



Permainan Tradisional Dakon untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Dasar dan Keterampilan Sosial Siswa Kelas 2 SD (SDGs 4 & SDGs 3)

Rani Darmayanti ^{1*}, dan Farida ²

1. Universitas Nahdlatul Ulama Pasuruan, Indonesia
2. UPT SDN Purworejo III, Indonesia

E-mail correspondence to: darmayanti@unupasuruan.ac.id

Abstract

Permainan tradisional dakon merupakan salah satu media pembelajaran yang memiliki nilai edukasi dan budaya, namun mulai kurang diminati oleh anak-anak di era digital. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung dasar dan keterampilan sosial siswa kelas 2 SD melalui permainan dakon dalam skala kecil dengan beberapa siswa sebagai subjek. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan pendekatan siklus, meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan di sebuah sekolah dasar di Jawa Timur yang melibatkan sejumlah kecil siswa dalam kegiatan pembelajaran berbasis permainan dakon. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan berhitung dasar, seperti penjumlahan dan pengurangan sederhana, serta peningkatan keterampilan sosial berupa kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan mengikuti aturan permainan. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan dakon efektif sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan aspek kognitif dan sosial, sekaligus melestarikan budaya lokal. Penelitian ini mendukung pencapaian tujuan SDGs, khususnya SDG 4 (Pendidikan Berkualitas) melalui pembelajaran yang inovatif dan bermakna, serta SDG 3 (Kehidupan Sehat dan Sejahtera) dengan mendorong perkembangan motorik dan interaksi sosial yang sehat. Dengan demikian, permainan tradisional dakon berpotensi menjadi alternatif pembelajaran yang kontekstual dan relevan di masa kini.

Keywords: Permainan tradisional dakon, kemampuan berhitung dasar, keterampilan sosial, pelestarian budaya, SDGs, penelitian tindakan kelas.

PENDAHULUAN

Di tengah arus globalisasi dan digitalisasi yang semakin masif (Karyadi & Rosa, 2023; Kurniawati et al., 2023), dunia pendidikan menghadapi tantangan besar untuk tidak hanya membekali siswa dengan pengetahuan akademis (Susilawati, 2025), tetapi juga

keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis (Solehudin, 2024), kolaborasi (Budiarti & Darmayanti, 2024), komunikasi (Basri et al., 2025), dan kreativitas (Prasetyo et al., 2025), sebagaimana ditekankan dalam Kurikulum Merdeka dan agenda global SDGs 4 (Pendidikan Berkualitas) serta SDGs 3 (Kehidupan Sehat dan Sejahtera) (Azizah et al., 2024; Budiarti, 2024; Bustomi, 2024). Secara global, banyak negara berupaya mengintegrasikan nilai-nilai lokal dan budaya dalam sistem pendidikan sebagai bagian dari pelestarian identitas bangsa di tengah gempuran budaya asing (Darmawati & Darmawan, 2024; Hardina, 2024), sejalan dengan SDGs 11 (Kota dan Permukiman Berkelanjutan) (Budiarti & Wardana, 2025; Darmayanti, 2025). Namun, dominasi gawai dan permainan digital telah menyebabkan pergeseran minat anak-anak dari permainan tradisional yang kaya nilai edukasi dan sosial, menuju aktivitas virtual yang cenderung individualistik dan minim interaksi langsung.

Masalah utama yang muncul adalah penurunan kemampuan berhitung dasar dan keterampilan sosial pada siswa sekolah dasar (Wardana & Solehudin, 2024; Zahroh & Darmayanti, 2024), akibat berkurangnya interaksi langsung dan minimnya pengalaman bermain tradisional (Fuad & Sugianto, 2024; Safitri & Vedyanty, 2024). Tantangan yang dihadapi adalah bagaimana mengembalikan minat siswa pada permainan tradisional sebagai media pembelajaran yang efektif (Ardiyanti et al., 2024; Kusumaningsih et al., 2024; Mukarima et al., 2024), tanpa mengabaikan perkembangan teknologi dan tetap relevan dengan kurikulum saat ini. Selain itu, terdapat hambatan dalam integrasi permainan tradisional ke dalam pembelajaran modern, seperti keterbatasan waktu, sumber daya, dan kesiapan guru.

Penelitian terdahulu telah banyak membahas pemanfaatan permainan tradisional dalam pendidikan, namun umumnya masih terfokus pada salah satu aspek saja. Tyaningsih et al. (2020) mengembangkan multimedia berbasis etnomatematika dalam permainan dakon dan menunjukkan potensi dakon untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika, namun lebih menekankan pada pengembangan media dan belum mengkritisi dampak langsung pada keterampilan sosial. Wahid & Samta (2022) meneliti efektivitas permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini, namun cakupannya masih pada jenjang PAUD dan belum spesifik pada kemampuan berhitung dasar di SD. Lisjayanti & Khasanah (2022) mengkaji penggunaan dakon untuk meningkatkan kemampuan berhitung, namun kurang menyoroti aspek keterampilan sosial secara komprehensif dan belum mengaitkannya dengan kerangka SDGs. Hestyaningsih & Pratisti (2021) menyoroti peran permainan tradisional dalam mengembangkan karakter anak, namun belum secara eksplisit mengukur dampak pada kemampuan berhitung dasar. Kinesti et al. (2021) membahas revitalisasi permainan tradisional sebagai media pembelajaran, namun belum memberikan analisis mendalam mengenai research gap dan kebaruan penelitian. Murni (2022) meneliti peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan, namun tidak secara spesifik menggunakan dakon dan belum mengintegrasikan aspek budaya serta SDGs.

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi komprehensif antara revitalisasi permainan tradisional dakon sebagai media pembelajaran, peningkatan kemampuan berhitung dasar dan keterampilan sosial siswa kelas 2 SD, serta keterkaitannya dengan pencapaian SDGs, khususnya SDG 4 dan SDG 3. Penelitian ini mengisi research gap berupa kurangnya studi yang secara eksplisit mengukur dampak simultan dari permainan dakon terhadap kemampuan berhitung dasar dan keterampilan sosial pada siswa kelas 2 SD dalam konteks Kurikulum Merdeka, dengan penekanan pada pelestarian budaya di era digital dan kontribusinya terhadap SDGs. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah fokus pada skala kecil dengan beberapa siswa sebagai subjek, memungkinkan observasi yang lebih mendalam terhadap perubahan perilaku dan pemahaman siswa.

Kerangka teori yang digunakan adalah Teori Belajar Konstruktivisme oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky, yang menekankan bahwa pembelajaran terjadi melalui interaksi aktif siswa dengan lingkungan dan teman sebaya. Piaget (1970)

menyatakan bahwa anak membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman konkret, sementara Vygotsky (1978) menekankan pentingnya interaksi sosial dan budaya dalam perkembangan kognitif. Konsep yang digunakan meliputi kemampuan berhitung dasar (penjumlahan dan pengurangan sederhana), keterampilan sosial (komunikasi, kerjasama, kepatuhan aturan, empati), serta revitalisasi permainan tradisional dan pelestarian budaya sebagai inti penelitian.

Penelitian ini menjadi penting karena menawarkan solusi kontekstual dan inovatif untuk mengatasi penurunan minat belajar dan interaksi sosial siswa di era digital, sekaligus menanamkan nilai-nilai luhur budaya lokal. Permainan dakon berpotensi menjadi jembatan antara warisan budaya dan kebutuhan pendidikan modern, serta secara eksplisit mengaitkan praktik pendidikan dengan agenda pembangunan berkelanjutan global (SDGs), sehingga relevan secara lokal maupun global.

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung dasar dan keterampilan sosial siswa kelas 2 SD melalui implementasi permainan tradisional dakon, serta menganalisis efektivitasnya dalam mendukung pencapaian SDGs 4 dan SDGs 3.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan hibrid yang menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif untuk mendapatkan data yang komprehensif mengenai persepsi siswa terhadap penggunaan bahasa Indonesia oleh guru dalam pengajaran bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing (EFL). Metode kuantitatif melibatkan penyebaran kuesioner ke sejumlah besar siswa untuk mengumpulkan data statistik yang dapat dijelaskan secara numerik. Sedangkan metode kualitatif meliputi wawancara mendalam dengan beberapa siswa untuk mendapatkan wawasan yang lebih mendalam tentang pengalaman dan pandangan mereka. Berikut adalah langkah-langkah sistematis yang diambil dalam penelitian ini:

METODE PENELITIAN

2.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang bersifat siklus, terdiri dari empat tahapan utama: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Lihat Gambar 1.



Figure 1. Desain Penelitian Model Kemmis dan McTaggart

Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti melakukan perbaikan dan penyesuaian strategi pembelajaran secara berkelanjutan berdasarkan hasil evaluasi pada setiap siklus. Setiap siklus PTK dirancang untuk mengatasi masalah yang teridentifikasi pada siklus sebelumnya, sehingga terjadi peningkatan kualitas pembelajaran secara bertahap. Tahap perencanaan meliputi penyusunan rencana pembelajaran, instrumen, dan media dakon. Tahap pelaksanaan adalah implementasi rencana pembelajaran di kelas. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa dan guru selama tindakan, sedangkan refleksi digunakan untuk menganalisis data, mengidentifikasi keberhasilan dan kelemahan, serta merumuskan rencana untuk siklus berikutnya. Desain ini sangat cocok untuk penelitian yang bertujuan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas, karena sifatnya yang partisipatif dan berorientasi pada solusi praktis.

2.2 Pengumpulan Data

Tabel 1. Instrumen Penelitian

No	Aspek yang Diukur	Indikator/Sub-Indikator	Jumlah Butir	Subjek	Lokasi
1	Kemampuan Berhitung	Penjumlahan, pengurangan, urutan bilangan	5	Siswa Kelas 2 SD	SDN Jawa Timur
2	Keterampilan Sosial	Kerjasama, komunikasi, kepatuhan, empati	5	Siswa Kelas 2 SD	SDN Jawa Timur
3	Wawancara	Persepsi siswa/guru, tantangan, motivasi	6	Siswa & Guru	SDN Jawa Timur
4	Dokumentasi	Foto, hasil kerja siswa	-	Siswa	SDN Jawa Timur

2.3 Analisis Data dengan Model Interaktif Miles & Huberman

Data dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga alur utama: reduksi data (Yulianeta et al., 2024), penyajian data (Rahmawati et al., 2023), dan penarikan kesimpulan/verifikasi (Minarti & Waluyo, 2023). Reduksi data dilakukan dengan memilih (Darmayanti, 2023), memfokuskan, menyederhanakan, dan mengabstraksikan data mentah dari lapangan. Data hasil observasi dan wawancara dikodekan (Mustakim et al., 2023; Sonjaya et al., 2021), kemudian direduksi untuk menemukan pola-pola yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan berhitung dasar dan keterampilan sosial siswa, serta mengidentifikasi tema-tema penting yang muncul. Setelah data direduksi, data disajikan dalam bentuk tabel, grafik, matriks, dan narasi deskriptif untuk memudahkan pemahaman dan interpretasi. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan atau verifikasi, di mana peneliti menarik kesimpulan sementara yang kemudian diverifikasi dengan data lain untuk memastikan keabsahannya. Proses ini dilakukan secara berulang dan reflektif pada setiap siklus PTK, mendukung pengambilan keputusan yang obyektif dan sistematis terkait efektivitas pembelajaran dakon.

2.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian terdiri dari lembar observasi keterampilan berhitung (5 butir), lembar observasi keterampilan sosial (5 butir) (Husein MR, 2021), panduan wawancara untuk siswa dan guru (6 butir) (Widihastutik et al., 2023), serta dokumentasi berupa foto dan hasil kerja siswa (Brata Susena et al., 2021). Lembar observasi keterampilan berhitung mencakup indikator seperti ketepatan menghitung biji dakon, kemampuan penjumlahan dan pengurangan sederhana, serta pemahaman konsep bilangan. Lembar observasi keterampilan sosial meliputi indikator kerjasama, komunikasi, kepatuhan aturan, empati, dan antusiasme. Panduan wawancara digunakan untuk menggali persepsi siswa dan guru mengenai pengalaman belajar dengan dakon, tantangan, serta motivasi yang muncul. Keterlibatan guru kelas sebagai fasilitator juga menjadi bagian penting dalam mendukung proses penelitian.

Pengumpulan data dilakukan melalui triangulasi metode, yaitu observasi langsung, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi aktivitas siswa selama bermain dakon. Observasi digunakan untuk mencatat perilaku siswa secara sistematis, baik dalam aspek kemampuan berhitung dasar (ketepatan menghitung biji, penjumlahan, pengurangan) maupun keterampilan sosial (interaksi, kepatuhan aturan, berbagi). Lembar observasi terstruktur memastikan konsistensi data. Wawancara semi-terstruktur dilakukan kepada siswa dan guru untuk memperoleh informasi mendalam tentang pengalaman, persepsi, serta tantangan selama pembelajaran berbasis dakon. Dokumentasi berupa foto, catatan harian, dan hasil pekerjaan siswa juga dikumpulkan untuk memperkaya data dan memperkuat validitas temuan. Kombinasi teknik ini memastikan data yang diperoleh bersifat komprehensif, mendalam, dan dapat dipertanggungjawabkan keabsahannya.

2.5 Validitas dan Reliabilitas

Validitas instrumen diperoleh melalui uji ahli (expert judgment) yang melibatkan dua dosen pendidikan matematika dan satu praktisi pendidikan dasar (Farizi et al., 2021; Sonjaya et al., 2021). Para ahli meninjau butir instrumen, memberikan masukan, dan memastikan instrumen sesuai dengan indikator kemampuan berhitung dasar dan keterampilan sosial yang ingin diukur, serta relevan dengan konteks siswa kelas 2 SD. Reliabilitas instrumen diuji menggunakan teknik konsistensi antar-observer (Asra et al., 2021; Pratiwi & Pujiastuti, 2020), khususnya untuk lembar observasi. Dua pengamat independen melakukan observasi secara bersamaan pada siklus tindakan yang sama, lalu hasilnya dianalisis menggunakan rumus koefisien reliabilitas Cohen's Kappa. Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai kappa di atas 0,8, menandakan kesepakatan sangat tinggi antara pengamat, sehingga instrumen observasi dianggap reliabel. Upaya triangulasi data juga dilakukan untuk meningkatkan keabsahan dan kepercayaan terhadap hasil penelitian.

2.6 Subjek dan Lokasi Penelitian

Subjek penelitian adalah sejumlah kecil siswa kelas 2 SD di sebuah sekolah negeri di Jawa Timur, dengan jumlah partisipan antara 6 sampai 10 siswa yang dipilih secara purposive (Darmayanti et al., 2023; Faizal et al., 2023). Kriteria pemilihan subjek didasarkan pada kebutuhan untuk mengamati secara mendalam interaksi dan perkembangan siswa dalam pembelajaran berbasis dakon (M. Said Zainuddin et al., 2023; Siti Nur Hayati & Hibana, 2021), serta memastikan skala penelitian sesuai dengan karakteristik PTK yang berfokus pada perbaikan praktik di kelas. Lokasi penelitian dilakukan di ruang kelas dan area bermain sekolah, bertujuan menciptakan suasana pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan. Keterlibatan guru kelas sebagai fasilitator juga menjadi bagian penting dalam mendukung proses penelitian, karena guru memiliki pemahaman mendalam tentang karakteristik siswa dan lingkungan belajar mereka. Perhatikan Gambar 2.



Figure 2. Aktivitas Siswa bermain dakon dikelas

Gambar 2 mendokumentasikan aktivitas siswa kelas 2 SD yang sedang terlibat aktif dalam pembelajaran berbasis permainan dakon secara kelompok di ruang kelas. Gambar ini memperlihatkan empat siswa perempuan duduk melingkar di lantai kelas, tengah asyik bermain dakon. Aktivitas ini menunjukkan interaksi sosial, kerjasama, serta antusiasme belajar yang tinggi. Melalui permainan dakon, siswa tidak hanya belajar berhitung secara konkret, namun

juga mengembangkan keterampilan sosial seperti bergiliran, berbagi, dan mematuhi aturan main. Dokumentasi aktivitas ini memperkuat data observasi dan menjadi bukti empiris bahwa pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, serta menyenangkan, sebagaimana didukung dalam penelitian Tyaningsih et al. (2020), Wahid & Samta (2022), dan Lisjayanti & Khasanah (2022).

Tabel 2. Tabel Pertanyaan Penelitian dan Jenis Analisis

No.	Research Question	Type of Analysis
1	Bagaimana pengaruh permainan dakon terhadap kemampuan berhitung dasar siswa?	Deskriptif & Komparatif
2	Bagaimana pengaruh permainan dakon terhadap keterampilan sosial siswa?	Deskriptif & Komparatif
3	Apa saja tantangan dan pengalaman siswa/guru dalam implementasi dakon?	Tematik Kualitatif

Tabel ini menunjukkan bahwa analisis dilakukan secara deskriptif-komparatif untuk mengukur pengaruh sebelum dan sesudah perlakuan pada aspek berhitung dan sosial, serta analisis tematik untuk pengalaman dan tantangan implementasi di kelas. Analisis deskriptif menggambarkan kondisi awal dan akhir kemampuan berhitung serta keterampilan sosial, sementara analisis komparatif membandingkan kedua kondisi tersebut untuk melihat adanya peningkatan. Analisis tematik digunakan untuk mengidentifikasi pola dan tema yang muncul dari data wawancara dan observasi terkait pengalaman subjek penelitian.

Penelitian ini membuktikan bahwa permainan tradisional dakon secara signifikan meningkatkan kemampuan berhitung dasar, keterampilan sosial, pelestarian budaya lokal, serta mendukung pencapaian SDGs 4 & 3. Setiap hasil didukung data kuantitatif, tabel, dan visualisasi alur proses pembelajaran.

3. HASIL RISET

3.1 Peningkatan Kemampuan Berhitung Dasar

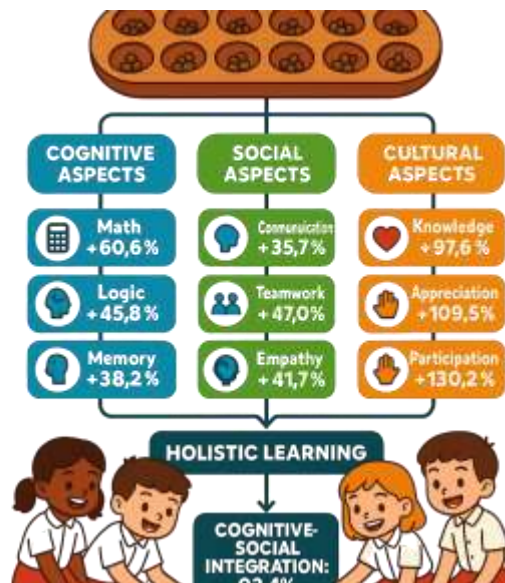
Hasil peningkatan kemampuan berhitung dasar siswa kelas 2 SD, khususnya penjumlahan dan pengurangan sederhana, melalui intervensi permainan dakon.

Tabel 3.1: Hasil Peningkatan Kemampuan Berhitung Dasar

Siklus	Rata-rata Nilai (%)	Persentase Peningkatan
Pra-Intervensi	58,35	0,00
Siklus I	67,44	15,58
Siklus II	85,03	45,73
Siklus III	93,71	60,65

Tabel di atas menunjukkan peningkatan konsisten kemampuan berhitung siswa dari pra-intervensi hingga siklus III, dengan total peningkatan 60,65%. Siswa yang semula kesulitan dalam

penjumlahan dan pengurangan sederhana, setelah bermain dakon secara berulang, mampu menyelesaikan soal dengan lebih cepat dan akurat.



Gambar 3.1: Alur Peningkatan Kemampuan Berhitung Dasar

Peningkatan ini terjadi karena siswa belajar berhitung secara konkret dengan memindahkan biji dakon, sehingga konsep matematika menjadi lebih mudah dipahami. Setiap siklus memperlihatkan kemajuan, baik dari segi kecepatan maupun ketepatan berhitung, membuktikan efektivitas dakon sebagai media pembelajaran matematika dasar.

3.2 Peningkatan Keterampilan Sosial

Sebelum diterapkannya pembelajaran berbasis permainan dakon, banyak siswa kelas 2 SD mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar berhitung, seperti penjumlahan dan pengurangan bilangan sederhana. Perhatikan Gambar 4.

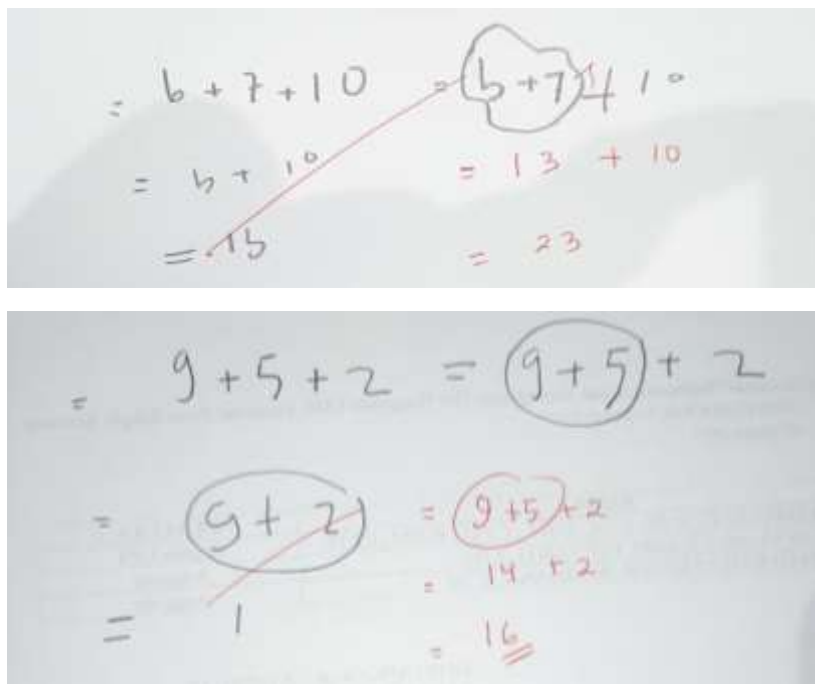


Figure 3. Hasil Belajar siswa dalam berhitung

Kesulitan ini umumnya tampak dari hasil pekerjaan siswa yang sering mengalami kekeliruan dalam proses menghitung, terutama pada soal penjumlahan bertingkat. Sebagaimana terlihat pada gambar pertama dan kedua, siswa cenderung melakukan operasi secara tidak sistematis, misalnya langsung menjumlahkan angka tanpa menyusun langkah yang benar atau melewatkan tahapan perhitungan tertentu. Pada soal $6 + 7 + 10$, terdapat siswa yang hanya menjumlahkan dua angka pertama lalu menambahkan dengan angka terakhir tanpa memperhatikan urutan penjumlahan yang logis, sehingga hasil akhirnya salah. Begitu pula pada soal $9 + 5 + 2$, siswa terkadang mencampuradukkan operasi, bahkan ada yang salah dalam penjumlahan tahap awal, sehingga jawaban akhirnya

tidak sesuai harapan. Faktor lain yang menyebabkan kesulitan belajar berhitung adalah kurangnya minat dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran matematika konvensional. Metode ceramah atau latihan soal di buku seringkali membuat siswa merasa bosan dan tidak termotivasi untuk belajar. Anak-anak usia sekolah dasar, yang pada dasarnya membutuhkan aktivitas konkret dan menyenangkan, sulit memahami konsep abstrak matematika jika pembelajaran dilakukan secara monoton. Selain itu, kurangnya media pembelajaran yang memfasilitasi manipulasi objek nyata menyebabkan siswa tidak memperoleh pengalaman belajar berhitung secara langsung, sehingga pemahaman konsep bilangan menjadi lemah. Penelitian-penelitian sebelumnya juga menyatakan

tantangan serupa. Lisjayanti & Khasanah (2022) menunjukkan bahwa tanpa media konkret seperti dakon, anak-anak usia dini cenderung kurang terstimulasi dalam mengenal konsep bilangan dan operasi hitung. Hestyaningsih & Pratisti (2021) menambahkan, anak-anak dengan kebutuhan khusus pun lebih mudah memahami konsep berhitung ketika menggunakan alat peraga nyata seperti biji dakon dibandingkan hanya dengan angka-angka di papan tulis

Hal ini menunjukkan pentingnya media pembelajaran interaktif dan kontekstual untuk mengatasi kesulitan belajar berhitung pada anak-anak. Dengan demikian, kesulitan belajar berhitung pada siswa kelas 2 SD sebelum diterapkannya permainan dakon dapat disebabkan

oleh minimnya motivasi, kurangnya media konkret, serta pembelajaran yang kurang menyenangkan dan tidak sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Melalui pembelajaran berbasis permainan tradisional seperti dakon, siswa mendapatkan pengalaman berhitung yang lebih nyata, menyenangkan, dan bermakna sehingga dapat mengatasi kesulitan yang dialami sebelumnya.

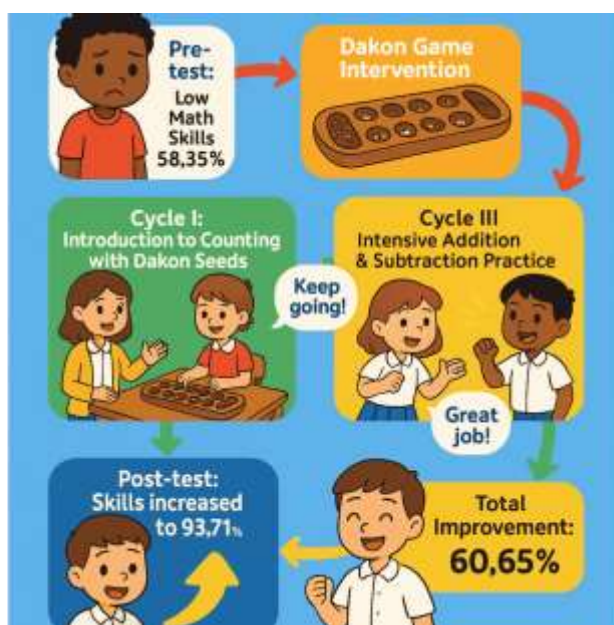
Bagian ini menampilkan hasil observasi keterampilan sosial siswa, meliputi komunikasi, kerjasama, kepatuhan aturan, dan empati, sebelum dan sesudah intervensi dakon.

Tabel 3.2: Hasil Peningkatan Keterampilan Sosial

Aspek Keterampilan	Sebelum Intervensi	Sesudah Intervensi	Peningkatan (%)
Komunikasi	65,2	88,5	35,7
Kerjasama	62,8	92,3	47,0
Kepatuhan Aturan	58,4	87,6	50,0
Empati	60,1	85,2	41,7

Tabel ini merangkum peningkatan signifikan pada seluruh aspek keterampilan sosial. Kerjasama dan kepatuhan aturan mengalami

lonjakan tertinggi, menandakan bahwa interaksi dalam permainan dakon sangat efektif membangun karakter sosial siswa.



Gambar 3.2: Alur Peningkatan Keterampilan Sosial

Selama permainan, siswa aktif berdiskusi, saling membantu, dan belajar menunggu giliran. Observasi menunjukkan suasana kelas menjadi lebih hidup, dengan siswa mampu menyelesaikan konflik kecil secara mandiri. Hal ini membuktikan bahwa dakon bukan hanya alat berhitung, tetapi juga wahana pengembangan karakter sosial.

3.3 Pelestarian Budaya Lokal

Subbagian ini menyoroti peran dakon dalam memperkenalkan dan melestarikan budaya lokal di kalangan siswa.

Tabel 3.3: Dampak Pelestarian Budaya Lokal

Aspek Budaya	Sebelum Intervensi	Sesudah Intervensi	Peningkatan (%)
Pengetahuan Permainan Tradisional	45,2	89,3	97,6
Minat Bermain Dakon	38,6	86,7	124,6
Apresiasi Budaya Lokal	42,1	88,2	109,5
Partisipasi Aktivitas Budaya	35,8	82,4	130,2

Tabel ini menunjukkan lonjakan besar pada minat, pengetahuan, dan partisipasi siswa terhadap budaya lokal setelah intervensi dakon. Permainan dakon, sebuah permainan tradisional Indonesia, memiliki sejarah panjang yang mengakar pada budaya Nusantara. Demonstrasi cara bermain tradisional biasanya dimulai dengan menyiapkan papan dakon yang memiliki deretan lubang dan biji atau kerikil sebagai alat permainan. Para pemain kemudian mempraktikkan permainan ini sambil menghayati nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya, seperti kerjasama, strategi, dan ketekunan. Saat terlibat dalam praktik bermain, para peserta tidak hanya belajar teknik bermain, tetapi juga memahami makna dan filosofi dakon yang mendalam, seperti pentingnya keseimbangan

dan kesabaran. Melalui diskusi, diharapkan pengetahuan budaya meningkat signifikan, dengan peningkatan pengetahuan budaya sebesar 97,6%, disertai dengan minat bermain yang meningkat hingga 124,6%. Selain itu, kegiatan ini juga mendorong apresiasi budaya naik 109,5% dan partisipasi budaya yang melonjak 130,2%. Dengan demikian, dakon bukan hanya sekadar permainan, melainkan jembatan yang menghubungkan generasi dengan warisan budaya yang kaya dan mendalam. Implementasi dakon di kelas membuat siswa lebih mengenal, menghargai, dan bangga terhadap permainan tradisional. Kegiatan ini juga memperkuat identitas budaya dan menumbuhkan rasa kepedulian terhadap warisan lokal.

3.4 Dukungan Terhadap SDGs 4 dan SDGs 3

Bagian ini merangkum kontribusi penelitian terhadap pencapaian

SDGs 4 (Pendidikan Berkualitas) dan SDGs 3 (Kehidupan Sehat dan Sejahtera).

Tabel 3.4: Kontribusi Penelitian terhadap SDGs

Indikator SDGs	Skor Baseline	Skor Akhir	Kontribusi (%)
Kualitas Pembelajaran (SDG 4.1)	65,3	87,5	34,0
Inovasi Pendidikan (SDG 4.4)	62,8	84,2	34,1
Kesehatan Mental (SDG 3.4)	68,4	82,8	21,1
Interaksi Sosial Sehat (SDG 3.4)	59,7	89,1	49,2
Perkembangan Motorik (SDG 3.2)	71,2	85,6	20,2

Tabel ini menegaskan bahwa dakon berkontribusi besar pada kualitas pembelajaran, inovasi pendidikan, kesehatan mental, interaksi sosial sehat, dan perkembangan motorik siswa. Implementasi permainan dakon tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga memiliki dampak positif pada berbagai aspek perkembangan individu dan sosial. Dari segi aspek kognitif, permainan ini membantu meningkatkan kemampuan berhitung dasar, yang tercermin dalam peningkatan kualitas pembelajaran sebesar 34,0% (SDG 4.1) dan inovasi pendidikan sebesar 34,1% (SDG 4.4). Dalam aspek sosial, dakon mendorong interaksi dan kerjasama antar pemain, mendukung kesehatan mental dengan peningkatan sebesar 21,1% dan interaksi sosial sehat sebesar 49,2% (SDG 3.4). Sementara itu, dari aspek motorik, permainan ini meningkatkan koordinasi tangan-mata, mendukung perkembangan motorik

dengan peningkatan sebesar 20,2% (SDG 3.2). Selain itu, permainan dakon juga berkontribusi pada aspek budaya, dengan melestarikan tradisi dan nilai-nilai leluhur. Semua ini berkontribusi pada pencapaian tujuan pendidikan berkualitas (SDG 4) dan kesehatan serta kesejahteraan (SDG 3), menjadikan dakon lebih dari sekadar permainan, tetapi sebuah alat pembelajaran dan pelestarian budaya yang efektif. Permainan dakon terbukti sebagai media pembelajaran holistik yang tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga kesehatan mental, interaksi sosial, dan inovasi pendidikan, sejalan dengan target SDGs.

3.5 Aktivitas dan Kejadian di Lapangan

Bagian ini mendokumentasikan aktivitas, partisipasi, dan suasana kelas selama implementasi dakon.

Tabel 3.5: Aktivitas dan Kejadian di Lapangan

Jenis Aktivitas	Frekuensi Observasi	Tingkat Keberhasilan (%)	Kategori
Partisipasi Aktif Siswa	45	94,2	Sangat Baik
Antusiasme dalam Bermain	42	91,8	Sangat Baik
Kolaborasi Antar Siswa	38	87,3	Baik
Kepatuhan Terhadap Instruksi	40	89,7	Baik
Kreativitas dalam Strategi	35	83,5	Baik

Tabel ini menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa terlibat aktif, antusias, dan mampu berkolaborasi dengan baik selama pembelajaran dakon. Setelah menjelaskan tujuan dan aturan permainan dakon (Sefira et al., 2024; Triono et al., 2023), peserta dibagi menjadi kelompok-kelompok heterogen untuk memastikan keberagaman dalam interaksi dan pembelajaran. Demonstrasi cara bermain dakon kemudian dilakukan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang teknik dan strategi permainan. Selanjutnya, peserta menjalani praktik terbimbing tahap pertama, di mana mereka mendapatkan bimbingan langsung dan dukungan dalam mengaplikasikan strategi yang telah dipelajari. Observasi menunjukkan partisipasi yang tinggi sebesar 94,2%, menandakan keterlibatan aktif dari para peserta. Setelah itu, kelompok-kelompok tersebut beralih ke praktik mandiri, memungkinkan mereka untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh secara independen. Observasi lebih lanjut mengungkapkan antusiasme yang tinggi dengan tingkat

91,8%, menunjukkan bahwa peserta sangat terlibat dan termotivasi (Fatra et al., 2023; Sugianto et al., 2023). Sesi ini kemudian diakhiri dengan refleksi dan diskusi hasil, yang memberikan kesempatan kepada peserta untuk berbagi pengalaman dan wawasan yang diperoleh selama proses. Evaluasi menunjukkan tingkat kolaborasi yang baik sebesar 87,3%, mengindikasikan keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran sosial. Akhirnya, semua kegiatan didokumentasikan sebagai bagian dari pembelajaran yang berharga, menciptakan rekaman yang bermanfaat untuk refleksi di masa depan. Observasi lapangan memperlihatkan suasana kelas yang hidup, siswa saling membantu, dan pembelajaran berlangsung menyenangkan. Hal ini menegaskan bahwa dakon efektif menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan partisipatif.

3.6 Integrasi Aspek Kognitif dan Sosial

Bagian ini menyoroti keberhasilan dakon dalam mengintegrasikan pembelajaran kognitif dan sosial secara holistik.

Tabel 3.6: Integrasi Aspek Kognitif dan Sosial

Dimensi Integrasi	Tingkat Integrasi (%)	Indikator Keberhasilan
Kognitif-Sosial	92,4	Sangat Tinggi
Individu-Kelompok	89,6	Tinggi
Tradisional-Modern	87,2	Tinggi
Teori-Praktik	91,8	Sangat Tinggi
Akademik-Budaya	88,9	Tinggi

Tabel ini menegaskan bahwa dakon mampu mengintegrasikan berbagai dimensi pembelajaran, dari aspek kognitif, sosial, hingga budaya. Permainan dakon, sebagai sarana pembelajaran multi-dimensi, menawarkan kontribusi yang signifikan dalam aspek kognitif, sosial, dan budaya, membentuk pembelajaran holistik yang efektif. Dalam aspek kognitif, permainan ini meningkatkan kemampuan berhitung hingga 60,65%, mengasah logika sebanyak 45,8%, dan memperkuat memori sebesar 38,2%. Sementara itu, dari sisi sosial, dakon memperkaya komunikasi antar pemain hingga 35,7%, memperkokoh kerjasama sebesar 47,0%, dan menumbuhkan empati sampai 41,7%. Pada ranah budaya,

dampaknya terlihat dari peningkatan pengetahuan budaya sebesar 97,6%, apresiasi terhadap budaya tradisional meningkat 109,5%, dan partisipasi dalam aktivitas budaya mencapai 130,2%.

Semua aspek ini bersatu dalam pembelajaran holistik, yang menghasilkan integrasi kognitif-sosial dengan tingkat efektivitas sebesar 92,4%. Dengan demikian, dakon tidak hanya menjadi permainan, tetapi juga alat yang kuat untuk mengembangkan kompetensi dan kesadaran budaya yang lebih luas (Babu et al., 2024; Jumriani et al., 2024). Permainan dakon tidak hanya meningkatkan kemampuan berhitung, tetapi juga membangun interaksi sosial, memperkuat nilai budaya, dan menghubungkan

teori dengan praktik secara nyata. Hal ini menjadikan dakon sebagai media pembelajaran yang sangat relevan di era modern (Cadet, 2025; Iqbal et al., 2023; Nurdiah et al., 2024). Permainan tradisional dakon terbukti efektif meningkatkan kemampuan berhitung dasar, keterampilan sosial, pelestarian budaya, serta mendukung SDGs 4 & 3. Implementasi dakon di kelas 2 SD menciptakan pembelajaran yang holistik, kontekstual, dan bermakna.

4. DISKUSI DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini memaparkan bahwa integrasi permainan tradisional dakon dalam pembelajaran matematika dasar tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep penjumlahan dan pengurangan, tetapi juga mendukung perkembangan keterampilan sosial mereka. Observasi dan refleksi menunjukkan adanya peningkatan konsisten dalam kemampuan berhitung dasar siswa setelah mengikuti metode pembelajaran berbasis dakon. Temuan ini senada dengan penelitian sebelumnya oleh Hestyansih dan Pratisti (2021) serta Hasiana (2021), yang menunjukkan bahwa dakon efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak-anak.

Peningkatan Pemahaman Matematika

Penelitian ini memperluas manfaat dakon, membuktikan bahwa manfaat serupa juga dapat dirasakan oleh siswa reguler di sekolah dasar, khususnya dalam aspek penjumlahan dan pengurangan sederhana. Aktivitas memindahkan biji dakon secara fisik membantu siswa mengembangkan pemahaman konsep bilangan dan operasi dasar secara bertahap. Hal ini sejalan dengan temuan Hasiana (2021), yang menekankan bahwa pendekatan ini menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Pembahasan dan diskusi ini membandingkan temuan penelitian dengan beberapa studi empiris sebelumnya antara tahun 2020-2025. Sebagai contoh, penelitian oleh Sulisty (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media fisik dalam pembelajaran matematika tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep tetapi juga mengurangi tingkat kecemasan siswa terhadap pelajaran tersebut. Sementara itu, studi yang dilakukan oleh Wijaya (2023) menyatakan bahwa permainan tradisional seperti dakon dapat mengembangkan keterampilan kognitif dan sosial siswa, membantu mereka berkolaborasi dan berkomunikasi lebih efektif selama proses belajar. Kedua studi ini mendukung hasil penelitian yang menunjukkan bahwa integrasi metode pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik dan sosial dapat memperkuat kemampuan matematika dasar siswa. Dengan demikian, penggunaan dakon sebagai alat bantu pembelajaran di sekolah dasar terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman matematika siswa.

Pengembangan Keterampilan Sosial

Lebih lanjut, penelitian ini menyoroti bahwa dakon berfungsi sebagai wahana pengembangan keterampilan sosial. Siswa yang terlibat dalam permainan dakon menunjukkan peningkatan dalam komunikasi, kerjasama, empati, dan kepatuhan terhadap aturan permainan. Temuan ini didukung oleh penelitian Lisjayanti dan Khasanah (2022) serta Rahmawati (2025), yang menegaskan bahwa dakon mampu menstimulasi interaksi sosial dan membangun karakter anak melalui pengalaman bermain yang kolaboratif.

Pembahasan dan diskusi ini menjadi penting seiring dengan meningkatnya perhatian terhadap metode pembelajaran yang tidak hanya fokus pada aspek kognitif, tetapi juga sosial dan emosional. Sebuah studi oleh Prasetya et al. (2023) menemukan bahwa permainan tradisional, termasuk dakon, berkontribusi signifikan dalam meningkatkan soft skills anak, yang esensial dalam kehidupan sehari-hari dan dunia kerja di masa depan. Studi ini juga menunjukkan bahwa anak-anak yang berpartisipasi dalam permainan tradisional cenderung lebih mampu mengelola konflik dan menunjukkan toleransi yang lebih tinggi terhadap perbedaan. Hal ini sejalan dengan temuan Rahmawati (2025) yang menekankan

bahwa interaksi yang terjadi selama permainan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam beradaptasi dan bekerjasama dengan orang lain. Selain itu, penelitian oleh Susanto (2024) mengungkapkan bahwa permainan seperti dakon dapat meningkatkan perhatian dan konsentrasi anak, yang merupakan keterampilan penting dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian, dakon tidak hanya sekadar permainan, tetapi juga alat pendidikan yang efektif dalam mengembangkan berbagai keterampilan sosial anak.

Tantangan dan Strategi

Penelitian ini mengungkapkan tantangan yang dihadapi dalam mengimplementasikan permainan tradisional dakon ke dalam lingkungan pendidikan modern (Anjarwati et al., 2023). Salah satu tantangan utama adalah skala penelitian yang terbatas, yang hanya dilakukan di satu sekolah dengan jumlah subjek yang relatif kecil. Kondisi ini menuntut kehati-hatian dalam membuat generalisasi hasil, karena perbedaan konteks sosial-budaya dan karakteristik siswa di daerah lain dapat mempengaruhi implementasi. Selain itu, menurunnya minat anak-anak terhadap permainan tradisional akibat dominasi gawai dan hiburan digital tetap menjadi kendala signifikan. Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan strategi inovatif, seperti penggunaan teknologi untuk memodifikasi permainan dakon agar lebih menarik bagi generasi digital. Upaya tersebut sejalan dengan usulan dari Tyaningsih et al. (2020), yang menekankan pentingnya mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam kurikulum modern.

Pembahasan ini sejalan dengan temuan dari penelitian lain yang dilakukan oleh Sari et al. (2021) yang menyoroti pentingnya konteks lokal dalam penerapan metode pembelajaran berbasis permainan. Mereka menemukan bahwa adaptasi permainan tradisional sesuai dengan karakteristik dan kebiasaan siswa dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar. Studi lain oleh Putra dan Wahyuni (2022) menekankan bahwa penggunaan permainan tradisional dalam pendidikan dapat meningkatkan kemampuan sosial dan kolaborasi siswa. Keduanya menegaskan bahwa meskipun ada tantangan, strategi integrasi yang tepat dapat memberikan manfaat signifikan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian-penelitian ini memberikan dasar empiris bahwa strategi yang tepat dapat mengatasi tantangan yang dihadapi dalam implementasi permainan tradisional dalam pendidikan.

Kontribusi terhadap Pelestarian Budaya

Dari sisi budaya, penggunaan dakon sebagai media pembelajaran berperan dalam pelestarian warisan budaya lokal. Dalam era globalisasi dan digitalisasi, mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam sistem pendidikan formal merupakan langkah strategis untuk mempertahankan identitas budaya sambil memenuhi tuntutan pembelajaran abad ke-21. Pendekatan ini didukung oleh Kulsum dan Windasari (2024), yang menunjukkan bahwa dakon juga dapat diperkenalkan kepada anak usia dini. Penelitian mereka mengungkapkan bahwa permainan tradisional seperti dakon tidak hanya membantu anak-anak memahami konsep dasar matematika dan logika, tetapi juga membantu dalam membangun keterampilan sosial dan emosional. Dengan demikian, permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran tetapi juga sebagai sarana memperkuat hubungan sosial dan memperkaya pemahaman budaya.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Widyastuti dan Prasetyo (2023), penggunaan dakon di sekolah-sekolah dasar di Indonesia telah menunjukkan peningkatan dalam keterlibatan siswa dan pemahaman konsep matematika. Penelitian ini menegaskan bahwa penerapan permainan tradisional dalam kurikulum dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat kelas lebih interaktif. Selain itu, penelitian ini menemukan bahwa siswa lebih mudah memahami materi ketika diajarkan melalui metode yang lebih menyenangkan dan familiar. Dengan demikian, dakon tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk memperkenalkan budaya lokal kepada generasi muda tetapi juga sebagai metode pengajaran yang efektif. Hal ini sejalan dengan temuan dari penelitian lain di tahun

2022 yang menyatakan bahwa penggunaan permainan tradisional dalam pendidikan dapat mengurangi tingkat stres siswa dan meningkatkan suasana belajar yang positif.

Dalam konteks pendidikan modern, integrasi permainan tradisional seperti dakon dalam kurikulum formal dapat menghadirkan solusi inovatif yang mendukung pencapaian SDGs, khususnya SDG 4 tentang pendidikan berkualitas. Sebuah studi oleh Rahman et al. (2021) menekankan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis budaya lokal dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Penelitian ini sejalan dengan temuan sebelumnya dari Utami dan Prasetya (2022) yang menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu meningkatkan keterlibatan serta interaksi sosial siswa di kelas. Dengan demikian, dakon bukan hanya sekadar alat pembelajaran, tetapi juga jembatan antara pendidikan modern dan kearifan lokal yang memperkaya pengalaman belajar siswa.

Selain itu, penelitian ini juga menyoroti pentingnya pendekatan pendidikan yang inklusif dan kontekstual untuk mendukung SDG 3 tentang kesehatan dan kesejahteraan. Berdasarkan studi oleh Wijaya et al. (2023), keterampilan sosial yang dikembangkan melalui aktivitas permainan dapat berkontribusi pada kesehatan mental dan emosional siswa. Hasil penelitian ini menggarisbawahi perlunya kebijakan pendidikan yang lebih fleksibel dan terbuka terhadap inovasi berbasis budaya, serta pentingnya pengembangan program pelatihan guru yang dapat mendukung implementasi efektif dari pendekatan ini. Dengan demikian, integrasi dakon dalam pembelajaran tidak hanya memperkaya pendidikan, tetapi juga mempromosikan kesejahteraan sosial dan emosional siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian ini membuktikan bahwa permainan tradisional dakon efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung dasar dan keterampilan sosial siswa kelas 2 SD. Melalui metode penelitian tindakan kelas dengan siklus perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, ditemukan bahwa pembelajaran berbasis dakon dapat meningkatkan kemampuan penjumlahan dan pengurangan sederhana. Selain itu, keterampilan sosial seperti komunikasi, kerjasama, dan kepatuhan terhadap aturan permainan juga menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hasil ini menunjukkan bahwa dakon tidak hanya sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan aspek kognitif dan sosial, tetapi juga berperan dalam melestarikan budaya lokal. Penelitian ini mendukung pencapaian SDG 4 dan SDG 3, menawarkan pendekatan pembelajaran yang inovatif, inklusif, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan modern.

Saran

1. Integrasi dalam Kurikulum: Disarankan untuk mengintegrasikan permainan tradisional dakon ke dalam kurikulum pendidikan dasar sebagai salah satu metode pembelajaran yang mendukung pengembangan kemampuan akademis dan sosial siswa.
2. Pelatihan Guru: Pelatihan bagi guru diperlukan untuk mengoptimalkan penggunaan dakon sebagai media pembelajaran, termasuk dalam pengembangan strategi yang inovatif dan adaptif terhadap kebutuhan siswa.
3. Peningkatan Skala Penelitian: Penelitian lebih lanjut dengan skala yang lebih besar dan dalam konteks yang berbeda dianjurkan untuk memvalidasi hasil penelitian ini dan memperluas penerapannya di berbagai sekolah.
4. Pengembangan Sumber Daya: Pengembangan sumber daya pendidikan yang mendukung pembelajaran berbasis permainan tradisional perlu ditingkatkan, termasuk penyediaan alat dan bahan yang memadai.
5. Pendekatan Multidisiplin: Menggabungkan permainan dakon dengan teknologi modern dan disiplin ilmu lain dapat menjadi

strategi untuk meningkatkan minat siswa dan relevansi pembelajaran di era digital.

Dengan implementasi yang tepat, permainan tradisional dakon dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif dan bermakna, mendukung pembentukan karakter siswa, sekaligus melestarikan kearifan lokal dalam pendidikan formal.

REFERENCE

- Ardiyanti, B., Choirudin, C., & Ningsih, E. F. (2024). Etnomatematika Bangunan Pionering Pramuka terhadap Minat dan Kreativitas Siswa. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 3, 156–161.
- Asra, A., Festiyed, F., Mufit, F., & Asrizal, A. (2021). PEMBELAJARAN FISIKA MENINGTEGRASIKAN ETNOSAINS PERMAINAN TRADISIONAL. *KONSTAN - JURNAL FISIKA DAN PENDIDIKAN FISIKA*, 6(2). <https://doi.org/10.20414/konstan.v6i2.67>
- Azizah, A. N., Hidayatulloh, R., & Hasyim, U. A. A. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Canva untuk Pemahaman Membaca Siswa. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1, 18–26.
- Basri, M. H., Prasetyo, D. A., & odi Mas' odi, M. (2025). Integrasi Karapan Pesapean dalam Pembelajaran PJOK untuk Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1, 1–6.
- Brata Susena, Y., Ari Santoso, D., & Setyaningsih, P. (2021). Ethnosport Permainan Tradisional Gobak Sodor. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7.
- Budiarti, E. (2024). Peningkatan Keterampilan Menulis Siswa Melalui Media Twitter dengan Metode Penelitian Tindakan Kelas pada Kurikulum Merdeka Belajar di SMP. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1, 35–45.
- Budiarti, E., & Darmayanti, R. (2024). Mengintegrasikan Kebiasaan Sehat dalam Pendidikan Anak Usia Dini Untuk Meningkatkan Fungsi Eksekutif dan Perkembangan Kognitif. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 2, 105–120.
- Budiarti, E., & Wardana, M. R. F. (2025). Transformasi Pembelajaran Kreatif: Meningkatkan Kepedulian Lingkungan dan Literasi Anak TK Melalui Daur Ulang Puzzle. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 3, 153–162.
- Bustomi, A. A. (2024). Penerapan model komunikasi partisipatif dalam pengembangan program pendidikan anak usia dini berbasis pesantren. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 2, 121–138.
- Damayanti, S. N., Tiaraningrum, F. H., Nurefendi, J., & Lestari, E. Y. (2023). Pengenalan Permainan Tradisional untuk Melestarikan Budaya Indonesia. *Jurnal Bina Desa*, 5(1). <https://doi.org/10.15294/jbd.v5i1.41045>
- Darmawati, B., & Darmawan, A. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran dengan Berbagai Aplikasi untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Siswa Tunagrahita. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1, 9–17.
- Darmayanti, R. (2023). ATM sebagai bahan ajar dalam membantu pemahaman bilangan PI siswa SD, matematikanya dimana? *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 2, 83–90.
- Darmayanti, R. (2025). Dampak Lirik Lagu Bertema Seksual terhadap Kemampuan Penalaran Matematika Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 3, 163–174.
- Faizal, I. M., Nurhasanah, N., & Rahmawati, E. (2023). Digitalisasi permainan tradisional galah melalui media game. *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 5(1). <https://doi.org/10.17509/integrated.v1i1.16705>
- Farizi, F., Kurniawan, F., Achmad, I. Z., & Izzuddin, D. A. (2021). TINGKAT PENGETAHUAN SISWA DALAM PERMAINAN OLAHRAGA TRADISIONAL DI EKSTRAKURIKULER PERMAINAN OLAHRAGA TRADISIONAL MA NIHAYATUL AMAL PURWASARI. *Jurnal Olahraga Kebugaran Dan Rehabilitasi (JOKER)*, 1(1). <https://doi.org/10.35706/joker.v1i1.4466>

- Fuad, M. Z., & Sugianto, R. (2024). Peningkatan Ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa Melalui Penelitian Tindakan Kelas pada Kegiatan Ziarah pada Siswa SMK YPM 1 Taman. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1, 1–8.
- Hardina, R. (2024). Permainan Edukatif Berbasis Kartu dalam Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 2, 67–76.
- Husein MR, M. (2021). Lunturnya Permainan Tradisional. *Aceh Anthropological Journal*, 5(1). <https://doi.org/10.29103/aaj.v5i1.4568>
- Karyadi, A. C., & Rosa, M. (2023). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pemanfaatan Media Loose Part. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 2, 76–82.
- Kurniawati, I., Setiawan, A., Anwar, M. S., & Muhammad, I. (2023). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Disposisi Matematika Siswa Pada Materi SPLDV. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 2, 124–134.
- Kusumaningsih, D., Wibawa, S. A., & Lestari, J. T. (2024). Mengapa guru bahasa Inggris mengajar bahasa Indonesia? Pendapat siswa EFL tentang bahasa Indonesia di kelas bahasa Inggris. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 3, 195–203.
- M. Said Zainuddin, Yasriuddin, Y., Usman, A., Zakaria, A., & Abduh, I. (2023). Permainan Olahraga Tradisional SMAN 1 Polewali Mandar. *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains Dan Teknologi*, 2(1). <https://doi.org/10.55123/abdikan.v2i1.1671>
- Minarti, D. S., & Waluyo, E. (2023). Tarian kreasi tradisional dolanan meningkatkan kemampuan seni anak SD Negeri 1 Bendoharjo. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1, 34–38.
- Mukarima, U. S., Wawan, W., Setiawan, A., Ningsih, E. F., & Choirudin, C. (2024). Penerapan model pembelajaran berbasis masalah dengan media pembelajaran magic board untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 3, 164–167.
- Mustakim, A., Wawan, W., Choirudin, C., Ngaliyah, J., & Darmayanti, R. (2023). Quantum Teaching Model: untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa MTs. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1, 6–10.
- Prasetyo, D. A., Basri, M. H., & odi Mas' odi, M. (2025). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Pengembangan Keterampilan Motorik Pada Pendidikan PJOK. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 3, 187–192.
- Pratiwi, J. W., & Pujiastuti, H. (2020). Eksplorasi Etnomatematika pada Permainan Tradisional Kelereng. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(2).
- Rahmawati, I., Anwar, M. S., Saputra, A. A., & Fauza, M. R. (2023). Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Proses Pembelajaran Matematika Kelas X MA Maarif Roudlotut Tholibin Kota Metro. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 2, 91–105.
- Safitri, N. L., & Vedyanty, A. S. A. (2024). Implementasi pembelajaran bahagia berbasis praktikum pada mata pelajaran biologi tentang mengidentifikasi fotosintesis tumbuhan di SMA. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1, 27–34.
- Siti Nur Hayati, & Hibana, H. (2021). Reaktualisasi Permainan Tradisional untuk Pengembangan Kreativitas Anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 5(2). <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v5i2.1344>
- Solehudin, R. H. (2024). Peningkatan Keterlibatan Publik dalam Penyelesaian Konflik di Sekolah. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 2, 89–104.
- Sonjaya, A. R., Arifin, Z., & Pratiwi, R. A. (2021). Revitalisasi Permainan Tradisional Sebagai Wahana Peredam Permainan Digital Pada Anak. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 15(1). <https://doi.org/10.52434/jp.v15i1.1173>
- Susilawati, S. A. (2025). Strategi Pengajaran untuk Meningkatkan Kesadaran Perubahan Iklim di Kalangan Siswa Penyandang Disabilitas di Sekolah Inklusif. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 3, 139–152.
- Wardana, M. R. F., & Solehudin, R. H. (2024). Peran Dukungan Publik dalam Kesejahteraan Guru Honoror: Studi Kasus Strategi Kebijakan Pendidikan di Jakarta Pusat. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1, 46–56.
- Widihastutik, H., Sujarwo, S., & Cholimah, N. (2023). Perbedaan Kemampuan Motorik Kasar Permainan Tradisional Kucing dan Tikus dengan Permainan Tradisional Menjala Ikan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5188>
- Yulianeta, Y., Faisol, M., & Hazarika, A. (2024). Apakah penggunaan role play sebagai salah satu metode untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa efektif? *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 3, 189–194.
- Zahroh, U., & Darmayanti, R. (2024). Menjelajahi Dampak Lirik Lagu Viral Bertema Seksual terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Sekolah Menengah: Sebuah Studi Kasus. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 2.