

Pengembangan Media Permainan *Deprak* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Keterampilan Berbicara Kelas IV SD Negeri 1 Mataram

Afrizal Irpani^{1*}, Muhammad Tahir¹, Setiani Novitasari¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP, Universitas Mataram, Jl. Majapahit no. 62 Mataram, NTB, 83125. Indonesia

*Corresponding Author: afrizalirpani20@gmail.com

Article History

Received : March 17th, 2023

Revised : March 26th, 2023

Accepted : April 18th, 2023

Abstract: Penelitian ini mengembangkan media permainan tradisional *deprak* dimana terdapat nilai-nilai kearifan lokal suku sasak dan dapat melatih keterampilan berbicara, sehingga menjadi upaya dalam melestarikan dan memperkenalkan kearifan lokal suku sasak melalui jenjang pendidikan sekolah dasar, penelitian ini juga bertujuan untuk pengembangan media permainan *Deprak* berbasis kearifan lokal suku Sasak untuk siswa siswi kelas IV SDN 1 Mataram dan Mengetahui cara penggunaan media permainan *Deprak* berbasis kearifan lokal suku Sasak untuk siswa siswi kelas IV SDN 1 Mataram. Tujuan penelitian ini yakni spesifik mengangkat suatu suku yaitu suku sasak di dalam media permainan *Deprak*. Selain itu, kebaruan penelitian ini yakni menggunakan simbol lumbung dalam desain media permainan *Deprak*. Metode penelitian ini menggunakan ADDIE (yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation*). Hasil penelitian yaitu validator materi mendapatkan skor rata-rata 92%, validator media mendapatkan skor rata-rata 82% validator respon 13 siswa memperoleh rata-rata 92,6%. Kriteria penilaian media yang dikembangkan. Media permainan *Deprak* Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak termasuk sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Keywords: Kearifan Lokal Suku Sasak, Keterampilan Berbicara, Pengembangan Media Permainan.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan motorik kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), social emosional (sikap dan perilaku serta beragama), Bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini (Sugiyono, 2009:7).

Pengenalan kearifan lokal untuk siswa sekolah dasar dapat dilakukan melalui kegiatan pembelajaran untuk memperkenalkan adat istiadat maupun nilai-nilai budaya di lingkungan peserta didik, seperti sikap toleransi, rasa syukur, dan simbol-simbol perdamaian. Untuk mengintegrasikan nilai kearifan lokal pada pembelajaran yang bertujuan tidak lepas dari upaya pelestarian budaya, upaya ini dilestarikan melalui proses pendidikan.

Nurrahmi (dalam yuniarti 2022:19) menyatakan kearifan lokal merupakan usaha manusia dengan akal budinya untuk bertindak dan bersikap, masyarakat disuatu daerah tertentu memiliki banyak kearifan lokal.

Pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk membina anak-peserta didik agar memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif dalam menjalani kehidupan. Dalam berkomunikasi kita menggunakan keterampilan berbahasa yang telah kita miliki, seberapa pun tingkat atau kualitas keterampilan itu. Menurut Webster (1983:105), "Seni" adalah keterampilan atau skil yang diperoleh lewat pengalaman, studi dan observasi. Keterampilan berbahasa (*language arts, language skills*) dalam kurikulum disekolah biasanya mencakup empat aspek: (1) keterampilan menyimak/mendengar (*listening skills*), (2) keterampilan berbicara (*speaking skills*), (3) keterampilan membaca (*reading skills*), (4) keterampilan menulis (*writing skills*). Berdasarkan penjelasan di atas sesuai dengan salah satu tujuan kurikulum merdeka belajar yaitu mendorong perbaikan kualitas dan melihat dari krisis pembelajaran. Merdeka belajar merupakan kurikulum terbaru yang di

aplikasikan di Indonesia. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbutristek) mengeluarkan kebijakan dalam pengembangan kurikulum merdeka belajar ini sebagai opsi satuan pendidikan dalam rangka pemulihan pembelajaran tahun 2022 s.d. 2024. Mengacu pada kurikulum terbaru lembaga pendidikan seperti di sekolah dasar sebagai terobosan yang membantu guru dan kepala sekolah mengubah proses pembelajaran menjadi jauh lebih relevan, mendalam, dan menyenangkan.

Media pembelajaran menjadi salah satu kunci sukses dalam pelaksanaan proses pembelajaran disekolah, menurut Branch dalam Qondias et al (dalam riska 2022:5) menyatakan bahwa penggunaan media oleh guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang berkualitas akan mempengaruhi secara langsung dalam prestasi akademik siswa.

Media pembelajaran yang berbasis permainan kearifan lokal sasak permainan deprak adalah media yang berbentuk sebuah permainan yang bisa dilakukan untuk memperkenalkan beberapa konsep pembelajaran dan juga melakukan sebagai evaluasi terhadap penguasaan materi dari peserta didik. Adapun permainan deprak ini memiliki buku panduan dalam memainkan permainan agar peserta didik dengan mudah memahami permainan deprak yang akan di hasilkan. Selain itu keunikan lain yang dimiliki adalah bentuk permainan yang signifikan menggunakan alat dan bahan yang tahan lama dan bisa digunakan dalam proses pembelajaran dalam jangka panjang. Adapun penelitian penggunaan permainan deprak menggunakan 10 simbol dan lingkaran berbentuk lumbung.

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Pramesti Regita, dalam penelitiannya berjudul “Pengembangan Permainan *Engklek* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak 5-6 Tahun Desa Tebat Kubu Manna Selatan”. Hasil penelitiannya yang valid menunjukkan bahwa hasil peningkatan kemampuan kecerdasan interpersonal anak sebesar 40% pada kategori perkembangan sangat baik, dan 6% pada kategori berkembang sesuai harapan, sehingga prosuk dikatakan layak.

Penelitian yang dilakukan oleh Mardhani Putra Mashudhi, dalam penelitiannya berjudul “Pengembangan Model Permainan *Engklek* Menggunakan Musik Instrumental Untuk Pembelajaran Gerak Dasar Melompat Pada

Siswa kelas V MI Al Iman Banaran Kecamatan Gunungpati Kota Semarang”. Pada penelitian ini peneliti menghasilkan produk yang sudah layak berupa permainan engklek yang dimodifikasi dengan menggunakan musik instrumental. Kelayakan ini dapat dilihat dari rata-rata penilaian ahli materi dengan memperoleh persentase 78,7% dan ratarata penilaian dari ahli media dengan memperoleh persentase 84%. Sehingga dapat dijumlahkan persentase yang diperoleh sebesar 81,35%. Berdasarkan kriteria penilaian produk ini dinyatakan layak.

Penelitian yang dilakukan oleh Joko Sukono dalam penelitiannya menyatakan bahwa dalam permainan tradisional engklek dalam pembelajaran olahraga khususnya permainan sepak takraw dikatakan optimal dan memberikan pengaruh positif terhadap kekuatan dan keseimbangan siswa disekolah dasar. Hal ini dijelaskan dalam penelitian bahwa nilai akhir posttest sebanyak 2,81 dari hasil pretest sebelumnya sebanyak 2,54, dan hasil mean difference mendapatkan hasil akhir sebanyak 0,27.

Dari penelitian relevan di atas, bahwa dapat disimpulkan penggunaan media permainan engklek dalam kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh besar terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini belum pernah di lakukan sebelumnya di SD Negeri 1 Mataram, dan media pembelajaran yang dikembangkan belum pernah dipakai sebelumnya. Oleh karena itu, penelitian ini juga bernilai inovasi.

Adapun kebaruan dari media permainan deprak yang diteliti yaitu dari segi media memperkenalkan kearifan lokal suku sasak dengan menggunakan simbol lumbung dan dari segi materi menggunakan materi cerita pendek suku sasak.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis pengembangan R&D (*Research and Developmen*). Menurut Sugiyono (2018:297) metode penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji kelayakannya.

Penelitian ini menggunakan model peneltian ADDIE. Menurut Sugiyono (dalam Evi Yola, 2022:23-24), model peneltian ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan utama yaitu (*A*)*nalisis*, (*D*)*esain*, (*D*)*evelopment*, (*I*)*mplementation*, (*E*)*valuation*.

Subjek dalam penelitian ini yaitu 13 siswa kelas IV SD Negeri 1 Mataram. Adapun 13 siswa tersebut memiliki kemampuan yang beragam yaitu 5 tinggi, 3 sedang, 5 rendah. Hal tersebut dilakukan dalam uji kelompok kecil. Jenis data yang digunakan yakni data kualitatif diperoleh dari saran ahli media, ahli materi pada uji validitas produk dan data kuantitatif diperoleh dari uji validitas ahli media, ahli materi, respon siswa dan peneliti hanya menggunakan 13 responden siswa kelas IV SDN 1 Mataram. Instrument pengumpulan data yang digunakan yakni kusioner/angket. Kusioner terdiri dari sejumlah pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden untuk memperoleh informasi terkait penelitian yang dilakukan. Kusioner digunakan untuk mengetahui hasil validasi ahli media, ahli materi dan respon siswa dengan menggunakan rumus *skala likert* yang diisi dengan memberikan *checklist* (√) pada yang tersedia dari lembar validasi media, validasi materi dan lembar respon siswa lembar angket tersebut dianalisis deskriptif kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengembangkan media permainan *deprak* berbasis kearifan lokal untuk keterampilan berbicara dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yakni *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi).

Analysis (analisis)

Analisis merupakan tahap awal yang dilakukan untuk mendapatkan informasi pengembangan media permainan *deprak* yang akan dikembangkan dan memperoleh fakta atau masalah terkait dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran di sekolah.

Tahap awal yang dilakukan yaitu analisis kompetensi dengan tujuan untuk menelaah kompetensi yang harus dikuasai siswa. Hasil analisis kompetensi yang dilakukan diperoleh informasi bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di sekolah masih sangat minim dan terbatas. Guru hanya menggunakan gambar-gambar yang ada di modul ajar tanpa ada bantuan media pembelajaran lain. Oleh karena itu, proses pembelajaran di kelas akan membuat siswa

menjadi bosan sehingga tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai dengan maksimal.

Tahap kedua yaitu menganalisis peserta didik. Tahapan ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh informasi terkait dengan karakteristik peserta didik untuk menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran peserta didik merasa cepat bosan dan kurang bersemangat. Hal ini, disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Tahap ketiga yaitu analisis materi. Tahapan ini dilakukan dengan tujuan untuk menelaah isi materi yang akan diajarkan sehingga dapat disesuaikan dengan penggunaan media pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan hasil analisis materi, ditemukan materi berkaitan dengan cerita pendek yang akan dicantumkan sebagai materi dalam penggunaan media permainan *deprak* berbasis kearifan lokal yang akan dikembangkan yakni materi bercerita dan menceritakan ulang.

Design (Desain)

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan pada tahap sebelumnya, maka selanjutnya peneliti membuat rancangan media permainan *deprak berbasis kearifan lokal* yang akan dikembangkan. Berikut merupakan langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam merancang media permainan *deprak*:

Perancangan materi yang termuat didalam media permainan *deprak* yang dikembangkan yaitu tentang cerita pendek rakyat suku sasak dengan judul “Putri Mandalika dan Batu Golog”. Peneliti menggunakan cerita rakyat suku sasak, sehingga cerita rakyat akan terus dilestarikan.

Perancangan Media/produk. Produk yang dihasilkan yakni media permainan *deprak* dengan kearifan lokal suku sasak yang didesain menggunakan aplikasi *canva* dan *core drow* dicetak berbentuk *banner* bahan *flexsi*. Hal ini bertujuan untuk memperkenalkan kepada peserta didik terkait dengan materi cerita pendek suku sasak dan dapat menjadi wawasan baru bagi peserta didik yang ada di SDN 1 Mataram.



Gambar 1. Desain dasar media permainan *deprak*

Development (Pengembangan)

Adapun langkah-langkah pembuatan media permainan *deprak* berbasis kearifan lokal suku sasak dengan menyiapkan handpone/laptop, mengaktifkan aplikasi canva untuk menggunakan desain media, membuat proyek baru dengan mengatur ukuran 3x2 m, proses desain dengan mengikuti kerangka permainan yang sudah di desain sejak awal, menempelkan foto/gambar yang mengandung nilai kearifan lokal suku sasak, menambahkan tulisan dengan

menambahkan warna, proses editing unuk mengatur posisi yang pas sesuai dengan saran yang di berikan oleh validator media, setelah proses editing selesai lalu mengunduh dalam bentuk pdf, png, jpg.



Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

Gambar 2. Desain media permainan *Deprak*

Tabel 1. Hasil Uji Validasi Media Tahap I

No.	Aspek Penilaian	$\sum X$ Per Aspek	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1.	Bentuk fisik media permainan <i>deprak</i>	8	10	80%	Layak
2.	Desain permainan <i>Deprak</i>	14	20	70%	Layak
3.	Bentuk fisik Gancu	15	20	75%	Layak
Rata-rata Persentase				75%	Layak

Tabel 2. Hasil Uji Validasi Media Tahap 2

No.	Aspek Penilaian	$\sum X$ Per Aspek	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1.	Bentuk fisik media permainan <i>deprak</i>	8	10	80%	Layak
2.	Desain permainan <i>Deprak</i>	15	20	75%	Layak
3.	Bentuk fisik Gancu	18	20	90%	Sangat Layak
Rata-rata Persentase				82%	Sangat Layak

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	$\sum X$ Per Aspek	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1.	Kelayakan penyajian materi	23	25	92%	Sangat layak
2.	Kelayakan isi materi	23	25	92%	Sangat layak
Rata-rata Persentase				92%	Sangat layak

Berdasarkan data pada Tabel 1 hasil validasi media tahap 1 diperoleh nilai rata-rata persentase 75% menunjukkan media permainan *deprak* layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Akan tetapi terdapat beberapa saran dari ahli media untuk menyempurnakan media, sehingga dilakukan uji validasi tahap 2. Berdasarkan pada Tabel 2 uji validasi tahap 2 setelah peneliti revisi sesuai saran dan masukan dari ahli media maka diperoleh nilai rata-rata

persentase 82% menunjukkan media permainan *deprak* sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pada Tabel 3 dapat disimpulkan bahwa kelayakan penyajian materi memperoleh skor 23 dari skor maksimal 25 dengan persentase 92% sedangkan kelayakan isi materi memperoleh skor 23 dari skor maksimal 25 dengan persentase 92% nilai rata-rata persentase 92% sehingga dapat

dikategorikan sangat layak untuk digunakan sebagai materi pembelajaran.

Implementation (Penerapan)

Tahap *implementation* merupakan kerlanjutan dari tahap *development* adalah tahap uji coba produk media permainan *deprak* berbasis kearifan lokal suku sasak diterapkan dan diujicoba kepada 13 siswa kelas IV SDN 1 Mataram. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui

respon siswa terhadap media pembelajaran permianan *deprak* berbasis kearifan lokal suku sasak yang telah di kembangkan. Siswa akan mengisi angket dengan skla 1-5 dengan penilaian berdasarkan dengan beberapa aspek yaitu aspek kesesuaian media dengan cerita pendek suku sasak, aspek kesesuaian materi cerita dengan permainan *deprak*, aspek kesesuaian tampilan buku dan cerita pendek suku sasak.

Tabel 4. Hasil Respon Siswa

No.	Aspek Penilaian	$\sum X$ Per Aspek	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1.	Kesesuaian Media dengan cerita pendek suku sasak	116	130	95%	Sangat layak
2.	Kesesuaian Materi cerita dengan permainan <i>deprak</i>	173	195	94%	Sangat layak
3.	Kesesuaian Tampilan buku dan cerita pendek suku sasak	484	520	89%	Sangat layak
Rata-rata Persentase				92,6%	Sangat layak

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil pada Tabel 4 terdapat 13 responden kelas IV SDN 1 Mataram, memperoleh hasil sangat layak dengan hasil nilai rata-rata 92,6%. Dapat disimpulkan hasil repon siswa kuisioner menyatakan bahwa media permainan *deprak* berbasis kearifan lokal suku sasak sangat layak.

Evaluation (Evaluasi)

Tahap terakhir yang dilakukan yakni evaluasi. Berdasarkan tahap-tahap sebelumnya yakni validasi media, validasi materi, dan respon siswa. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran permainan *deprak* berbasis kearifan lokal sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik kelas IV dengan revisi sesuai saran yang diberikan oleh validator media.

KESIMPULAN

Perencanaan produk permainan *deprak* melalui beberapa tahapan yakni: (1) perancangan materi, yakni menganalisis dan menetapkan materi yang akan disampaikan melalui media permainan *deprak*. (2) perancangan produk, yakni merancang produk awal media permainan *deprak* sehingga akan dikembangkan menjadi media yang layak untuk digunakan dalam pembelajaran. (3) penetapan alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan rancangan awal media permainan *deprak*. Uji validasi media

dilakukan oleh Validator memperoleh nilai rata-rata persentase yakni 82%, hasil tersebut menunjukkan bahwa media permainan *deprak* sangat layak digunakan. Selain itu, validasi materi dilakukan oleh guru kelas IV SDN 1 Mataram memperoleh nilai rata-rata persentase nilai 92%, sehingga materi yang termuat dalam media permainan *deprak* dapat dinyatakan sangat layak untuk digunakan. Berdasarkan penggunaan media yang telah diujikan dalam kelompok kecil diperoleh nilai rata-rata persentase yakni 92,6% dengan demikian dapat diketahui bahwa media permainan *deprak* dapat dinyatakan sangat baik digunakan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan penelitian ini. Penulis juga ucapkan terimakasih kepada kedua orang tua dan saudara/saudari yang senantiasa mendoakan dan mendukung peneliti. Selanjutnya kepada dosen pembimbing yang telah mengarahkan, membimbing, dan membantu dalam penyusunan dan penyelesaian penelitian. Terakhir peneliti ucapkan terimakasih kepada kepala sekolah, guru, staf dan siswa/siswi SDN 1 Mataram yang telah membantu penulis dalam penyelesaian penelitian ini.

REFERENSI

Andini, Evi Yola (2022). *Pengembangan Media*

- Pembelajaran MAPENA (Mainan Peta Anak) Pada Materi IPS Untuk Siswa Kelas IV SDN 39 Mataram*. Skripsi S1. Universitas Mataram.
- Anggraini, Gita (2020). Peranan Permainan Tradisional Engklek Dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal matematika Ilmiah*. 6(1).
- Arsyad, Azhar (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: PT RAJAGARAPINDO PERSADA.
- Ernani, E., & Syarifuddin, A. (2016). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang. *JIP (Jurnal Ilmiah PGMI)*, 2(1), 29-42.
- F.X, Rahyono (2009). *Kearifan Budaya Dalam Kata*. Jakarta: Wedatama Widyasastra.
- Fajarini, Ulfah (2014). Peranan Kearifan Lokal Dalam Pendidikan Karakter. *Sosio Didaktika: Jurnal umum*. 1(2).
- I Gusti Ayu Vadya Lukita, et al (2016). Studi Semiotik Ruang Hunian Tradisional Suku Sasak (Studi Kasus Dusun Sade, Lombok Tengah), *Dimensi Interior*, 14 (2).
- Joko Sukuno (2019). *Pengaruh Permainan Engklek Terhadap Keseimbangan Tubuh Pada Peserta Ekstrakurikuler Sepaktakraw di SD Negeri 2 Pandan Sari Kecamatan Wanayasa Kabupaten Banjarnegara*, (SKRIPSI Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Lestari Indah Kurnia, Nurul Kemala Dewi, & Nur Hasanah (2021). Pengembangan Media Pembelajaran permainan Monopoli Pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III Di SD 1 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 275-282.
- Mashudhi, Mardhani Putra (2016). *Pengembangan Model Permainan Engklek Menggunakan Musik Instrumental Untuk Pembelajaran Gerak Dasar Melompat Pada Siswa kelas V MI Al Iman Banaran Kecamatan Gunungpati Kota Semarang*, (Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang.
- Miftah. M. (2013). Fungsi dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. Kwangsan: *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95-105.
- Muslimah, I. (2018). *Permainan Engklek Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al Hikmah Kecamatan Medan Denai Tahun Ajaran 2017/2018* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan).
- Nurjamal, daeng. et al (2014). *Terampil Berbahasa*. Bandung: Afabeta.
- Nurseto, Tejo (2011). Membuat Media Pembelajaran Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8(1).
- Pramesti Regita (2019). *Pengembangan Permainan Engklek Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun Desa tebat Kubu Manna Bengkulu Selatan*, (Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris, IAIN Bengkulu.
- Puput Widodo, & Ria Lumintuarso (2017). Pengembangan Model Permainan Tradisional Untuk Membangun Karakter Siswa SD Keatas. *Jurnal Keolahragaan*. 5(2).
- Rahmawati, Riska, Isti Ningsih, & Heri Setiawan (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Permainan Mpa'a Gopa Untuk Keterampilan Berbahasa Indonesia Siswa Kelas IV Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah mandala Education (JIME)*. 8(1), 2656-5862.
- Samsiah (2018). Permainan "Catch" Menstimulasi Perkembangan anak. *Early Childhood Education Journal of Indonesia*, 1(2).
- Sanjaya, Wina (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Sistiarini, R. D. (2021). Pengembangan Permainan Sirkuit Animate Untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 46-61.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian Tindakan)*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian Tindakan)*. Bandung: CV. Alfabeta.

- Tuti, Andriani, et al. (2012). Permainan Tradisional dalam membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*. 9(1).
- Violita, Tika (2020). *Pengembangan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V Sd/Mi*. Skripsi S1. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Wahyuni, L. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Pada Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Materi Alat Gerak Pada Manusia* (Doctoral dissertation, UIN SMH BANTEN).
- Yuniarti, Intan (2022). *Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Tema Cita-Citaku Subtema Aku dan Cita-Citaku Kelas IV SDN 6 Cakranegara*. Skripsi S1. Universitas Mataram