Terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Pandawa*, 2(3), 375–385.
- Sari, M. Z., Gunawan, A., Fitriyan, Y., & Hilaliyah, N. (2023). Pengaruh minat baca siswa terhadap hasil belajar pada pelajaran bahasa Indonesia di SD Negeri 1 Ciporang. *DWIJA CENDEKIA Jurnal Riset Pedagogik*, 7.
- Ulum, B., Fantiro, F. A., & Arifin, B. (2022). Peningkatan Fisik Motorik Menggunakan Modifikasi Permainan Pada Pembelajaran Penjas Melalui Lesson Study Di SDIB KBRI Thailand. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(2), 175–185.
- Ulya, H. (2017). Permainan tradisional sebagai media dalam pembelajaran matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 6(11), 371–376.
- Verawati, L., Formen, A., & Utanto, Y. (2020). Permainan Tradisional Untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (Prosnampas)*, 3(1), 180–185.
- Wijayanti, R. (2018). Permainan tradisional sebagai media pengembangan kemampuan sosial anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1).