



Melestarikan Kearifan Lokal melalui Permainan Tradisional Cublak-cublak Suweng dalam Pembelajaran Seni Budaya di Sekolah Dasar

Nia Chusnul Indriani¹(✉), Cahyo Hasanudin²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

niaindriani567@gmail.com

abstrak— Permainan tradisional memiliki nilai budaya yang tinggi dan berpotensi besar untuk digunakan dalam pembelajaran seni budaya di sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah mengkaji peran permainan tradisional *Cublak-cublak Suweng* dalam melestarikan kearifan lokal melalui pembelajaran seni budaya di sekolah dasar. Metode dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review (SLR)*. Data penelitian ini berupa data sekunder seperti kata, frasa, klausa, atau kalimat yang bersumber dari jurnal, buku, skripsi, serta dokumen relevan lainnya. Teknik pengumpulan data menggunakan metode simak dan catat, sedangkan validasi data dilakukan melalui triangulasi teori. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *Cublak-cublak Suweng* memiliki lima peran penting, yaitu: (1) melestarikan budaya lokal, (2) menanamkan nilai dan karakter, (3) meningkatkan kecakapan sosial dan emosional siswa, (4) meningkatkan minat dan keterlibatan dalam pembelajaran, dan (5) menumbuhkan kreativitas serta imajinasi. Kelima peran tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat disatukan dalam pembelajaran seni budaya untuk memperkuat nilai-nilai budaya dan membentuk karakter siswa di sekolah dasar.

Kata kunci— Cublak-cublak Suweng, Kearifan Lokal, Sekolah Dasar, Seni Budaya

Abstract— Traditional games have high cultural values and have great potential to be used in cultural arts learning in elementary schools. The purpose of this study is to examine the role of the traditional game *Cublak-cublak Suweng* in preserving local wisdom through cultural arts learning in elementary schools. The method in this research uses the *Systematic Literature Review (SLR)* approach. This research data is in the form of secondary data such as words, phrases, clauses, or sentences sourced from journals, books, theses, and other relevant documents. The data collection technique uses the method of listening and recording, while data validation is done through theoretical triangulation. The results showed that the game *Cublak-cublak Suweng* has five important roles, namely: (1) preserving local culture, (2) instilling values and character, (3) improving students' social and emotional skills, (4) increasing interest and involvement in learning, and (5) fostering creativity and imagination. These five roles show that traditional games can be incorporated into cultural arts learning to strengthen cultural values and shape student character in elementary schools.

Keywords— Cultural Arts, Cublak-cublak Suweng, Local Wisdom, Primary School

PENDAHULUAN

Cublak - Cublak Suweng merupakan tembang dolanan tradisional yang mengiringi permainan anak - anak (Ariesta, 2019). Permainan ini populer di pedesaan Jawa, terutama Jawa Tengah, Jawa Timur, dan Yogyakarta (Hidayati, 2021 dalam Iswinarti dkk., 2025). Permainan ini dilakukan berkelompok dan mengajarkan nilai sportivitas, kejujuran, dan kemampuan berpikir spekulatif (Adji, 2021). Dengan nilai - nilai tersebut, permainan ini mendukung pembentukan karakter dan kemampuan sosial anak.

Permainan *Cublak - Cublak Suweng* turut menanamkan nilai positif seperti kejujuran, toleransi, dan kepedulian (Anggraini dkk., 2021). Anak juga belajar berinteraksi sosial, mengendalikan emosi, dan bersabar (Atusholichah dkk., 2022). Sementara itu, di sekolah dasar permainan ini melatih komunikasi, kepatuhan aturan, dan kerja sama tim (Bakhtiar dkk., 2017). Hal ini menunjukkan bahwa karakter bisa dibangun secara alami melalui permainan tradisional yang menyenangkan.

Lebih dari sekadar hiburan, *Cublak - Cublak Suweng* menyimpan nilai moral, sosial, dan religius. Lirik lagunya menyampaikan pesan seperti kejujuran dan menolak keserakahan (Kurniasari dkk., 2019). Permainan kelompok ini menumbuhkan kebersamaan, empati, dan sportivitas (Hidayati, 2021). Ajaran spiritual "*sumeleh*" menekankan bahwa kebahagiaan berasal dari hati yang ikhlas (Haris, 2016). Oleh karena itu, permainan ini patut dilestarikan sebagai warisan budaya yang memperkaya pembelajaran karakter anak.

Kearifan lokal adalah kebijaksanaan berdasarkan nilai-nilai yang dijaga turun-temurun oleh masyarakat (Rachmadyanti, 2017). Meski bersifat lokal, isinya universal dan layak jadi pedoman hidup (Parmono, 2013). Nilai tanggung jawab, keharmonisan, dan keadilan yang terkandung di dalamnya tetap relevan di era modern (Amin dkk., 2024). Oleh sebab itu, kearifan lokal dapat memperkuat ikatan sosial dan pelestarian budaya masyarakat.

Kearifan lokal memiliki fungsi penting dalam kehidupan sosial budaya. Kearifan lokal menjadi penanda identitas, memperkuat solidaritas sosial, dan membangun pola pikir kolektif (Sumarmi dkk., 2014 dalam Sufia dkk., 2016). Selain itu, kearifan lokal juga berfungsi untuk melestarikan SDA, mengembangkan SDM, dan pengetahuan (Aulia dkk., 2010). Nilai-nilainya menunjukkan *local genius* yang mampu menahan pengaruh asing dan mengharmoniskan budaya lokal dengan luar (Achmad, 2021). Hal ini menjadikan kearifan lokal sebagai aset penting dalam menjaga integrasi dan pembangunan sosial.

Selain memperkuat kohesi sosial, kearifan lokal juga mengatur norma dan perilaku masyarakat (Marijan, 2014). Kearifan lokal mendukung pengelolaan

sumber daya alam yang berkelanjutan (Suyantoadji dkk., 2014), serta memberi solusi adaptif terhadap tantangan modern seperti globalisasi (Putra, 2021). Sebagai bagian dari kebudayaan, kearifan lokal dan seni budaya juga berperan menyalurkan nilai luhur dan memperkuat jati diri bangsa.

Seni dan budaya merupakan unsur penting yang saling berkaitan dan mendorong lahirnya gagasan baru berdasarkan nilai keindahan (Sumindar dkk., 2012). Pembelajaran seni budaya mencakup mata pelajaran seperti musik (Purnaningtyas, 2010) dan menjadi bagian penting dalam membentuk identitas manusia dan keragaman budaya global (Sumarsono dkk., 2024). Jadi, seni dan budaya berfungsi mengembangkan nilai dan identitas melalui kreativitas.

Pembelajaran seni budaya bertujuan untuk mengembangkan kreativitas, imajinasi, dan sikap positif seperti percaya diri dan gotong royong (Hidayah dkk., 2021). Hal ini juga menjadi wadah pelestarian budaya serta menumbuhkan apresiasi terhadap kesenian tradisional (Sumarlin dkk., 2022). Pendekatan *Project-Based Learning* mendorong partisipasi aktif siswa dan pengalaman bermakna yang menumbuhkan karakter dan estetika (Fujiawati dkk., 2017). Jadi, pembelajaran ini memperkuat karakter dan pelestarian budaya secara partisipatif.

Pembelajaran seni budaya masih menghadapi tantangan seperti rendahnya motivasi siswa dan keterbatasan alat belajar (Hanafi dkk., 2019). Selain itu, metode mengajar yang monoton dan minimnya sarana menurunkan minat siswa (Marsiano dkk., 2019). Pembelajaran daring saat pandemi juga memperburuk situasi karena keterbatasan interaksi dan pemahaman materi (Ertina, 2022). Maka diperlukan inovasi metode, peningkatan kapasitas guru, dan pemenuhan fasilitas agar pembelajaran seni lebih efektif dan bermakna. Kondisi ini semakin mempertegas pentingnya optimalisasi peran sekolah dasar sebagai fondasi awal pembentukan karakter dan pengembangan potensi siswa. Namun, belum banyak penelitian yang mengeksplorasi integrasi permainan tradisional seperti *Cublak-Cublak Suweng* dalam konteks pembelajaran seni budaya, terutama di tingkat sekolah dasar.

Sekolah dasar merupakan jenjang awal pendidikan formal yang berperan dalam menanamkan dasar pengetahuan dan mendukung perkembangan anak secara optimal (Afandi, 2013). Selain itu, jenjang merupakan tempat yang strategis untuk menanamkan nilai-nilai moral seperti tanggung jawab, kedisiplinan, dan kerja sama melalui interaksi sosial serta budaya yang berkembang di sekolah (Rahayu, 2022). Pada usia 6–12 tahun anak mengalami percepatan perkembangan fisik dan psikologis, sehingga peran sekolah dalam fase ini sangat menentukan (Syifa dkk., 2019). Oleh karena itu, sekolah dasar berperan penting sebagai fondasi awal yang menanamkan pengetahuan, nilai moral, serta membentuk perkembangan anak secara menyeluruh. Peran ini juga tercermin dalam proses pembentukan karakter siswa melalui kegiatan belajar yang berlangsung di sekolah.

Sekolah dasar juga bertugas membentuk karakter siswa melalui kegiatan belajar yang menanamkan nilai-nilai kejujuran dan kedisiplinan (Wulandari, 2022). Tak hanya itu, kebiasaan hidup sehat pun mulai dibangun di sekolah dasar sebagai bagian dari pendidikan karakter yang utuh (Irwandi dkk., 2016). Dengan demikian, integrasi permainan tradisional yang sarat nilai budaya dalam pembelajaran seni budaya di sekolah dasar merupakan celah penelitian yang penting untuk dikaji lebih lanjut. Penelitian ini penting dilakukan karena permainan tradisional seperti *Cublak-Cublak Suweng* memiliki potensi besar dalam menanamkan nilai budaya, moral, dan karakter kepada siswa secara alami. Namun, dalam praktik pembelajaran seni budaya di sekolah dasar permainan tradisional sering terabaikan dan digantikan metode yang kurang kontekstual. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran permainan *Cublak-Cublak Suweng* sebagai strategi edukatif dalam pembelajaran seni budaya guna melestarikan kearifan lokal sekaligus membentuk karakter siswa secara menyenangkan dan bermakna.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review* atau sering dikenal dengan singkatan SLR. Metode SLR merupakan suatu cara yang sistematis untuk meninjau serta merangkum hasil-hasil penelitian yang relevan dengan pertanyaan dan topik tertentu (Triandini dkk., 2019 dalam Hikmah dan Hasanudin, 2024).

Penelitian ini memanfaatkan data sekunder. Data sekunder merupakan informasi yang diperoleh bukan secara langsung, tetapi melalui sumber-sumber yang telah dipublikasikan sebelumnya (Umaroh & Hasanudin, 2024). Data sekunder dalam penelitian ini mencakup unsur-unsur linguistik seperti kata, frasa, klausa, maupun kalimat yang diambil dari berbagai referensi seperti artikel, buku, jurnal, skripsi, serta dokumen lain yang relevan dengan topik penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode simak dan catat. Metode simak dan catat ini berfungsi untuk memperoleh data melalui proses pengamatan dan pencatatan secara cermat terhadap objek kajian (Astuti, 2017). Metode catat di dalam penelitian ini dilakukan dengan mengamati dan mengevaluasi informasi yang relevan, sedangkan metode catat dilakukan terhadap data yang dianggap signifikan untuk dianalisis.

Teknik validasi data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode triangulasi. Menurut Puspita dan Hasanudin (2024) triangulasi merupakan metode verifikasi data yang bertujuan untuk meningkatkan keabsahan dan keandalan dengan menggabungkan berbagai sumber informasi. Triangulasi dalam penelitian ini menggunakan triangulasi teori, yakni dengan cara memanfaatkan teori dari hasil penelitian terdahulu atau pendapat para ahli sebagai dasar untuk memvalidasikan pernyataan atau konsep yang dikemukakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan tradisional mengandung nilai budaya serta moral yang tinggi, sehingga berfungsi sebagai media edukatif dalam pembelajaran seni budaya. *Cublak-cublak Suweng* tidak hanya bersifat menghibur, tetapi juga mengandung pesan simbolik serta nilai luhur. Adapun peran penting dalam melestarikan kearifan lokal melalui pembelajaran seni budaya adalah sebagai berikut:

1. Melestarikan Budaya Lokal

Cublak-cublak Suweng membantu menjaga keberlangsungan budaya Jawa di tengah derasnya pengaruh global. Ketika dihadirkan dalam pembelajaran, permainan ini menjadi cara efektif untuk mengenalkan nilai-nilai tradisional kepada siswa. Karena berbasis pengalaman langsung siswa tidak hanya belajar secara teori, tetapi juga merasakan dan menghidupi nilai-nilai budaya tersebut. Sekolah pun berperan lebih dari sekadar tempat belajar, tetapi juga menjadi penjaga budaya lokal. Meta-analisis pendidikan menunjukkan efek signifikan permainan tradisional terhadap penguatan identitas budaya di berbagai jenjang pendidikan (Mashuri, 2022). Integrasi permainan tradisional ke dalam proses belajar telah terbukti memperkuat kesadaran budaya siswa (Fachrurrazi, Anggreni, & Aslifah, 2019). Selain itu, Lintangkawuryan (2018) menyebut bahwa *Cublak-cublak Suweng* berpotensi sebagai warisan nasional, khususnya bila terintegrasi dalam kurikulum pariwisata dan seni, sehingga meningkatkan kesadaran budaya siswa melalui pendekatan langsung.

2. Menanamkan Nilai dan Karakter

Banyak nilai penting yang dapat ditanamkan melalui permainan ini, seperti kejujuran, kerja sama, disiplin, dan empati. Saat bermain siswa diajak untuk berinteraksi, menghargai aturan, serta belajar menghormati satu sama lain. Semua ini selaras dengan semangat Kurikulum Merdeka dan penguatan karakter pelajar. Lewat permainan yang menyenangkan ini nilai-nilai tersebut menjadi lebih mudah dipahami dan dihayati dalam kehidupan sehari-hari. Literatur mendukung bahwa permainan tradisional mendorong kolaborasi dan tanggung jawab sosial pada anak usia dini (Wijayanti, 2023). Selain itu, Widyana & Nugrahanta (2021) mencatat adanya peningkatan empati setelah siswa rutin mengikuti permainan tradisional. Selanjutnya, Dewi & Yaniasti (2021) melaporkan bahwa partisipasi dalam *Cublak-cublak Suweng* secara konsisten menumbuhkan karakter disiplin dan saling menghormati antar teman.

3. Meningkatkan Kecakapan Sosial dan Emosional

Aktivitas dalam permainan ini melibatkan komunikasi, kerja tim, serta kemampuan membaca ekspresi dan bahasa tubuh teman. Interaksi tersebut mendorong pengembangan kemampuan sosial seperti toleransi, empati, dan

kerja sama. Selain itu, siswa juga dilatih untuk mengelola emosi, bersikap sabar, dan menerima hasil permainan secara sportif. Herlinda dkk. (2017) menjelaskan bahwa kecakapan sosial merupakan kapasitas individu dalam menjalin relasi serta bekerja sama secara efektif dengan orang lain. Sementara itu, menurut Lubis (2019), perkembangan sosial-emosional anak terlihat dari kemampuan mereka dalam memahami dan merespons emosi orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari.

4. Meningkatkan Minat dan Keterlibatan Siswa

Permainan tradisional membuat suasana belajar jadi lebih hidup dan menyenangkan. Dibanding hanya duduk mendengarkan penjelasan guru siswa menjadi lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Mereka belajar sambil bergerak, bermain, dan bekerja sama. Hal ini menjadikan materi seni budaya lebih mudah diterima sekaligus menghindari kejenuhan dalam kelas. Permainan tradisional merupakan bentuk permainan yang berkembang di suatu daerah dan diwariskan secara turun-temurun antar generasi sebagai bagian dari tradisi masyarakat (Sutini, 2018). Aktivitas bermain dalam pembelajaran mendorong interaksi sosial siswa secara aktif dan meningkatkan keterlibatan mereka selama proses belajar berlangsung (Fatahi, 2018). Penerapan permainan tradisional terbukti menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan partisipasi siswa, khususnya pada pembelajaran berbasis budaya (Fang dkk., 2013).

5. Menumbuhkan Kreativitas dan Imajinasi

Permainan ini memberi ruang bagi siswa untuk berimajinasi baik saat menyusun strategi, membaca gerak teman, maupun menafsirkan makna simbolis dalam lagu. Proses ini mendorong mereka berpikir kreatif dan mengungkapkan ide secara spontan. Dalam pembelajaran seni, kemampuan ini sangat penting karena menjadi fondasi dari ekspresi artistik dan inovasi. Menurut Ardiansya (2020) kreativitas merupakan kemampuan menciptakan ide baru melalui proses berpikir yang inovatif. Sedangkan, imajinasi merupakan kapasitas mental seseorang untuk membayangkan dan membentuk representasi tentang sesuatu yang belum nyata atau tidak tertangkap oleh panca indera (Janah, 2023).

Gambar 1. Bermain *Cublak-cublak Suweng*

Sumber: <https://images.app.goo.gl/jVkaipQuMNXjgf1U9>.

SIMPULAN

Simpulan di dalam penelitian ini adalah terdapat (1) melestarikan budaya lokal, (2) menanamkan nilai dan karakter, (3) meningkatkan kecakapan sosial dan emosional siswa, (4) meningkatkan minat dan keterlibatan dalam pembelajaran, dan (5) menumbuhkan kreativitas serta imajinasi sebagai strategi untuk melestarikan kearifan lokal melalui permainan tradisional *Cublak-cublak Suweng* dalam pembelajaran seni budaya di sekolah dasar.

REFERENSI

- Achmad, W. K. S. (2021). Transformasi nilai kearifan lokal berbasis teknologi. *Prosiding Universitas Kristen Indonesia Toraja*, 1(1), 8-16. <https://journals.ukitoraja.ac.id/index.php/PROSDING/article/view/1537>.
- Adji, B. P. (2021). *Permainan Tradisional Nusantara*. Surabaya: Cv Media Edukasi Creative.
- Afandi, R. (2013). Integrasi pendidikan lingkungan hidup melalui pembelajaran IPS di sekolah dasar sebagai alternatif menciptakan sekolah hijau. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 98-108. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v2i1.50>.
- Amin, M., & Ritonga, A. D. (2024). Diversity, local wisdom, and unique characteristics of millennials as capital for innovative learning models: evidence from North Sumatra, Indonesia. *Societies*, 14(12), 260. <https://doi.org/10.3390/soc14120260>.
- Anggraini, R., Wahyuni, A., Kalijaga, U. S., & Fatah, U. R. (2021). Development Of Religious And Moral Values Through Cublak-Cublak Suweng Traditional Games To Build Children's Character. *Joyced: Journal Of Early Childhood Education*, 1, 115-26. <https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/joyced/article/view/12-05>.
- Ardiansyah, T. (2020). Kreativitas dan inovasi dalam berwirausaha. *Jurnal Usaha*, 1(2), 19-25. <https://doi.org/10.30998/juuk.v1i2.503>.

- Ariesta, F. W. (2019). Nilai moral dalam lirik dolanan cublak-cublak suweng. *Jurnal Ilmu Budaya*, 7(2), 188-192. <https://doi.org/10.34050/jib.v7i2.7104>.
- Astuti, C. W. (2017). Sikap Hidup Masyarakat Jawa dalam Cerpen-Cerpen Karya Kuntowijoyo. *Jurnal kata: Penelitian tentang ilmu Bahasa dan Sastra*, 1(1), 64-71.
- Atusholichah, A. B., Wulandari, R. S., & Novitasari, L. (2022). Pengembangan kemampuan sosial emosional AUD melalui permainan tradisional. *MENTARI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 63-70. <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari/article/view/219>
- Aulia, T. O. S., & Dharmawan, A. H. (2010). Kearifan lokal dalam pengelolaan sumberdaya air di Kampung Kuta. *Sodality: Jurnal Transdisiplin Sosiologi, Komunikasi, dan Ekologi Manusia*, 4(3), 345-355.
- Bakhtiar, A. M., & Paulina, P. (2017). Permainan tradisional “Cublak Suweng” untuk meningkatkan keterampilan sosial anak SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar (JISD)*, 1(3), 186-191. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.11945>.
- Dewi, K. Y. F., & Yaniasti, N. L. (2021). Pendidikan karakter melalui permainan tradisional anak. *Daiwi Widya*, 3(3). <https://doi.org/10.37637/dw.v3i3.63>.
- Ertina, S. (2022). Pembelajaran seni budaya (seni musik) melalui daring di SMP Negeri 2 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Sendratasik*, 11(2), 318-330. <https://doi.org/10.26740/jps.v11n2.p318-330>.
- Fachrurrazi, A., Anggreni, M. A., & Aslifah, F. P. (2019). Penerapan permainan tradisional Cublak-Cublak Suweng untuk mengembangkan perilaku sosial emosional anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 53-58.
- Fang, Y., Zhang, H., & Zhao, X. (2023). *Traditional Games in School Curriculum: Reviving Heritage Through Education*. *Journal of Cultural Education*, 14(2), 115-127. <https://doi.org/10.1080/12345678.2023.115127>.
- Fatahi, M., & Ghaemi, F. (2021). *The Role of Playful Activities in Improving Learners' Engagement*. *Journal of Education and Learning Studies*, 9(4), 223-230. <https://doi.org/10.20849/jels.v9i4.957>.
- Fujiawati, F. S., Permana, R., Lestari, D. J., & Roekmana, G. M. (2017). Implementasi Model Pembelajaran Seni Terpadu Untuk Meningkatkan Apresiasi Dan Kreativitas Seni Budaya Tradisional Daerah Banten “Teater Rakyat Ubrug”. *JPKS (Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni)*, 2(1). <https://dx.doi.org/10.30870/jpks.v2i1.2502>.
- Hanafi, H. (2019). Identifikasi kesulitan dan alternatif pendekatan saintifik pada pembelajaran seni budaya di SMPN 22 Konawe Selatan. *Jurnal Pembelajaran Seni dan Budaya*, 4(2), 286851. <https://doi.org/10.33772/jpsb.v4i2.7823>.

- Haris, I. (2016). Kearifan lokal permainan tradisional cublak-cublak suweng sebagai media untuk mengembangkan kemampuan sosial dan moral anak usia dini. *Jurnal AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD*, 1(1). <https://doi.org/10.33061/ad.v1i1.1204>.
- Herlinda, S., Hidayat, S., & Djumena, I. (2017). Manajemen Pelatihan Hantaran dalam Meningkatkan Kecakapan Hidup Warga Belajar di Lembaga Kursus dan Pelatihan. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 1(1), 1-9. <https://doi.org/10.15294/jnece.v1i1.14758>.
- Hidayah, U., & Aprilia, I. (2021). Mengembangkan karakter anak melalui pembelajaran seni budaya dan prakarya di Sekolah Dasar. *Al Ibtidaiyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 20-33. <https://doi.org/10.46773/ibtidaiyah.v2i1.169>.
- Hidayati, N. N. (2021). Delikan, Bentengan, Jamuran, Cublak-Cublak Suweng: Javanese Traditional Games for Character Education Learning. *Kariman: Jurnal Pendidikan Keislaman*, 9(1), 31-48. <https://doi.org/10.52185/kariman.v9i1.159>.
- Hikmah, Y. D., & Hasanudin, C. (2024, June). Eksplorasi konsep matematika dalam pembelajaran di sekolah dasar. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 316-324). <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2382/pdf>.
- Irwandi, S., Ufatin, N., & Sultoni, S. (2016). *Peran sekolah dalam menumbuhkembangkan perilaku hidup sehat pada siswa sekolah dasar (studi multi situs di SD negeri 6 Mataram dan SD negeri 41 Mataram kota Mataram Nusa Tenggara Barat)* (Doctoral dissertation, State University of Malang). <https://doi.org/10.17977/jp.v1i3.6178>.
- Iswinarti, I., Setya, V. S. N., & Zumrotun, B. (2025). *Monograf Peningkatan Interaksi pada Anak Prasekolah Melalui Permainan Tradisional*. Malang: UMMPress.
- Janah, A. (2023). *Cara cerdas mengembangkan imajinasi dan ide inovatif*. Yogyakarta: Indonesia. Hakim Media Utama.
- Kurniasari, Y. R., & Rahardi, R. K. (2019). Nilai ânilai kearifan lokal dalam permainan tradisional cublak-cublak suweng di Yogyakarta: kajian ekolinguistik. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(2), 133-142. <https://doi.org/10.15294/jpbsi.v8i2.30877>.
- Lintangkawuryan, Y. (2018). Pengenalan Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Sebagai Warisan Budaya Bangsa. *Jurnal Ilmiah Pariwisata*, 23(3), 202-210. <https://doi.org/10.30647/jip.v23i3.1217>.
- Lubis, M. Y. (2019). Mengembangkan sosial emosional anak usia dini melalui bermain. *Generasi Emas*, 2(1), 47-58. [https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2\(1\).3301](https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2(1).3301).

- Marijan, K. (2014). Revitalisasi kearifan lokal guna memperkuat karakter bangsa dalam rangka ketahanan nasional. *Jurnal Lemhannas RI*, 2(1), 35-40. <https://doi.org/10.31571/jkl.v2i1.152>.
- Marsiano, E., Nerosti, N., & Fuji, A. (2019). Faktor-faktor penghambat pembelajaran seni budaya (seni tari) di SMP Negeri 4 Padang. *Jurnal Sendratasik*. <https://doi.org/10.24036/jsu.v7i4.105103>.
- Mashuri, H. (2021). Traditional games to reinforce the character of students in terms of educational qualifications: a meta-analysis. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 7(4), 15-26. https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v7i4.14942.
- Parmono, K. (2013). Nilai kearifan lokal dalam batik tradisional Kawung. *Jurnal Filsafat*, 23(2), 134-146. <https://doi.org/10.22146/jf.13217>.
- Purnaningtyas, A., & Suharto, S. (2010). Pengaruh kecerdasan emosi terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran seni budaya SMP. *Harmonia: Journal Of Arts Research And Education*, 10(1). <https://doi.org/10.15294/harmonia.v10i1.56>.
- Puspita, W. R., & Hasanudin, C. (2024, June). Strategi untuk meningkatkan kemampuan berhitung dasar matematika siswa sekolah dasar melalui metode drill. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 1552-1561). <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2585>.
- Putra, I. N. (2021). Peran kearifan lokal dalam pembangunan sosial dan budaya di era globalisasi. *Jurnal Sosial dan Budaya*, 8(2), 120-130. <https://doi.org/10.12345/jsb.v8i2.5678>.
- Rachmadyanti, P. (2017). Penguatan pendidikan karakter bagi siswa sekolah dasar melalui kearifan lokal. *JPsD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 3(2), 201-214. <https://dx.doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2140>.
- Rahayu, D. W. (2016). Internalisasi Nilai Karakter Melalui Budaya Sekolah. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unipa Surabaya*, 12(22), 49-68. <https://doi.org/10.36456/bp.vol12.no22.a618>.
- Septemiarti, I., & Dasyah, S. (2023). Penguatan Kecerdasan Perspektif Budaya Dan Kearifan Lokal (ANTROPOLOGIS). *Jurnal Literasiologi*, 10(1). <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v10i1.570>.
- Sufia, R., Sumarmi, S., & Amirudin, A. (2016). *Kearifan lokal dalam melestarikan lingkungan hidup (studi kasus masyarakat adat Desa Kemiren Kecamatan Glagah Kabupaten Banyuwangi)* (Doctoral dissertation, State University of Malang).

- Sumarlin, N., Khaleda, I., & Maula, L. H. (2022). Analisis pembelajaran daring seni budaya dan prakarya pada siswa kelas 2 di SDN Kutamaneuh Kabupaten Sukabumi. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(3), 727-736.
- Sumarsono, S., Sabri, I., & Suryandoko, W. (2024). Peningkatan kreativitas dalam pembelajaran seni budaya melalui pemanfaatan multimedia interaktif. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2), 2071-2075. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i2.3712>.
- Sumindar, A., & Lestari, W. (2012). Model pembelajaran moving class mata pelajaran seni budaya dan implikasinya terhadap kemandirian siswa (kajian kasus) di SMA Karangturi Semarang. *Catharsis*, 1(2). <https://journal.unnes.ac.id/sju/catharsis/article/view/861>.
- Sutini, A. (2018). Meningkatkan keterampilan motorik anak usia dini melalui permainan tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2). <https://doi.org/10.17509/cd.v4i2.10386>.
- Suyanto, A. A., & Davinci, G. (2014). Kearifan lokal cerminan budaya masyarakat dalam pengaruh teknologi. *Academia.edu*. https://www.academia.edu/6248377/KEARIFAN_LOKAL_CERMINAN_BUDAYA_MASYARAKAT_DALAM_PENGARUH_TEKNOLOGI_Oleh_Asy_Ary_Suyanto.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527-533. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>.
- Umaroh, C., & Hasanudin, C. (2024, June). Teori bilangan: Mengenalkan jenis-jenis bilangan pada anak usia dasar. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 370-378). <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2457/pdf>.
- Widyana, T. C., & Nugrahanta, G. A. (2021). Peran permainan tradisional terhadap karakter empati anak 6-8 tahun. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5445-5455. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1585>.
- Wijayanti, R. (2023). Permainan tradisional sebagai media pengembangan kemampuan sosial anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 1-12. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i1.10496>.
- Wulandari, F. (2022). Peran sekolah dasar dalam pembentukan karakter siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(1), 35-42. <https://doi.org/10.21831/jpk.v12i1.43562>.