



## **Transformasi Permainan Tradisional Menjadi Bahan Ajar yang Relevan pada Jenjang Pendidikan Dasar**

**Muhammad Syahrul Romadhon**

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Pacasarjana, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang  
[msyahruromadhon14@gmail.com](mailto:msyahruromadhon14@gmail.com)

### **ABSTRACT**

This study aims to investigate the potential of traditional games as effective pedagogical tools for primary school students. Employing a qualitative literature review methodology, this article compiles and analyzes various scholarly sources concerning the advantages, challenges, and strategies for converting traditional games into educational materials. The findings indicate that traditional games possess significant educational value across cognitive, motor, social, and character development domains for children. Nonetheless, their implementation in educational settings remains limited, primarily due to the insufficient guidance and training available for educators. The adaptation of traditional games into teaching materials can be achieved through their integration into learning modules, digital educational resources, or interactive classroom activities. This study advocates for the systematic and replicable development of teaching materials rooted in local culture, alongside ongoing professional development for educators. With appropriate transformation, traditional games can not only enhance pedagogical methods but also reinforce cultural identity and instill noble values in students from an early age.

**Keywords:** traditional games, teaching material, primary education

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji potensi permainan tradisional sebagai bahan ajar yang relevan bagi siswa sekolah dasar. Melalui pendekatan studi literatur dengan metode kualitatif, artikel ini menghimpun dan menganalisis berbagai sumber ilmiah terkait manfaat, tantangan, dan strategi transformasi permainan tradisional ke dalam bahan ajar. Hasil kajian menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki nilai edukatif yang tinggi dalam aspek kognitif, motorik, sosial, dan karakter anak. Namun demikian, pemanfaatannya di sekolah masih sangat terbatas akibat minimnya panduan dan pelatihan bagi guru. Transformasi permainan tradisional menjadi bahan ajar dapat dilakukan melalui integrasi ke dalam modul pembelajaran, bahan ajar digital, atau aktivitas interaktif di kelas. Penelitian ini merekomendasikan perlunya pengembangan bahan ajar berbasis budaya lokal yang sistematis dan mudah direplikasi, serta pelatihan berkelanjutan bagi pendidik. Dengan transformasi yang tepat, permainan tradisional tidak hanya memperkaya metode pembelajaran, tetapi juga memperkuat identitas budaya dan nilai-nilai luhur bangsa sejak dini.

**Kata-Kata Kunci:** permainan tradisional, bahan ajar, pendidikan dasar

### **PENDAHULUAN (Garamond – 11 Bold, Huruf Besar)**

Pada era globalisasi dan kemajuan teknologi saat ini, media pembelajaran di sekolah dasar cenderung didominasi oleh perangkat digital seperti video animasi, permainan edukatif berbasis aplikasi, dan presentasi interaktif (Febrianti, 2024). Meskipun teknologi memberikan berbagai kemudahan, penggunaannya secara berlebihan menyebabkan ketergantungan dan menurunnya interaksi sosial anak (Basit et al., 2022). Hal ini menggeser perhatian pendidik dari potensi media tradisional yang kaya akan nilai-nilai edukatif dan budaya lokal (Shaktiaji, 2023).

Media tradisional, khususnya permainan rakyat dan alat peraga berbasis budaya lokal, memiliki kekuatan dalam membentuk karakter, meningkatkan interaksi sosial, serta mengembangkan kemampuan motorik dan kognitif anak (Ellyana, 2025). Namun, di berbagai sekolah dasar, penggunaan media ini mulai ditinggalkan karena dianggap ketinggalan zaman, tidak praktis, dan kurang menarik dibandingkan media

digital (Sugiri et al., 2025). Padahal, justru pada masa pendidikan dasar, anak-anak membutuhkan pembelajaran yang kontekstual dan berbasis pengalaman nyata (Nada & Romadhon, 2024; Romadhon, 2024).

Berdasarkan penelitian Setiawan, (2020) di jenjang sekolah dasar, ditemukan bahwa 6,7% guru menyatakan permainan tradisional hanya mengarah pada kegiatan permainan semata dan belum memanfaatkan permainan tradisional sebagai bagian dari proses pembelajaran. Tidak hanya itu, menurut penelitian Romadhon, (2024) di jenjang sekolah dasar, ditemukan juga bahwa guru masih terbatas pada pendekatan ceramah ketika proses pembelajaran yang berdampak pada pembelajaran yang monoton. Menurut penelitian Suryanti, Widayati, Nugrahani, & Veronika, (2024) menyatakan bahwa guru lebih memilih pendekatan tekstual dan media digital karena keterbatasan waktu, pengetahuan, dan fasilitas. Hal ini menunjukkan adanya ketidakseimbangan antara potensi lokal yang dimiliki dan strategi pembelajaran yang diterapkan di sekolah (Susanti, Sholikin, Marhayati, & Turmudi, 2020).

Studi yang dilakukan oleh Aqilla, Putra, & Zufriady, (2023) menunjukkan bahwa bahan ajar tematik yang digunakan belum mengaitkan dengan kearifan lokal. Sementara itu, Barghi, Zakaria, Hamzah, & Hashim, (2017) menekankan pentingnya pendidikan berbasis budaya lokal sebagai sarana penguatan identitas nasional dan pelestarian nilai-nilai kearifan lokal dalam kurikulum pendidikan dasar.

Permasalahan lainnya adalah minimnya dokumentasi dan pengembangan model pembelajaran berbasis media tradisional yang terstandar dan dapat direplikasi oleh guru (Dianita & Romadhon, 2024; Romadhon, Febrianti, Rahmawati, Derajat, & Aprilia, 2024). Banyak guru mengalami kesulitan dalam mengaitkan permainan tradisional dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Tujuan Pembelajaran (Romadhon, Padil, & Tharaba, 2024). Hal ini menimbulkan gap antara keberadaan media tradisional sebagai warisan budaya dengan implementasinya sebagai bahan ajar yang relevan dan sistematis di kelas.

Studi-studi sebelumnya banyak membahas permainan tradisional sebagai bentuk aktivitas fisik yang bermanfaat bagi kesehatan atau penguatan karakter, namun belum banyak yang mengkaji secara mendalam terkait media tradisional dapat ditransformasi menjadi bahan ajar yang aplikatif dan terintegrasi dalam kurikulum pendidikan dasar. Beberapa penelitian hanya bersifat deskriptif dan belum menghasilkan model pembelajaran yang sistematis berbasis media tradisional.

Selain itu, belum banyak publikasi ilmiah yang mengeksplorasi bagaimana transformasi media tradisional dapat dilakukan tanpa harus meninggalkan esensi budaya lokal, serta bagaimana guru-guru di tingkat dasar dapat mengadaptasinya ke dalam bahan ajar dan kegiatan belajar-mengajar yang kontekstual. Padahal, penguatan pembelajaran berbasis budaya sangat penting untuk menjawab tantangan pendidikan karakter dan kebhinekaan pada anak usia dini.

Oleh karena itu, artikel ini menjadi penting untuk memberikan pemahaman sekaligus tawaran pendekatan tentang media tradisional, khususnya permainan dan alat bantu lokal, dapat ditransformasi menjadi bahan ajar yang relevan dan kontekstual untuk jenjang pendidikan dasar. Kajian ini diharapkan dapat menjadi pijakan awal bagi guru, peneliti, dan pembuat kebijakan dalam mengembangkan pembelajaran yang tidak hanya adaptif terhadap perkembangan zaman, tetapi juga responsif terhadap kekayaan budaya lokal yang dimiliki Indonesia.

## KAJIAN LITERATUR

### 1. Permainan Tradisional

#### a. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan simbolisasi pengetahuan yang sudah adalah diturunkan dari generasi ke generasi yang memiliki berbagai fungsi atau pesan yang ingin disampaikan (Rohayati & Budiarti, 2022). Permainan tradisional juga dapat diartikan sebagai permainan turun menurun yang terstruktur sedemikian rupa sehingga dapat mengembangkan berbagai aspek dan bertujuan mewariskan budaya dari generasi ke generasi (Kamal & Dahlan, 2020). Banyak manfaat yang dapat dirasakan dari permainan tradisional baik secara mental dan fisik perkembangan anak (Buadanani & Eliza, 2022).

#### b. Manfaat Permainan Tradisional

Banyak manfaat yang dapat dirasakan dari permainan tradisional baik secara mental dan fisik perkembangan anak. Beberapa manfaat dari permainan tradisional yang dipaparkan dalam hasil penelitian (Suwandayani, 2018) adalah sebagai berikut.

- 1) Aspek motorik.

Melatih kelenturan, melatih keterampilan koordinasi mata tangan, meningkatkan daya tahan tubuh, serta motorik halus dan kasar.

- 2) Aspek kognitif.  
Mengasah imajinasi, pemecahan masalah, meningkatkan kreativitas, memahami konteks, membuat strategi dan antisipasi.
- 3) Aspek emosi.  
Mengendalikan emosi, memiliki sikap empati, kritis emosional.
- 4) Aspek Bahasa.  
Pemahaman konsep nilai
- 5) Aspek sosial.  
Bekerjasama, membentuk suatu hubungan dan melatih kematangan anak bersosial baik dengan teman sebaya atau dengan yang lebih dewasa dalam lingkungan masyarakat.
- 6) Aspek spiritual.  
Meningkatkan keyakinan dan hubungan dengan sang pencipta.
- 7) Aspek ekologis.  
Memanfaatkan bahan-bahan di sekitar untuk dipergunakan sebijaksana mungkin.
- 8) Aspek nilai-nilai/moral.  
Menghayati dan mengaplikasikan nilai norma yang ada sejak dahulu dan melestarikannya

## 2. Bahan Ajar

### a. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan salah satu elemen penting dalam kegiatan pembelajaran. Bahan ajar adalah kumpulan materi dalam suatu mata pelajaran yang disusun secara terstruktur, dan dirancang agar dapat dimanfaatkan oleh guru maupun siswa dalam proses pembelajaran (Munawwaroh, 2025). Keunikan bahan ajar terletak pada sifatnya yang dirancang khusus untuk kelompok sasaran dan konteks pembelajaran tertentu (AFalayah, 2025). Selain itu, bahan ajar disusun secara runtut, dimulai dari tahap pengenalan materi hingga ke bagian evaluasi, sehingga mendukung proses belajar yang sistematis (Dianita & Romadhon, 2024; Romadhon & Rosadi, 2024).

### b. Jenis Bahan Ajar

Bahan ajar memiliki beragam jenis. Bahan ajar terklasifikasi menjadi dua jenis yakni bahan ajar cetak dan non cetak.

- 1) Bahan Ajar Cetak  
Bahan ajar cetak merupakan bahan ajar yang dibuat dari bahan kertas yang didayagunakan untuk mendukung dalam penyampaian informasi (Laila & Yanti, 2019). Bahan ajar cetak dianggap paling mudah dalam proses perolehan dan standar daripada bahan ajar non cetak (Azis, 2019). Terlepas dari itu semua, bahan ajar cetak memiliki kekurangan seperti dalam proses representasi gerakan yang tidak dapat ditampilkan (Suherja, Endang Widi Winarni, & Irwan Koto, 2022).
- 2) Bahan Ajar Non Cetak  
Bahan ajar non-cetak adalah perangkat pembelajaran yang tidak berbentuk cetakan/fisik (Saripudin, Komalasari, & Anggraini, 2021). Jenis bahan ajar non-cetak mencakup berbagai format, seperti representasi sederhana dari kenyataan, bahan ajar berbasis tampilan (display), rekaman video atau audio (Angelina, 2021). Salah satu contoh bahan ajar non-cetak adalah bahan ajar berbasis website, yang menggabungkan elemen audio-visual dengan fitur multimedia interaktif dan dapat diakses langsung oleh siswa melalui perangkat digital (Melinda & Ningrum, 2020; Ningrum, Rofiki, Romadhon, & Derajat, 2024).

### c. Fungsi Bahan Ajar

Aisyah, Noviyanti, & Triyanto, (2020) menyatakan bahwa terdapat tiga fungsi utama bahan ajar dalam kaitannya dengan penyelenggaraan proses belajar dan pembelajaran. Tiga fungsi tersebut adalah sebagai berikut.

- 1) Bahan ajar merupakan pedoman bagi guru yang akan mengarahkan semua aktivitas dalam proses belajar dan pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan/dilatihkan kepada siswa.
- 2) Bahan ajar merupakan pedoman bagi peserta didik yang akan mengarahkan aktivitas dalam proses belajar dan pembelajaran, sekaligus merupakan substansi yang seharusnya dipelajari/dikuasainya.

- 3) Bahan ajar merupakan alat evaluasi pencapaian/penguasaan hasil pembelajaran. Sebagai alat evaluasi maka bahan ajar yang disampaikan harus sesuai dengan indikator dan kompetensi dasar yang ingin dicapai oleh guru. Indikator dan kompetensi dasar ini sudah dirumuskan dalam silabus mata pelajaran.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur dengan pendekatan kualitatif (Cresswell & Guetterman, 2019). Sumber data diperoleh dari berbagai referensi yang relevan, kemudian dianalisis untuk menghasilkan temuan penelitian (Romadhon, Padil, & Zuhriyah, 2024). Pemilihan studi literatur didasarkan pada pertimbangan bahwa metode ini memungkinkan peneliti untuk mengintegrasikan berbagai perspektif teoretis dan hasil penelitian terdahulu secara komprehensif. Dengan demikian, temuan yang diperoleh tidak hanya bersifat deskriptif, tetapi juga mampu memberikan landasan konseptual yang kokoh. Temuan tersebut selanjutnya dielaborasi dengan teori-teori mengenai permainan tradisional serta pengembangan bahan ajar.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Permainan tradisional memiliki potensi luar biasa untuk dikembangkan menjadi bahan ajar yang mendukung pembelajaran kontekstual, menyenangkan, dan bermakna pada jenjang pendidikan dasar (Tasiah & Nurdjan, 2023). Permainan tradisional seperti congklak, engklek, bentengan, gobak sodor, petak umpet, dan ular naga bukan hanya menjadi media rekreasi, tetapi juga mengandung unsur pendidikan yang berhubungan erat dengan aspek perkembangan anak secara utuh motorik, kognitif, sosial, emosional, bahkan spiritual dan ekologis (Darliana, 2023). Berikut merupakan temuan penelitian ini

### **1. Nilai edukatif dalam permainan tradisional**

Permainan tradisional mengandung banyak manfaat bagi perkembangan peserta didik. Berdasarkan telaah Suwandayani, (2018), permainan tradisional melatih anak dalam aspek motorik (gerak kasar dan halus), kognitif (pemecahan masalah, strategi), emosional (pengendalian diri), sosial (kerja sama dan empati), bahasa, serta spiritual dan ekologis. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pendidikan karakter, kreativitas, kolaborasi, dan pemikiran kritis, permainan tradisional dapat menjadi bahan proses pembelajaran yang sangat sesuai karena mencakup banyak dari kompetensi tersebut.

### **2. Transformasi permainan tradisional dalam pembelajaran**

Transformasi permainan tradisional menjadi bahan ajar dilakukan dengan cara menyesuaikan bentuk permainan ke dalam struktur pembelajaran. Contoh konkret: permainan engklek dapat digunakan untuk pelajaran matematika (konsep bangun datar) (Mulyasari, Abdussakir, & Rosikhoh, 2021), sementara permainan congklak bisa dijadikan media pembelajaran logika, strategi, dan perhitungan dalam operasi hitung (Wahyuni, 2020). Penelitian Romadhon, (2024) mencontohkan bagaimana unsur geometris pada batik tradisional dapat diangkat menjadi bahan ajar matematika yang kontekstual.

Selain dalam bentuk konvensional, permainan tradisional juga dapat dikemas ulang dalam bentuk digital melalui bahan ajar elektronik (Kiska, 2022). Hal tersebut menjembatani antara kearifan lokal dan tuntutan teknologi modern, sekaligus memfasilitasi siswa dengan berbagai gaya belajar: visual, auditori, dan kinestetik.

### **3. Peranan strategis bahan ajar dalam pembelajaran**

Menurut Aisyah et al.,(2020) bahan ajar memiliki tiga fungsi penting: sebagai pedoman guru, sebagai panduan belajar siswa, dan sebagai alat evaluasi. Maka, ketika permainan tradisional diadaptasi menjadi bahan ajar, ketiga fungsi ini harus terpenuhi. Guru perlu panduan penggunaan permainan, siswa harus memahami relevansi permainan dengan materi pelajaran, dan asesmen pembelajaran dapat dilakukan melalui aktivitas reflektif atau observasi selama permainan (Hidayat, 2023). Guna proses tersebut dapat terlaksana dengan baik, satu diantara solusi dari transformasi permainan tradisional menjadi bahan ajar melalui kegiatan pelatihan sehingga proses pembelajaran menjadi berhasil serta proses transformatif menjadi gerakan pelestarian budaya berbasis pembelajaran (Rosni, 2021).

#### 4. Relevansi terhadap kurikulum merdeka serta pendidikan karakter

Transformasi permainan tradisional sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kontekstual, fleksibel, dan berpusat pada siswa (Astuti & Thohir, 2024). Kurikulum memberikan ruang besar bagi guru untuk mengeksplorasi media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik lokal dan kebutuhan siswa (Hadiyani, Romadhon, & Susilawati, 2025; Saputri, Alwani, & Apriani, 2024). Oleh karena itu, penggunaan permainan tradisional tidak hanya memperkaya metode pengajaran, tetapi juga memperkuat identitas budaya siswa sejak dini (Fitriatunnisa, Hastuti, & Mariyati, 2024).

#### SIMPULAN

Transformasi permainan tradisional menjadi bahan ajar yang relevan pada jenjang pendidikan dasar merupakan langkah strategis untuk mewujudkan pembelajaran yang kontekstual, menyenangkan, dan berbasis nilai budaya lokal. Hasil kajian menunjukkan bahwa permainan tradisional memuat nilai-nilai edukatif yang berperan dalam pengembangan berbagai aspek siswa, seperti kognitif, motorik, sosial, emosional, karakter, bahkan spiritual dan ekologis. Sayangnya, pemanfaatan dalam praktik pembelajaran masih sangat terbatas, disebabkan oleh minimnya panduan yang sistematis, keterampilan guru dalam mendesain bahan ajar, serta keterbatasan fasilitas.

Oleh karena itu, perlu adanya upaya pelatihan dan peningkatan kapasitas guru dalam mengembangkan bahan ajar berbasis permainan tradisional, serta dukungan kebijakan dari institusi pendidikan agar bahan ajar dapat diintegrasikan secara optimal dalam kurikulum. Selain itu, kolaborasi antara peneliti, guru, dan pengembang kurikulum menjadi penting agar bahan ajar hasil transformasi ini dapat disusun secara terstandar, adaptif, dan replikatif.

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah melakukan pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tradisional yang teruji secara empiris di kelas, serta menyusun panduan implementasi yang dapat digunakan secara luas oleh guru. Penelitian juga dapat diarahkan pada pengembangan media digital berbasis permainan tradisional agar relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 tanpa menghilangkan nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya.

#### REFERENSI

- Afaliyah, K. (2025). Pengembangan bahan ajar berbasis website untuk meningkatkan hasil belajar materi IPS di MTs Al-Ma'arif 02 Singosari. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Aisyah, S., Noviyanti, E., & Triyanto, T. (2020). Bahan ajar sebagai bagian dalam kajian problematika pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Salaka: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya Indonesia*, 2(1).
- Angelina, S. (2021). Literature Review Sistematis tentang Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Multirepresentasi pada Pembelajaran IPA di SMP.
- Aqilla, Y. A. R. S., Putra, M. J. A., & Zufriady, Z. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Tematik Berbasis Kontekstual Kearifan Lokal untuk Kelas 5 Sekolah Dasar. *Arzusin*, 4(1), 44–54. <https://doi.org/10.58578/arzusin.v4i1.2209>
- Astuti, W., & Thohir, M. A. (2024). Mengintegrasikan permainan tradisional dalam kurikulum sekolah dasar: Pendekatan filosofis untuk pendidikan karakter. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1), 218–225.
- Azis, H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Fisika Validitas, Reliabilitas, Praktikalitas, Dan Efektifitas Bahan Ajar Non Cetak (Meliputi Audio, Audio Visual, Video).
- Barghi, R., Zakaria, Z., Hamzah, A., & Hashim, N. H. (2017). Heritage education in the primary school standard curriculum of Malaysia. *Teaching and Teacher Education*, 61, 124–131.
- Basit, A., Purwanto, E., Kristian, A., Pratiwi, D. I., Krismira, I. M., & Saputri, G. W. (2022). Teknologi Komunikasi Smartphone Pada Interaksi Sosial. *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 10(1), 1–10.
- Buadanani, B., & Eliza, D. (2022). Perencanaan Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Sebagai Implementasi Literasi Budaya Pada Anak Usia Dini. *Generasi Emas*, 5(1), 41–50.
- Cresswell, J. W., & Guetterman, T. C. (2019). EDUCATIONAL RESEARCH PLANNING, CONDUCTING, AND EVALUATING QUANTITATIVE AND QUALITATIVE RESEARCH

- (6th ed.). Michigan: Pearson Education, Inc. Retrieved from <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>
- Darliana, E. (2023). Pendidikan Sosial Budaya Berbasis Permainan Rakyat Pada Mahasiswa STKIP Al Maksu. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 12316–12325.
- Dianita, E., & Romadhon, M. S. (2024). Studi Komparatif: Hakikat Bahan Ajar Modul dan LKPD pada Mata Pelajaran IPS dan PPKN di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Madrasah*, 1(2).
- Ellyana, S. (2025). Efektivitas penggunaan permainan tradisional uncalan karet dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep perkalian siswa Kelas 3 MI Uyun Al-Hikam. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Febrianti, A. H. (2024). Pengembangan video animasi augmented reality untuk meningkatkan pemahaman konsep materi mata pelajaran IPAS di SDN Bunulrejo 1 Malang. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Fitriatunnisa, R., Hastuti, I. D., & Mariyati, Y. (2024). Peranan Model Pembelajaran Berbasis Etnomatematika dalam Permainan Tradisional Congklak Sebagai Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Matematika. *Seminar Nasional Paedagoria*, 4(1), 422–433.
- Hadiyani, V. P., Romadhon, M. S., & Susilawati, S. (2025). Landasan-Landasan dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Ilmiah Madrasah*, 2(1).
- Hidayat, L. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Lari Melalui Permainan Bentengan Di KELAS IV SD Nederi Sisir 03 Batu Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 2(1), 457–483.
- Kamal, U., & Dahlan, T. A. (2020). Belajar Berhukum Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pengabdian Hukum Indonesia (Indonesian Journal of Legal Community Engagement)*, 2(2), 141–159.
- Kiska, N. D. (2022). Pengembangan Materi Ajar Elektronik Berbasis Permainan Tradisional Pyuh Menggunakan Aplikasi 3D Pageflip Professional untuk Kelas IV Tema 4. Universitas Jambi.
- Laila, R., & Yanti, Y. (2019). Pengertian, Jenis-Jenis dan Karakteristik Bahan Ajar Cetak Meliputi Handout, Modul, Buku (Diktat, Buku Ajar, Buku Teks), LKS, Pamflet.
- Melinda, V. A., & Ningrum, D. E. A. F. (2020). Pengembangan digital dictionary untuk mengukur retensi mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(2), 145–154.
- Mulyasari, D. W., Abdussakir, A., & Rosikhoh, D. (2021). Efektivitas pembelajaran etnomatematika “permainan engklek” terhadap pemahaman konsep geometri siswa sekolah dasar. *Jurnal Tadris Matematika*, 4(1), 1–14.
- Munawwaroh, I. (2025). Pengembangan bahan ajar digital berbasis soal KSM IPA Fisika di MIN 10 Blitar. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Nada, S., & Romadhon, M. S. (2024). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN SAINS BERBASIS DISCOVERY LEARNING MATERI SIKLUS AIR DI MI PERWANIDA BLITAR. *AKSELERASI: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 5(2), 141–148.
- Ningrum, D. E. A. F., Rofiki, I., Romadhon, M. S., & Derajat, L. S. (2024). Development Environmental Textbook Based Ecpedagogy to Increase Environmental Awareness of PGMI Students. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*.
- Rohayati, R., & Budiarti, E. (2022). Menumbuhkan Literasi Membaca Awal Melalui Permainan Tradisional Engklek Di TK Nurul Aulia Depok. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1715–1724.
- Romadhon, M. S. (2024). Pengembangan LKPD berbasis etnomatematika pada motif batik pamiluto ceplokan Gresik dengan pendekatan matematik realistik Indonesia materi bangun datar Kelas IV di MIN 3 Malang. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Romadhon, M. S., Febrianti, A. H., Rahmawati, I. N. I., Derajat, L. S., & Aprilia, C. D. (2024). Profile of Religious Moderation at Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Malang. *ICIED:International Conference on Islamic Education*, 488–496. Malang: Faculty of Tarbiyah and Teaching Training. Retrieved from <https://conferences.uin-malang.ac.id/index.php/icied/article/view/3180/1592>
- Romadhon, M. S., Padil, M., & Tharaba, M. F. (2024). Classroom Management Approaches For Management Students In Learning Process. *Ar-Rosikhun: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(3), 186–195.
- Romadhon, M. S., Padil, M., & Zuhriyah, I. A. (2024). Strategy Strengthening Quality Management in Madrasah through Quality Cost. *Ar-Rosikhun: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(1), 50–61.
- Romadhon, M. S., & Rosadi, R. I. M. (2024). Eksplorasi Konsep Geometri Pada Medalion Geometris Candi

- Kidal. *Math Educa Journal*, 8(1), 35–46. Retrieved from <http://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/matheduca>
- Rosni, R. (2021). Kompetensi guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 7(2), 113–124.
- Saputri, A., Alwani, P., & Apriani, P. (2024). Implementasi Penguatan Profil Pancasila Tema Kearifan Lokal dengan Kontekstualisasi Permainan Tradisional Congklak. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 6461–6475.
- Saripudin, D., Komalasari, K., & Anggraini, D. N. (2021). Value-Based Digital Storytelling Learning Media to Foster Student Character. *International Journal of Instruction*, 14(2), 369–384. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14221a>
- Setiawan, Y. (2020). Pengembangan model pembelajaran matematika sd berbasis permainan tradisional indonesia dan pendekatan matematika realistik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 12–21.
- Shaktiaji, N. A. (2023). Pengembangan media permainan edukatif lempat (lempar tepat) untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas V SDN 1 Tunggulwulung Kota Malang. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Sugiri, W. A., Priatmoko, S., Amelia, R., Wibowo, A. M., Rahmawati, I. N. I., & Febrianti, A. H. (2025). How do students conceptual understand using augmented reality video animation? an empirical and theoretical overview.
- Suherja, A., Endang Widi Winarni, & Irwan Koto. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Pendekatan Kontekstual Dengan Materi Hubungan Antar Komponen Ekosistem Dan Jaring-Jaring Makanan Di Lingkungan Sekitar. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 5(2), 295–305. <https://doi.org/10.33369/dikdas.v5i2.20208>
- Suryanti, E., Widayati, R. T., Nugrahani, F., & Veronika, U. P. (2024). Pentingnya Pengembangan Media Berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan*, 33(1), 505–514.
- Susanti, E., Sholikin, N. W., Marhayati, M., & Turmudi, T. (2020). Designing culturally-rich local games for mathematics learning. *Jurnal Beta*, 13(1), 49–60.
- Suwandayani, B. (2018). *Elementary School Education Journal. ELSE (Elementary School Education Journal)*, 2(1), 93–103.
- Tasiah, N., & Nurdjan, S. (2023). Media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek untuk mengembangkan pemahaman literasi membaca peserta didik. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(1), 38–49.
- Wahyuni, S. (2020). PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA DINI. UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALOPO.