

# IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN IPS BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL BOI-BOIAN

Salsabila Farodis Yusman, Fatiya Rosyida\*

PPG Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang,  
Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Corresponding author: fatiya.rosyida.fis@um.ac.id

doi: 10.17977/um084v3i22025p309-316

## Kata kunci

implementasi  
pelajaran IPS  
permainan Boi-Boian  
SWOT

## Abstrak

Pembelajaran konvensional masih banyak dilakukan oleh guru yang membuat tidak adanya ruang bagi peserta didik mengaplikasikan pengetahuan yang dimilikinya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana implementasi pembelajaran IPS berbasis permainan tradisional Boi-Boian di SMPN 9 Malang. Penelitian yang digunakan kualitatif dengan metode PTK yang mengumpulkan datanya menggunakan observasi dan dokumentasi. Prosedur tindakan kegiatan direncanakan 2 siklus, dengan tiap siklus terdapat 4 tahap: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Dalam penelitian peneliti menemukan 4 langkah dalam mengimplementasikan permainan Boi-Boian, yaitu proses perencanaan, persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Analisis evaluasi implementasi permainan tradisional Boi-Boian pada mata pelajaran IPS di SMPN 9 Malang kelas VIII D menggunakan teknik analisis SWOT. Dari tabel skor pada siklus I dan siklus II dapat dilihat terdapat peningkatan skor yang diperoleh oleh setiap kelompok. Selama proses pelaksanaan permainan tradisional Boi-Boian peserta didik secara aktif dalam kegiatan kelompok, dengan melakukan berbagai strategi seperti seperti melakukan pembagian tugas dalam kelompok. Peserta didik dalam kelompok saling bekerja sama agar dapat menjawab pertanyaan dengan benar dan setiap kelompok terlihat antusias dan kompetitif dalam memenangkan permainan.

## 1. Pendahuluan

Guru merupakan seseorang yang memiliki kendali paling besar dalam menangani kelas, karena pada dasarnya guru adalah fasilitator yang berperan dalam menunjang proses pembelajaran. Tercapai atau tidaknya pembelajaran di kelas bergantung pada bagaimana seorang guru dalam membimbing dan mengajar peserta didiknya. Kegiatan belajar mengajar sering dipahami sebagai kegiatan transfer *knowledge* oleh guru kepada peserta didiknya. Namun pada kenyataannya terdapat dua proses penting yaitu belajar dan mengajar. Belajar adalah upaya manusia untuk memuaskan keinginannya akan informasi atau kecerdasan baru sehingga ia dapat mempelajari sesuatu dan mampu memahami, menerapkan, dan memilikinya. (Lubis, 2021). Sedangkan mengajar adalah proses memberikan sumber daya pendidikan kepada siswa agar mereka dapat menyerap, memanfaatkan, memahami, dan mengembangkan sumber daya tersebut. (As'ad, 2019). Saat ini kegiatan belajar mengajar tidak lagi teacher center, melainkan sudah berubah menjadi student center. Sehingga dibutuhkan keaktifan dari guru dan peserta didik dalam proses belajar di kelas.

Guru sebagai fasilitator harus menghadirkan pembelajaran yang mampu menjadikan peserta didik aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Namun, kenyataannya guru memiliki tugas lain di luar tugasnya sebagai guru yaitu tugas administrasi yang harus diselesaikannya. Cara mengajar yang monoton akan menjadikan peserta didik merasa jenuh dan tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Khususnya dalam Pelajaran IPS, yang mana

dianggap peserta didik sebagai pelajaran membaca, menghafal dan membosankan. Karena materi pelajaran IPS yang padat sering kali peserta didik sulit untuk memahaminya. Dalam konteks pembelajaran IPS guru tentunya harus memilih model pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, guru dalam memilih model pembelajaran harus mempertimbangkan kondisi peserta didik maupun guru yang bersangkutan, karakteristik peserta didik, kebutuhan peserta didik, materi yang akan dibahas, maupun ketersediaan fasilitas di sekolah. Dengan memilih model pembelajaran yang tepat sesuai karakteristik peserta didik dapat meningkatkan minatnya dalam belajar dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas (Maharani, et al., 2024).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu kegiatan pembelajaran berbasis permainan tradisional. Karena dengan menggunakan model permainan dalam kegiatan belajar akan melibatkan seluruh peserta didik dan menjadikan terjadinya interaksi antar peserta didik dengan peserta didik maupun peserta didik dengan guru. Permainan adat merupakan jenis permainan yang diwariskan secara turun-temurun, memiliki banyak variasi permainan, dan dimainkan secara lisan dalam kelompok tertentu (Malik, Saugi, & Montika, 2022). Permainan tradisional menumbuhkan sejumlah nilai, antara lain kebahagiaan, kebebasan, persahabatan, demokrasi, penuh tanggung jawab, ketaatan, dan rasa tolong-menolong. Ini semua adalah sifat yang mengagumkan dan bermanfaat dalam interaksi sosial (Giwangsa, 2016). Apalagi di tengah globalisasi yang semakin maju melalui perkembangan ilmu teknologi mendorong peserta didik untuk lebih mudah dalam mengakses informasi, baik informasi dalam negeri maupun luar negeri (Sakman & Syam, 2020). Globalisasi dapat memberikan dampak positif dan negatif bagi Indonesia, khususnya bagi peserta didik yang belum mampu menfilter mana yang baik dan mana yang kurang baik. Untuk itu dengan digunakannya model permainan tradisional dalam proses pembelajaran merupakan salah satu cara dalam melestarikan permainan tradisional. Salah satu model permainan tradisional yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS dan merupakan permainan yang dilupakan peserta didik sehingga perlu dilertarikan keberadaannya yaitu permainan tradisional Boi-Boian dari Jawa Barat.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat membantu siswa untuk melatih keterampilan sosial, intraksi sosial, kerjasama dan pemahamannya (Dewi, Dhafiana, & Rohmah, 2024). Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan yang signifikan dari penerapan permainan tradisional dalam karakter dan keterampilan sosial anak (Giwangsa, 2016). Hasil penelitian lain juga menunjukkan terdapat signifikan positif dalam motivasi belajar dari penerapan pembelajaran berbasis permainan tradisional (Nugraha & Manggalastawa, 2021). Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis permainan tradisional memiliki nilai positif sehingga dapat diterapkan di kelas. Namun pada penelitian sebelumnya belum menjelaskan mengenai bagaimana langkah-langkah implementasi pembelajaran IPS berbasis permainan tradisional. Penelitian ini berfokus pada bagaimana langkah-langkah implementasi pembelajaran IPS berbasis permainan tradisional Boi-Boian di SMPN 9 Malang.

## **2. Metode**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Untuk meningkatkan atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran, pengajar melakukan penelitian tindakan kelas di kelasnya sendiri dengan merencanakan, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan tindakan dalam berbagai siklus secara kolaboratif dan partisipatif (Sutrisno, 2023). Prosedur tindakan kegiatan direncanakan 2 siklus, dengan tiap siklus terdapat 4 tahap: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi (Purwanti, 2023).

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMPN 9 Malang yang beralamatkan di Jl. Prof. Moch Yamin Gg. 6 No. 26, Sukoharjo, Kec. Klojen, Kota Malang, Jawa Timur 65118 dan dilaksanakan sejak 7 Maret 2024 pada kelas VIII-D. Data dalam penelitian bersifat kualitatif, yang terdiri dari data primer dan data sekunder. Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas VIII-D SMPN 9 Malang dengan jumlah siswa 30 terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 18 siswi perempuan,

Data diperoleh dari observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis data deskriptif yang dilakukan sebelum, selama dan setelah penelitian berlangsung. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa observasi langsung ke SMPN 9 Malang dan dokumentasi.

### **3. Hasil dan Pembahasan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan terdapat beberapa tahapan dalam mengimplemetasikan pembelajaran IPS berbasis permainan tradisional Boi-Boian di SMPN 9 Malang, yaitu Pertama ialah tahap perencanaan, dalam proses perencanaan meliputi perencanaan pembuatan modul ajar yang akan di terapkan pada kelas VIII D. Modul pengajaran adalah alat atau rencana pembelajaran berbasis kurikulum yang digunakan untuk mencapai standar kompetensi yang telah ditetapkan (Salsabilla, Jannah, & Juanda, 2023). Penafsiran Merdeka oleh Mendikbud Belajar dapat dilihat sebagai gagasan bahwa penerapan kurikulum harus menyenangkan. Jika dipadukan dengan pertumbuhan pemikiran kreatif guru, hal ini dapat membantu siswa merespons pembelajaran secara positif. (Fathan, 2020). Guru menggunakan modul ajar kurikulum merdeka dalam mengimplementasikan pembelajaran IPS berbasis permainan tradisional Boi-Boian di SMPN 9 Malang. Modul ajar yang digunakan pada kelas VIII D ialah semester genap pada materi "Perdagangan Internasional". Melalui materi pembelajaran dan profil siswa Pancasila, kurikulum sangat mengutamakan pengembangan karakter. Nilai-nilai yang ditumbuhkan adalah keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, keberagaman global, kemandirian, gotong royong, serta berpikir kritis dan kreatif (Maulida, 2022). Dalam penyusunan modul ajar yang akan digunakan sebagai bahan pembelajaran kompetensi pedagogik guru sangat dibutuhkan, sehingga diperlukan peningkatan kompetensi pedagogik guru agar suasana kelas selama proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Kedua ialah tahap persiapan, diperlukan beberapa persiapan yang harus dilakukan guru dalam menunjang pelaksanaan agar berjalan dengan efektif dan efisien. Beberapa persiapan yang diperlu dilakukan oleh guru, yaitu

(1) guru mempersiapkan modul ajar dan LKPD yang akan digunakan, (2) guru membuat pertanyaan yang akan digunakan dalam permainan Boi-Boian dengan materi "Perdagangan Internasional", (3) guru membuat aturan permainan Boi-Boian dan perhitungan skor baik individu maupun kelompok, (4) guru mempersiapkan 15 kaleng bekas yang akan digunakan untuk wadah pertanyaan mengenai materi yang sudah dijelaskan, (6) guru mempersiapkan bola plastik sebagai alat untuk merobohkan tumpukan kaleng, dan (7) guru mempersiapkan lakban yang akan digunakan untuk membuat tanda jarak melempar bola.

Ketiga ialah tahap pelaksanaan, dalam tahap pelaksanaan sebelum memulai permianan terdapat beberapa hal yang perlu dilakukan, guru menjelaskan terlebih dahulu materi yang berkaitan dengan permainan yaitu "Perdagangan Internasional", Adapun langkah-langkah permianan Boi-Boian, antara lain: a) Perhatikan penjelasan dari guru, b) Peserta didik dibagi menjadi 5 kelompok secara heterogen, c) Guru membuat area permianan, d) Setiap kelompok akan melakukan permainan selama 7 menit, e) Guru menata secara bertumpuk keleng bekas yang berisikan pertanyaan di tengah area permianan, f) Tim yang sedang bermain memiliki

tugas untuk melempar bola plastik ketumpukan kaleng bekas, jika kaleng tidak roboh akan diteruskan sampai pemain terakhir dan jika sampai habis anggota tim tidak dapat merobohkan kaleng maka permianan akan diambil alih oleh tim selanjutnya, g) Jika tumpukan kaleng berhasil dirobuhkan maka tim yang bermain memiliki tugas untuk menjawab pertanyaan yang ada di dalam kaleng tersebut, h) Pertanyaan akan ditempelkan pada lembar LKPD dan jawaban akan ditulis pada kolom yang disediakan, i) Kaleng yang tidak roboh dan pertanyaan yang tidak terjawab, diletakkan kembali dalam kolom yang nantinya akan diteruskan untuk tim selanjutnya dan j) Permainan dinyatakan selesai apabila durasi waktu permainan habis dan soal telah diselesaikan.



**Gambar 1. Proses pelaksanaan permainan tradisional Boi-Boian**

Adapun beberapa kriteria penskoran, antara lain siswa yang menjawab dengan benar akan mendapatkan point 100, siswa yang menjawab salah atau kurang tepat akan mendapatkan point 25, kelompok yang dapat menjawab dengan benar minimal 5 soal akan mendapatkan point 100, dan skor kelompok didapatkan dari penjumlahan seluruh skor dan dibagi sesuai dengan jumlah anggota tim. Di bawah merupakan tabel kriteria skor kelompok.

**Tabel 1. Kriteria skor kelompok**

No	Rata-rata skor	Keterangan
1	0-50	Tim yang belum berhasil
2	60-100	Tim yang baik
3	110-200	Tim yang sangat baik
4	210-300	Tim yang luar biasa

Terakhir ialah tahap evaluasi, dalam tahap evaluasi menganalisis selama pelaksanaan permainan terdapat keterlibatan peserta didik dalam kegiatan kelompok untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam kaleng. Setelah melakukan pembelajaran berbasis permainan tradisional Boi-Boian guru melakukan evaluasi dengan memberikan soal kuis uraian berupa 5 soal yang semua pertanyaannya berkaitan dengan soal-soal yang ada di dalam permainan. Proses pengumpulan, pemeriksaan, dan interpretasi data untuk menilai seberapa baik siswa memenuhi tujuan pembelajarannya dikenal sebagai evaluasi. (Magdalena, Fauzi, & Putri, 2020). Evaluasi pembelajaran memiliki banyak manfaat baik untuk guru maupun peserta didik. Manfaat evaluasi pembelajaran untuk guru yaitu untuk mengetahui keberhasilan suatu pembelajaran atau keefektifan suatu pembelajaran yang telah diterapkan. Sedangkan manfaat evaluasi pembelajaran untuk peserta didik yaitu untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mereka dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu hasil dari evaluasi pembelajaran dapat dijadikan motivasi bagi peserta didik untuk meningkatkan hasil belajarnya.

Untuk mengetahui secara mendalam mengenai implementasi pembelajaran IPS berbasis permainan tradisional Boi-Boian di SMPN 9 Malang kelas VIII D, perlu dilakukan analisis secara menyeluruh dengan menggunakan teknik analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunities, and Treatment). Dari Ferrek dan Harline, 2005 fungsi analisis SWOT yaitu untuk mengumpulkan data dari suatu skenario dan membedakan antara masalah eksternal (ancaman dan peluang) dan internal (kekuatan dan kelemahan) (Priasih & Wiyani, 2022) Analisis SWOT akan memperjelas apakah data menunjukkan perlunya mengatasi atau meminimalkan hambatan untuk mencapai pendapatan yang ditargetkan (Susilawati & Harun, 2017). Dengan menggunakan analisis SWOT peneliti menganalisis kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman dari implementasi permainan tradisional Boi-Boian pada mata pelajaran IPS di SMPN 9 Malang kelas VIII D. Adapun analisis evaluasi implementasi pembelajaran IPS berbasis permainan tradisional Boi-Boian di SMPN 9 Malang kelas VIII D menggunakan teknik analisis SWOT, antara lain:

- (1) Kekuatan atau strength yaitu dengan mengimplementasikan permainan tradisional Boi-Boian khususnya pada mata pelajaran IPS yang dianggap peserta didik sebagai pelajaran yang membosankan membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan, semua peserta didik dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan model pembelajaran yang kreatif dan menarik.
- (2) Kelemahan atau weakness yaitu karena pembelajaran IPS ditempatkan diakhir pelajaran membuat pelaksanaan permainan Boi-Boian tidak dapat dilakukan diluar kelas, yang kelas tidak terlalu besar menjadikan permainan tidak dapat dilakukan secara maksimal dan dalam melaksanakan permainan harus berdasarkan waktu.
- (3) Peluang atau opportunities yaitu peserta didik mengenal kembali permainan tradisional Boi-Boian, peserta didik dapat berkembang melalui permainan tradisional Boi-Boian dan peserta didik dapat melestarikan permainan tradisional Boi-Boian yang merupakan budaya asli Indonesia.
- (4) Ancaman atau treatment yaitu peserta didik malas untuk belajar secara mandiri dan peserta didik cenderung akan pembelajaran dengan permainan.

Hasil pelaksanaan tindakan kelas pada siklus I dapat diuraikan sebagai berikut: (1) Perencanaan, dari segi perencanaan peneliti melihat terdapat keterlambatan dalam mempersiapkan media pembelajaran dan kurangnya lembar jawaban untuk peserta didik; (2) Pelaksanaan, dari segi pelaksanaan sudah berjalan sesuai rencana, namun karena baru pertama

kali melaksanakan pembelajaran berbasis permainan Boi-Boian peserta didik masih terlihat bingung; (3) Pengamatan, berdasarkan hasil pengamatan peneliti melihat guru telah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan modul ajar; dan (4) Refleksi, dari pelaksanaan tindakan kelas pada siklus I hendaknya guru perlu mempersiapkan media pembelajaran dengan maksimal dan pengelolaan waktu harus dipertimbangkan agar tidak terjadi kekurangan jam pelajaran.

**Tabel 2. Skor kelompok pada Siklus I**

Kelompok	Skor	Waktu	Keterangan
1	50	7 Menit	Belum berhasil
2	75	7 Menit	Baik
3	100	7 Menit	Baik
4	100	7 Menit	Baik
5	80	7 Menit	Baik

Hasil pelaksanaan tindakan kelas pada siklus II dapat diuraikan sebagai berikut: (1) Perencanaan, dari segi perencanaan peneliti melihat guru telah memperbaiki temua pada siklus I, di mana guru telah mempersiapkan dengan matang media pembelajaran dan lembar jawaban bagi peserta didik sehingga tidak ditemukan kekurangan lembar jawaban. (2) Pelaksanaan, dari segi pelaksanaan pembelajaran sudah berjalan secara efektif sesuai dengan tahapan yang ada dimodul ajar. Peserta didik sudah terbiasa dengan permainan Boi-Boian sehingga tidak ada peserta didik yang kebingungan. Aktifitas permainan berjalan dengan baik dan semua peserta didik mengikuti permaiana sesuai dengan aturan yang telah dibacakan oleh guru. (3) Pengamatan, dari segi pengamatan peneliti melihat guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan sintaks pembelajaran, semua aktifitas pembelajaran peserta didik dapat dilaksanakan serta alokasi waktu dalam setiap tahapan sesuai dengan rencana. (4) Refleksi, dari pelaksanaan tindakan kelas pada siklus II hendaknya guru perlu memperhatikan persiapan harus dilakukan dengan matang atau jauh-jauh hari, mempertimbangkan dalam membuat lembar jawaban untuk peserta didik, alokasi waktu dalam pembelajaran harus dilakukan secara detail agar tidak terjadi kekuarangan waktu pembelajaran.

**Tabel 3. Skor kelompok pada Siklus II**

Kelompok	Skor	Waktu	Keterangan
1	175	7 Menit	Sangat Baik
2	200	7 Menit	Sangat Baik
3	140	7 Menit	Sangat Baik
4	220	7 Menit	Luar Biasa
5	120	7 Menit	Sangat Baik

Berdasarkan dari tabel skor pada siklus I dan siklus II dapat dilihat terdapat peningkatan skor yang diperoleh oleh setiap kelompok. Selama proses pelaksanaan permainan tradisional Boi-Boian peserta didik secara aktif dalam kegiatan kelompok, dengan melakukan berbagai strategi seperti seperti melakukan pembagian tugas dalam kelompok. Peserta didik dalam kelompok saling bekerja sama agar dapat menjawab pertanyaan dengan benar dan setiap kelompok terlihat antusias dan kompetitif dalam memengkan permainan.

#### 4. Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa langkah dalam mengimplementasikannya, yaitu proses perencanaan, proses persiapan, proses pelaksanaan, dan evaluasi implementasi pembelajaran IPS berbasis permainan Boi-Boian di SMPN 9 Malang. Analisis evaluasi implementasi pembelajaran IPS berbasis permainan tradisional Boi-Boian di SMPN 9 Malang kelas VIII D menggunakan teknik analisis SWOT, antara

lain: (1) strength, suasana pembelajaran menjadi menyenangkan, semua peserta didik dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan model pembelajaran yang kreatif dan menarik; (2) weakness, karena pembelajaran IPS ditempatkan diakhir pelajaran membuat pelaksanaan permainan Boi-Boian tidak dapat dilakukan dilaur kelas; (3) opportunities, peserta didik dapat berkembang melalui permainan tradisional Boi-Boian; dan (4) treatment, peserta didik malas untuk belajar secara mandiri dan peserta didik candu akan pembelajaran dengan permainan. Dari tabel skor pada siklus I dan siklus II dapat dilihat terdapat peningkatan skor yang diperoleh oleh setiap kelompok. Selama proses pelaksanaan permainan tradisional Boi-Boian peserta didik secara aktif dalam kegiatan kelompok, dengan melakukan berbagai strategi seperti seperti melakukan pembagian tugas dalam kelompok. Peserta didik dalam kelompok saling bekerja sama agar dapat menjawab pertanyaan dengan benar dan setiap kelompok terlihat antusias dan kompetitif dalam memengkan permainan.

## Daftar Rujukan

- As'ad. (2019, Juli). Belajar dan mengajar perspektif Islam. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 9(2), 108. <https://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/al-irsyad/article/download/6755/2988>
- Dewi, F. S., Dhafiana, N., & Rohmah, S. U. (2024). Melatih keterampilan sosial siswa melalui permainan tradisional pada pembelajaran IPS di kelas. *Sindoro Cendikia Pendidikan*, 4(6), 45–58. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v4i5.3317>
- Dianti, R., Riyoko, E., & Sholeh, K. (2023, Juli). Implementasi pembelajaran IPS berbasis aplikasi Quizizz pada pembelajaran abad 21 di SD Negeri 89 Palembang. *Jurnal Ilmu PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(3), 1424–1440. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/1461>
- Fathan, R. (2020). Hardiknas 2020 merdeka belajar di tengah COVID-19. *Jurnal Pos Media*. <https://jurnalposmedia.com/hardiknas-2020-merdeka-belajar-di-tengah-covid-19/>
- Giwangsa, S. F. (2016, Januari). Pengaruh penerapan metode permainan tradisional terhadap peningkatan karakter anak dan keterampilan sosial pada pembelajaran IPS. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 4(1), 134–144. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jppd/article/download/21321/10554>
- Lubis, M. S. (2021, Januari). Belajar dan mengajar sebagai suatu proses pendidikan yang berkemajuan. *Jurnal Literasiologi*, 5(2), 95–96. <https://media.neliti.com/media/publications/556556-belajar-dan-mengajar-sebagai-suatu-prose-3e85871a.pdf>
- Magdalena, I., Fauzi, H. N., & Putri, R. (2020, Agustus). Pentingnya evaluasi dalam pembelajaran dan akibat memanipulasinya. *Bintang: Jurnal Pendidikan dan Sains*, 2(2), 244–257. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/view/986>
- Maharani, A., Wiyono, H., Buwono, S., & Karolina, V. (2024, Maret). Efektifitas model pembelajaran game-based learning terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 6 Pontianak. *Journal on Education*, 6(3), 16677–16684. <https://jonedu.org/index.php/joe>
- Malik, L. R., Saugi, W., & Montika, R. (2022, Maret). Implementasi permainan tradisional dalam menstimulus kemampuan sosial. *Boneo Early Childhood Education and Humanity Journal*, 1(2), 71–73. <https://journal.uinsi.ac.id/index.php/bocah/article/download/4881/1740/>
- Maulida, U. (2022, Agustus). Pengembangan modul ajar berbasis kurikulum merdeka. *TARBAWI: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*, 5(2), 130–138. <https://doi.org/10.51476/tarbawi.v5i2.392>
- Nugraha, Y. A., & Manggalastawa. (2021, Januari). Pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS SD. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 7(1), 31–37. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/PD/article/view/12174/pdf>
- Priasih, R., & Wiyani, N. A. (2022). Analisis SWOT terhadap implementasi pembelajaran terpadu pada MI Muhammadiyah 1 Slinga Purbalingga. *TARBIYAH ISLAMIA: Jurnal Pendidikan dan Keislaman*, 12(1), 12–26. <http://ejournal.unim.ac.id/index.php/tarbiya/article/download/1598/746>
- Purwanti. (2023, Januari). Penerapan game Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar IPS materi ASEAN pada siswa kelas VI SD Negeri Sanggrahan. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 3(1), 57–66.

- Rahmah, A. Z., & Sitorus, O. F. (2022). Efek penerapan online food delivery pada UMKM. *Jurnal Ekonomi, Manajemen dan Akuntansi*, 24(3), 657–663. <https://journal.feb.unmul.ac.id/index.php/FORUM EKONOMI/article/view/11418>
- Sakman, & Syam, S. (2020). Penguatan pendidikan karakter berbasis kearifan lokal bagi peserta didik di sekolah. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial, Hukum & Pengajarannya*, 101–111.
- Salsabilla, I. I., Jannah, E., & Juanda. (2023). Analisis modul ajar berbasis kurikulum merdeka. *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia*, 3(1), 33–41. <https://jurnalfkip.samawa-university.ac.id/JLPI/article/view/384>
- Susilawati, I. M., & Harun, M. (2017). Analisis SWOT sebagai dasar strategi branding pada Madrasah Ibtidaiyah Alhidayah, Cireunde, Ciputat. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 3(01), 111–128. <https://doi.org/10.32678/tarbawi.v3i01.1783>
- Sutrisno. (2023, Januari). Penerapan model permainan team game tournament untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran IPS. *Jurnal of Comprehensive Science*, 2(1), 414–421.