



Permainan Tradisional *Boy-Boyan* Berbasis Etnopedagogi Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Tanto Aljauharie Tantowie, Gina Fauziah, Fani Mulyani, Gita Nurul Aeni, Hasan Sanusi, Irsa Sefia, Karina Latipah

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh keterampilan siswa kelas IV SDN 1 Sidamulya dalam menulis masih sangat rendah, nilai rata-rata pada mata pelajaran bahasa indonesia yang diperoleh siswa masih di bawah KKM, tujuan penelitian PTK ini adalah untuk mengetahui proses pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional *Boy-boyan* berbasis etnopedagogi dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Metode yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK) Model kurt Lewin (1990). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan teknik penilaian skor serta teknik pengolahan dan analisis data menggunakan model Miles dan Huberman (1994) melalui tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data dan verifikasi. Setelah melakukan penelitian, dapat diperoleh hasil penelitian sebagai berikut: *Pertama* kemampuan guru dalam merencanakan proses pembelajaran menggunakan permainan tradisional *Boy-boyan* berbasis etnopedagogi dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa pada siklus I dengan skor rata-rata 53,13, siklus II dengan skor rata-rata 78,13. Dari rata-rata kedua siklus ini mengalami kenaikan sebesar 47 %. *Kedua* upaya guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan permainan tradisional *Boy-boyan* berbasis etnopedagogi dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa Pada siklus I dengan skor rata-rata yang diperoleh adalah 52,08, siklus II dengan skor rata-rata 77,08. Dari rata-rata kedua siklus ini mengalami kenaikan sebesar 47 %. *Ketiga* Keterampilan menulis siswa setelah menggunakan permainan tradisional *Boy-boyan* berbasis etnopedagogi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Siklus I pertemuan pertama rata-rata nilai siswa 65,50 persentase ketuntasan 44%, pada siklus I pertemuan kedua memperoleh rata-rata nilai 70,25 persentase ketuntasan 52%, pada siklus II pertemuan pertama rata-rata nilai 78,00 persentase ketuntasan 76% dan siklus II pertemuan kedua memperoleh rata-rata skor 81,75 persentase ketuntasan 92%. Hal ini membuktikan bahwa permainan tradisional *Boy-boyan* berbasis etnopedagogi dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 1 Sidamulya.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Etnopedagogi, Keterampilan Menulis Siswa.

A. Pendahuluan

Menurut Prof. Zaharai Idris Pendidikan adalah serangkaian kegiatan komunikasi yang bertujuan, antara manusia dewasa dengan si anak didik secara tatap muka atau dengan menggunakan media dalam rangka memberikan bantuan terhadap perkembangan anak seutuhnya. (Abd Rahman BP, 2022) Dalam pengertian yang sederhana dan umum makna pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di

dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan dan budaya ada bersama dan saling memajukan. Selain itu dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam undang-undang tersebut ditegaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (Sara Indah Elisabet Tambun, 2020).

Aspek penting dari pertumbuhan intelektual, sosial, dan emosional adalah bahasa. Bahasa Indonesia juga merupakan bahasa pengantar semua jenjang pendidikan. (Farichah Nur' Ajmiy, 2023) Pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar memiliki tujuan meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi secara efektif, baik lisan maupun tertulis. Ruang lingkup pembelajaran bahasa Indonesia mencakup empat aspek keterampilan berbahasa yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Rinawati, 2024).

Melalui kegiatan menulis orang dapat mengkomunikasikan emosinya melalui tulisan, yang menyebabkan tekanan yang kita alami secara internal perlahan-lahan menyesuaikan dengan tulisan. (Umam, 2022) Menulis juga termasuk dalam salah satu keterampilan berbahasa, ketika belajar Bahasa Indonesia diperlukan keterampilan menulis. (Afiani, 2022)

Ada beberapa permasalahan dalam keterampilan menulis sebab dari kurangnya keterampilan membaca, yaitu siswa menjadi kesulitan dalam mengeluarkan ide-idenya, siswa tidak memahami dengan baik tentang tata bahasa Indonesia yang baik dan benar dan juga karena perbendaharaan kata siswa yang rendah. Masih banyak siswa Sekolah Dasar yang belum menyukai kegiatan menulis ini, entah dikarenakan merasa tidak memiliki bakat dalam menulis atau kebingungan tidak tahu apa yang hendak ditulis. Padahal kegiatan menulis memiliki banyak manfaat, diantaranya: (1) Dengan menulis maka potensi dan kemampuan diri siswa dapat dieksplorasi, dan (2) Dengan menulis siswa dapat melatih kemampuan dalam mengembangkan berbagai ide atau gagasan. Masalah yang sering terjadi dalam menulis adalah siswa merasa kesulitan untuk menuangkan ide yang dimiliki ke dalam kata-kata yang kemudian menjadi kalimat dan membentuk sebuah paragraf untuk dapat dibaca, siswa juga masih belum menguasai topik atau tema yang diberikan (Rinawati, 2024)

Etnopedagogi merupakan aktualisasi pembelajaran yang di orientasi pada penanaman nilai-nilai kearifan lokal, juga sebagai sumber inovasi dan keterampilan yang dapat diberdayakan demi kesejahteraan masyarakat sehingga dapat mengangkat nilai-nilai kearifan lokal sebagai bagian penting dalam proses pendidikan, sebagai bagian dari proses pembudayaan. Sebagai pendekatan, etnopedagogi di sekolah dasar perlu diimplementasikan dengan strategi maupun media pembelajaran inovatif yang mampu menarik perhatian siswa. Apabila pembelajaran berorientasi pada etnopedagogi tidak diterapkan sejak dini, maka masa perkembangan teknologi akan menggeser kearifan lokal pada siswa. Apabila budaya mulai diperkenalkan sejak usia sekolah dasar maka generasi masa depan adalah generasi yang cinta dan mengenal budaya sendiri (Muzakkir, 2021)

Makna Bermain dalam Pendidikan menurut Sukintaka (1992, hlm. 7) bahwa:1) bermain merupakan aktivitas yang dilakukan dengan sukarela atas dasar rasa senang. 2) bermain dengan rasa senang, menumbuhkan aktivitas yang dilakukan secara spontan. 3) bermain dengan rasa senang, untuk memperoleh kesenangan, menimbulkan kesadaran agar bermain dengan baik perlu berlatih, kadang-kadang memerlukan kerjasama dengan teman, menghormati lawan, mengetahui kemampuan teman, patuh pada peraturan, dan mengetahui kemampuan dirinya sendiri. (Muhamad Irfa Septanto, 2017)

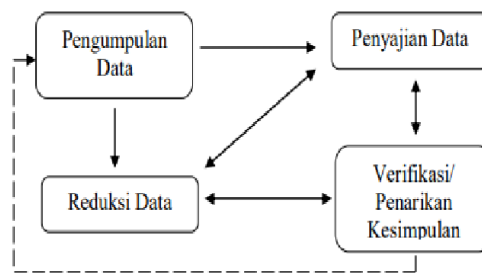
Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SDN 1 Sidamulya pada kelas IV:

1. Keterampilan siswa kelas IV SDN 1 Sidamulya dalam menulis masih sangat rendah. Selain itu proses pembelajaran hanya terfokus pada guru sehingga membuat siswa tidak memiliki kesempatan untuk mengembangkan potensi siswa.
2. Pada saat observasi kelas dan wawancara kepada wali kelas IV menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas untuk mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada keterampilan menulis kelas IV 60.
3. Pada saat observasi kelas masih banyak siswa yang belum mampu menyusun kalimat dengan baik dan benar sesuai dengan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia).
4. Pada observasi tersebut antusias siswa sangat kecil, ketika dilakukan wawancara dengan beberapa siswa banyak yang memberikan tanggapan bahwa pembelajaran bahasa indonesia membuat siswa jenuh dan bosan.
5. Pengetahuan siswa terhadap budaya permainan tradisional di lingkungan sekitarnya sangat rendah karena masih banyak siswa yang belum mengetahui budaya permainan tradisional.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk memaparkan tentang: “*Permainan tradisional Boy-boyan berbasis etnopedagogi dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.*”.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK) Model kurt Lewin (1990) dengan komponen penelitian Rancangan (*Planning*), Tindakan (*action*), Pengamatan, Refleksi (*Reflecting*). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan teknik penilaian skor serta teknik pengolahan dan analisis data menggunakan model Miles dan Huberman (1994) melalui tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data dan verifikasi.



C. Pembahasan

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan di kelas IV SDN 1 Sidamulya. Setelah dilaksanakan observasi awal, ditemukan permasalahan mengenai rendahnya keterampilan menulis siswa pada kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian siklus I dan II dengan penerapan permainan tradisional *Boy-boyan* berbasis etnopedagogi untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas IV SDN 1 Sidamulya terdapat peningkatan pada tiap siklusnya.

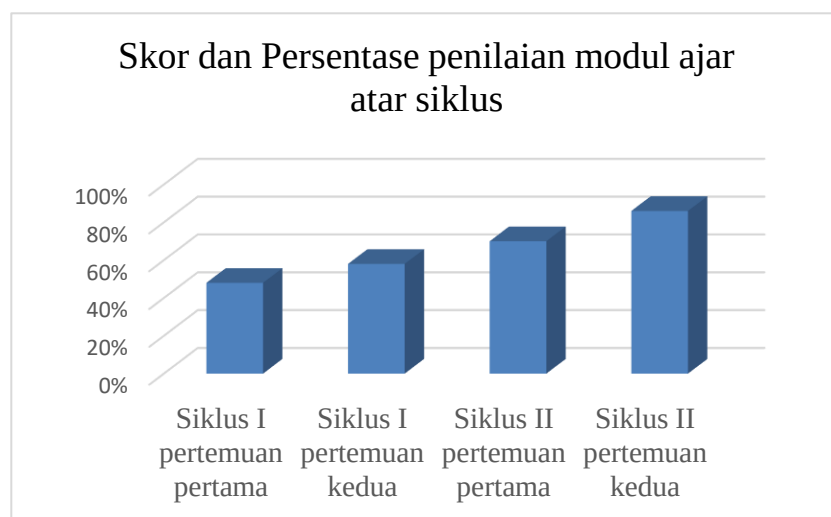
Kemampuan guru dalam merencanakan proses pembelajaran menggunakan permainan tradisional *Boy-boyan* berbasis etnopedagogi dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas IV SDN 1 Sidamulya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia mengalami peningkatan, hal tersebut terbukti pada skor yang diperoleh pada setiap siklus. Berikut data hasil observasi pada penilaian modul ajar pada setiap siklusnya:

Perbandingan Skor dan Persentase pada Penilaian Modul Ajar

No	Aspek	Siklus I pertemuan pertama	Siklus I pertemuan kedua	Siklus II pertemuan pertama	Siklus II pertemuan kedua
1	Hasil Skor	48,44	57,81	70,31	85,94

	Penilaian modul ajar				
2	persentase	48%	58%	70%	86%
3	peningkatan antar siklus	-	19%	22%	22%
4	Rata-Rata skor Siklus	53%		78%	

Sesuai dengan data diatas berikut adalah diagram data skor penilaian modul ajar



Pada hasil skor penilaian modul ajar setiap siklusnya terjadi peningkatan, dari siklus I pertemuan pertama dengan skor 48,44 ke siklus I pertemuan kedua dengan skor 57,81 terjadi peningkatan sebesar 19 %. Dari siklus I pertemuan kedua dengan skor 57,81 ke siklus II pertemuan pertama dengan skor 70,31 mengalami peningkatan sebesar 22 %, dan pada siklus II pertemuan pertama dengan skor 70,31 ke Siklus II pertemuan kedua dengan skor 85,94 mengalami peningkatan yang sama seperti sebelumnya yaitu 22 %. Melihat dari rata rata antara kedua siklus, pada siklus I memiliki skor rata-rata 53,13 dan pada siklus II memiliki skor rata-rata 78,13 dengan skor tersebut maka peningkatan yang diperoleh adalah 47%.

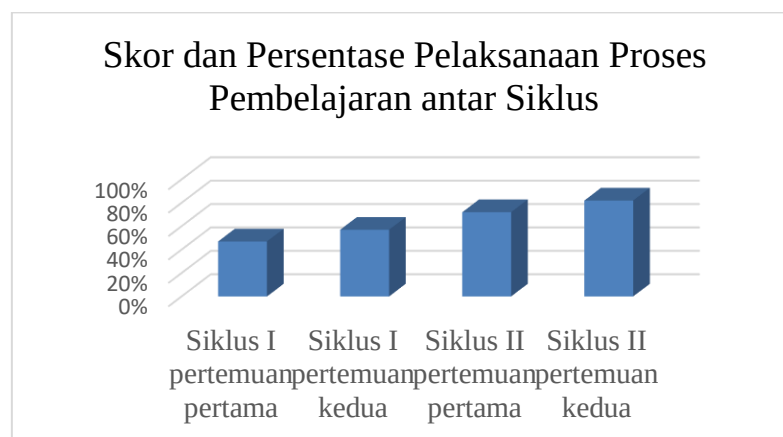
Aktivitas guru Upaya guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan permainan tradisional *Boy-boyan* berbasis etnopedagogi dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas IV SDN 1 Sidamulya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia mengalami peningkatan, yang dinilai dalam penelitian ini terkait langkah-langkah pembelajaran meliputi kegiatan awal, inti dan penutup. Berdasarkan hasil analisis bahwa

aktivitas guru sudah diterapkan sesuai langkah-langkah penerapan permainan tradisional *Boy-boyan* berbasis etnopedagogi. Hanya saja pada kegiatan awal siklus I guru masih sering melewatkan pada bagian memberitahukan kepada siswa terkait tujuan pembelajaran, selain itu pada kegiatan penutup siklus I guru masih sering melewatkan untuk membimbing siswa membaca doa sesudah belajar, dikarenakan guru belum terbiasa. Berikut adalah hasil skor dan persentase pada penilaian proses pembelajaran antar siklus:

Tabel Skor dan Persentase pada Penilaian Proses Pembelajaran antar Siklus

Aspek	Siklus I pertemuan pertama	Siklus I pertemuan kedua	Siklus II pertemuan pertama	Siklus II pertemuan kedua
Skor pelaksanaan pembelajaran	47,72	56,94	72,22	81,94
Persentase	47%	57%	72%	82%
peningkatan antar siklus	-	21%	26%	14%
Rata-rata siklus	52,33		77,08	

Sesuai dengan data diatas berikut adalah diagram data skor penilaian proses pembelajaran:



Gambar Skor dan Persentase Pelaksanaan Proses Pembelajaran antar Siklus

Sehingga jika dilihat dari data diatas maka antar siklus memiliki skor yang relatif naik seperti pada pada siklus I pertemuan skor yang diperoleh guru 47,22 dengan persentase ketuntasan 47%, terdapat peningkatan pada siklus I pertemuan kedua guru memperoleh skor 56, 94 dengan persentase ketuntasan 57%, pada siklus II pertemuan pertama skor menunjukkan peningkatan kembali, skor yang diperoleh adalah 72, 22 dengan persentase ketuntasan 72% dan pada siklus II pertemuan kedua peningkatan secara signifikan yaitu 81, 94 dengan persentase ketuntasan 82%.

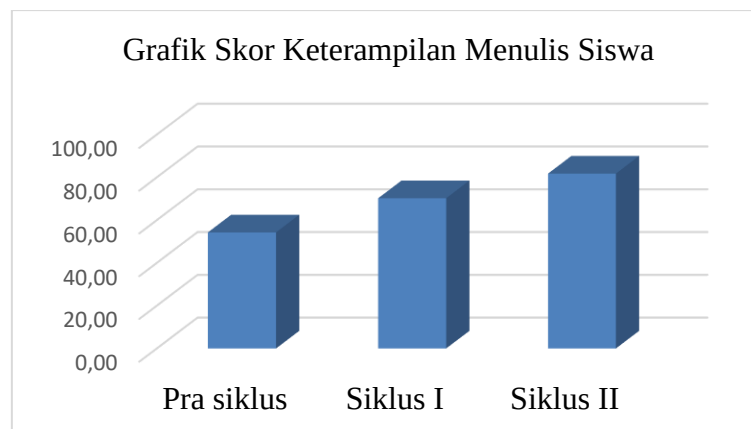
Hasil observasi keterampilan menulis siswa mengalami peningkatan pada siklus I dan siklus II mengingat hasil observasi dari pra tindakan sebelum diterapkannya permainan

tradisional *Boy-boyan* berbasis etnopedagogi pada siswa kelas IV memiliki rata rata nilai 54,25 dengan persentase ketuntasan 32%. Berikut data hasil observasi yang disajikan dalam tabel sebagai berikut;

Tabel Persentase Perbandingan Keterampilan Menulis Siswa antar Siklus

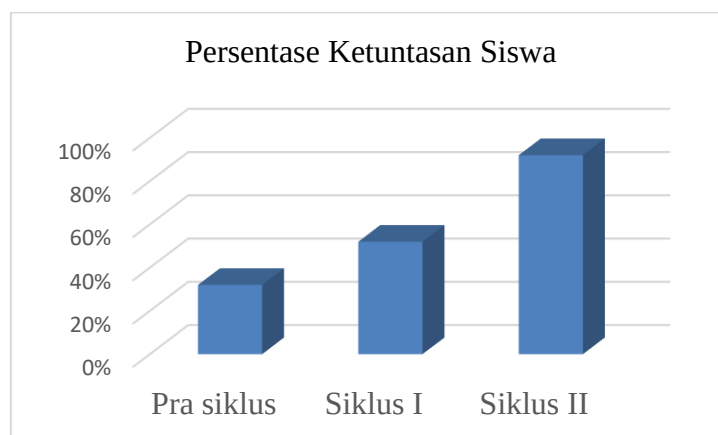
No	Aspek	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
1	Skor Rata-Rata Keterampilan Menulis Siswa	54,25	70,25	81,75
2	Persentase Ketuntasan Siswa	32%	52%	92%

Berikut adalah Diagram perkembangan pada skor rata-rata keterampilan menulis siswa pada prasiklus, Siklus, dan Siklus II:



Gambar Diagram Skor Keterampilan Menulis Siswa

Berikut adalah diagram peningkatan persentase ketuntasan siswa pada prasiklus, Siklus, dan Siklus II:



Gambar Persentase Ketuntasan Siswa

Berdasarkan tabel dan diagram diatas, terlihat adanya peningkatan secara signifikan, keterampilan menulis siswa pada pra tindakan memperoleh nilai sebesar persentase sebesar 54,25 dengan persentase ketuntasan siswa sebesar 32%, pada siklus I

mendapat peningkatan sehingga memperoleh nilai 70,25 dengan persentase ketuntasan sebesar 52%, dan meningkat kembali pada siklus II sehingga memperoleh nilai 81,75 dengan persentase ketuntasan 92%. Melihat angka tersebut keterampilan menulis siswa kelas IV SDN 1 Sidamulya meningkat secara signifikan.

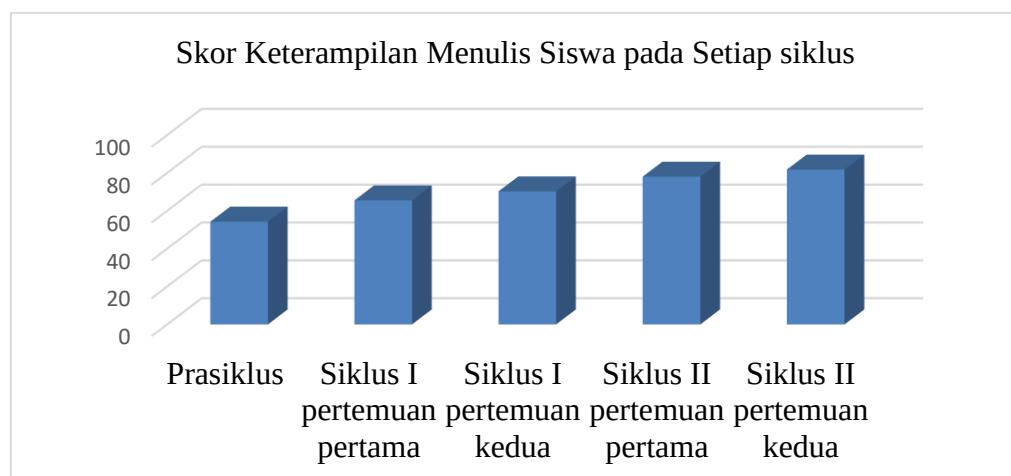
Berikut adalah tabel hasil rekapitulasi setiap siklus dengan rincian setiap pertemuannya yaitu pertemuan I dan II:

Tabel Hasil Rekapitulasi Peningkatan Nilai keterampilan Menulis Siswa

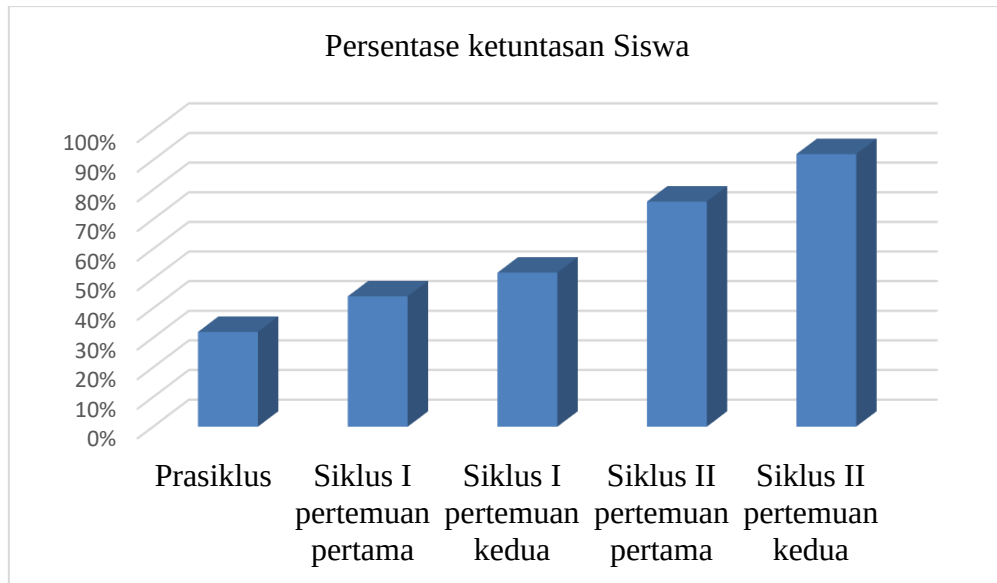
No	Tahapan	Nilai Rata-Rata	Peningkatan	Persentase	peningkatan
1	Pra Siklus	54,25	-	32%	-
2	Siklus I pertemuan pertama	65,5	0,21	44%	38%
3	Siklus I pertemuan kedua	70,25	0,07	52%	18%
4	Siklus II pertemuan pertama	78	0,11	76%	46%
5	Siklus II pertemuan kedua	81,75	0,05	92%	21%

Pada perbandingan antar siklus di atas peningkatan terlihat sangat signifikan dari pra siklus sampai siklus II pertemuan kedua. Pada masing masing peningkatan memiliki angka yang berbeda. Peningkatan yang melesat terjadi pada siklus I pertemuan pertama dan siklus II pertemuan pertama terlihat pada angka yang tercantum dalam tabel diatas angka peningkatan yang diperoleh adalah 0, 21 dan 0,11 serta peningkatan pada ketuntasan siswa 38% dan 46%

Sesuai dengan data di atas berikut adalah diagram data skor keterampilan menulis dan diagram persentase ketuntasan siswa



Gambar Skor Keterampilan Menulis Siswa pada Setiap siklus



Gambar Skor Keterampilan Menulis Siswa pada Setiap siklus

Berdasarkan hal tersebut terbukti bahwa permainan tradisional *Boy-boyan* berbasis etnopedagogi berpengaruh terhadap keterampilan menulis siswa. Selain itu, terdapat kelebihan dalam proses pelaksanaan model pembelajaran ini, yakni dapat memberikan motivasi, semangat belajar, saling menghargai dan bertanggung jawab.

D. Kesimpulan

Kemampuan guru dalam menyusun modul ajar setiap siklusnya terjadi peningkatan, dari siklus I pertemuan pertama dengan skor 48,44 ke siklus I pertemuan kedua dengan skor 57,81 terjadi peningkatan sebesar 19 %. Dari siklus I pertemuan kedua dengan skor 57,81 ke siklus II pertemuan pertama dengan skor 70,31 mengalami peningkatan sebesar 22 %, dan pada siklus II pertemuan pertama dengan skor 70,31 ke Siklus II pertemuan kedua dengan skor 85,94 mengalami peningkatan yang sama seperti sebelumnya yaitu 22 %. Melihat dari rata rata antara kedua siklus, pada siklus I memiliki skor rata-rata 53,13 dan pada siklus II memiliki skor rata-rata 78,13 dengan skor tersebut maka peningkatan yang diperoleh adalah 47%.

Kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran mengalami peningkatan. pada siklus I pertemuan skor yang diperoleh guru 47,22 dengan persentase ketuntasan 47%, terdapat peningkatan pada siklus I pertemuan kedua guru memperoleh skor 56,94 dengan persentase ketuntasan 57%, pada siklus II pertemuan pertama skor menunjukkan peningkatan kembali, skor yang diperoleh adalah 72,22 dengan persentase ketuntasan 72%

dan pada siklus II pertemuan kedua peningkatan secara signifikan yaitu 81, 94 dengan persentase ketuntasan 82%.

Keterampilan menulis siswa juga meningkat pada setiap siklusnya. keterampilan menulis siswa pada pra tindakan memperoleh nilai sebesar persentase sebesar 54,25 dengan persentase ketuntasan siswa sebesar 32%, pada siklus I mendapat peningkatan sehingga memperoleh nilai 70,25 dengan persentase ketuntasan sebesar 52%, dan meningkat kembali pada siklus II sehingga memperoleh nilai 81,75 dengan persentase ketuntasan 92%. Melihat angka tersebut keterampilan menulis siswa kelas IV SDN 1 Sidamulya meningkat secara signifikan.

Daftar Pustaka

- Abd Rahman Bp, S. A. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 1-8.
- Adawiyah, R. (2019). Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas Vii Mts Negeri 8 Jakarta Dengan Media Video Wisata Daerah.
- Afiani, A. A. (2022). Implementation Of Contextual Learning Models To Improve Poetry Writing Skills Based On Ecoliteracy At Elementary School. *Ijeler: International Journal Of Education, Language And Religion*,.
- Ali. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar . *Pernik Jurnal Paud*, 35-44.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *Pernik Jurnal Paud*, 35-44.
- Aunia, L. (2022). Tari Lencir Kuning Kabupaten Tuban Sebagai Sumber Belajar Berbasis Etnopedagogi Di Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 1171-1183.
- Awab Syaiful Majid, Z. H. (2021). Etnopedagogi Pada Mata Pembelajaran Budaya Melayu Riau (Bmr) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 1223-1230.
- Azhar Ramadhana Sonjaya, Z. R. (2020). Revitalisasi Permainan Tradisional Sebagai Wahana Peredam Permainan Digital Pada Anak. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 385-396.
- Biasri Suarim, N. (2021). Hakikat Belajar Konsep Pada Siswa. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 75-83.
- Biya Ebi Praheto, O. M. (2021). Metode 2m2pr Berbasis Quantum Learning Dan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Disekolah Dasar. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-Sd-An*, 1228-1233.
- Devianty, R. (2017). Bahasa Sebagai Cermin Kebudayaan. *Jurnal Tarbiyah*, 226-245.
- Devitasari, A. R. (2014). Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Menggunakan Metode Field Trip Pada Siswa Kelas V Sd N 2 Dukutalit Juwana Pati. *Skripsi*.
- Farichah Nur' Ajmiy, N. K. (2023). Keterampilan Menulis Puisi Bebas Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Mi. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 1654-1674.
- Firmansyah, H. (2021). *Pembelajaran Berbasis Etnopedagogi*. Lakeisha.
- Fitri Fitriani, M. (2022). Perkembangan Teori Vygotsky Dan Implikasi Dalam Pembelajaran Matematika Di Mis Rajadesa Ciamis. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 35-41.

- Insiyroh, I. M. (2020). Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Solusi Menghadapi Kesenjangan Digital Dalam Kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Di Indonesia. *Journal Of Social Development*, 51–72.
- Kemendikbud Ristek. (2022). Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Fase A-Fase F. *Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia* (Hal. 2-19). Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia.
- Misbah Ul Husna, S. D. (2020). Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. *International Journal Of Elementary Education*, 130-137.
- Moch. Agus Salim, A. P. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Pjok Siswa Menggunakan Pendekatan Etnopedagogi. *Journal On Education*, 5605-5614.
- Moh.Suardi. (2018). *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Muhammad Irfa Septanto, N. L. (2017). Meningkatkan Keterampilan Lempar-Tangkap Bola Kecil Melalui Modifikasi Permainan Tradisional Boy-Boyan Pada Siswa Kelas V Sdn Cisit 2 Kota Bandung. *Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan*, Halaman 124-130.
- Mustika, S. (2022). *Etnopedagogi Dalam Pembelajaran Biologi*. Lampung.
- Muzakkir. (2021). Pendekatan Etnopedagogi Sebagai Media Pelestarian Kearifan Lokal. *Jurnal Hurriah*, 28-39.
- Putra, P. (2017). Pendekatan Etnopedagogi Dalam Pembelajaran Ipa Sd/Mi. *Primary Education Journal*, 17-23.
- Rahayu, G. D. (2019). Influence Of Vba-Based Monopoly Game In Microsoft Excel As Teaching Material On Primary School Students' Cross-Cultural Competence In Social Studies Learning. *Mimbar Sekolah Dasar*, 147.
- Ramadan, Z. H. (2019). Etnopedagogi Di Sd Negeri 111 Kota Pekanbaru. *Esj (Elementary School Journal)*, 190-200.
- Redha Mawaddah, R. T. (2022). Kelayakan Lks Pembelajaran Ipa Berbasis Stem Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Sd/Mi. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1-`14.
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Al Hadharah. Uin Antasari Banjarmasin*, 81-95.
- Rinawati, A. (2024). Analisis Hubungan Keterampilan Membaca Dengan Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar. *Ums*.
- Ramadhan Ridwan, M. I. (2022). Permainan Tradisional Hadang Dan Boi Batu Sebagai Media Pembentukan Karakter Anak. *Phinisi Integration Review*, 824-831.
- Rukminingsih, M. D. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Erhaka Utama Yogyakarta.
- Sabiani, M. S. (2018). Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Melalui Media Gambar Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Pallangga Kabupaten Gowa.
- Samsurrizal, A. (2022). Permainan Tradisional Indonesia Sebagai Media Penanaman Nilai Moral Pada Siswa: Sebuah Studi Literatur . *Nusantara Education*, 10-19.
- Sara Indah Elisabeth Tambun, G. S. (2020). Analisis Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Mencakup Bab Iv Pasal 5 Mengenai Hak Dan Kewajiban Warga Negara, Orang Tua Dan Pemerintah. *Visi Ilmu Sosial Dan Humaniora (Vish)*, 82-88.
- Saragih, B. (2021). *Pengembangan Modul Tematik Berbasis Etnopedagogi Pada Subtema Peristiwa Mengisi Kemerdekaan Untuk Siswa Kelas V Sd Negeri 17 Pekanbaru*. Riau.

- Sari, C. O. (2023). Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Cooperative Script Pada Muatan Ips Kelas V Sd Negeri 134/I Merbau. *Skripsi*, 47-53.
- Slamet Widodo, R. K. (2020). Mengajarkan Keterampilan Abad 21 4c (Communication, Collaboration, Critical Thinking And Problem Solving, Creativity And Innovation) Di Sekolah Dasar. *Modeling: Jurnal Program Studi Pgmi*, 185-197.
- Soekarno, S. R. (2018). The Idea Of Pluralism In Indonesian Society: A Case Study Of Cirebon City As A Cultural Melting Pot. *Journal Of Strategic And Global Studies*, 59-83.
- Sukirman. (2020). Copyright © Sukirman 2020 Jurnal Konsepsi, Vol.9, No. 2, Agustus 2020 <https://teskemampuanketerampilanmenulisdalam pembelajaran bahasa indonesia di sekolah>. *Jurnal Konsepsi*, Vol.9, 72-81.
- Susilaningtyas, Y. A. (2020). Makna Simbolik Dan Nilai-Nilai Motif Pada Motif Batik Jetis : Kajian Etnopedagogi Budaya Lokal Untuk Penguatan Pendidikan Karakter Bangsa Siswa Kelas Iv Sd. *Journal Education And Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 237-241.
- Ujang Sugara, S. (2022). Ethno Pedagogy: Ideas And Probability Of Its Implementation In Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 93-104.
- Umam, N. K. (2022). Pengaruh Kebiasaan Menulis Menggunakan Kata Baku Di Media Sosial Terhadap Keterampilan Menulis Mahasiswa Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 127-134.
- Utami, A. P. (2023). Keefektifan Penerapan Big Book Berbasis Etnopedagogi Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan Di Kelas I Sekolah Dasar. *Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, 2549-2594.
- Widia Indah Rahayu, M. N. (2022). Penerapan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Sekolah Dasar. *Guru Kita*, 48-58.
- Widodo, S. &. (2021). Mengajarkan Keterampilan Abad 21 4c. *Modeling: Jurnal Program Studi Pgmi (Communication, Collaboration, Critical Thinking And Problem Solving, Creativity And Innovation) Di Sekolah Dasar*, 185–197.