

**IMPLEMENTASI NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL PADA
PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN SEBAGAI
STRATEGI PEMBELAJARAN IPS TERHADAP INTERAKSI
SOSIAL PESERTA DIDIK DI SMPN 7 BANDUNG**
SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan di
Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan
Indonesia*



Oleh:

Arthur Rahman Santosa

NIM. 2009732

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**IMPLEMENTASI NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL PADA
PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN SEBAGAI
STRATEGI PEMBELAJARAN IPS TERHADAP INTERAKSI
SOSIAL PESERTA DIDIK DI SMPN 7 BANDUNG**

*(Penelitian Quasi Eksperimen di Kelas VIII-A dan VIII-D SMP Negeri 7
Bandung)*

Oleh:

Arthur Rahman Santosa

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

©Arthur Rahman Santosa 2024

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2024

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

**IMPLEMENTASI NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL (*LOCAL GENIUS*)
PADA PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN SEBAGAI
STRATEGI PEMBELAJARAN IPS TERHADAP INTERAKSI SOSIAL
PESERTA DIDIK DI SMPN 7 BANDUNG**

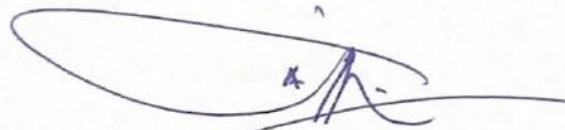
Oleh:

Arthur Rahman Santosa

NIM. 2009732

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH

PEMBIMBING I



Dr. Acep Supriadi, M.Pd., M.AP

NIP. 196303111989031006

PEMBIMBING II



Retno Ayu Hardianti, M.Pd

NIP. 920200419940411201

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Prof. Dr. Sapriya, M.Ed

NIP. 196308201988031001

**“IMPLEMENTASI NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL (LOCAL GENIUS)
PADA PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN SEBAGAI
STRATEGI PEMBELAJARAN IPS TERHADAP INTERAKSI SOSIAL
PESERTA DIDIK DI SMPN 7 BANDUNG”**

Arthur Rahman Santosa (2009732)

Skripsi Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi nilai-nilai kearifan lokal yang terdapat dalam permainan tradisional Bentengan sebagai strategi pembelajaran IPS dan pengaruhnya terhadap interaksi sosial peserta didik di SMPN 7 Bandung. *Bentengan*, sebagai salah satu permainan tradisional yang kaya akan nilai-nilai kearifan lokal, diintegrasikan ke dalam pembelajaran dengan harapan dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada kurangnya penggunaan permainan tradisional dalam strategi pembelajaran oleh guru IPS, meskipun permainan ini memiliki potensi besar untuk mendukung proses belajar mengajar yang lebih dinamis dan interaktif. Peneliti menjawab pertanyaan tersebut dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian quasi eksperimen *nonequivalent control group design*. Teknik *sampling* yang digunakan yaitu *purposive sampling* dengan sampel yaitu kelas VIII-A sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-D sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan menggunakan tes pemahaman, kuesioner, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji prasyarat, uji normalitas, uji homogenitas, uji regresi linear sederhana, serta uji *t*-test. Hasil dari penelitian ini dari uji hipotesis pertama menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen terdapat perbedaan yang signifikan pada interaksi sosial peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan strategi pembelajaran permainan tradisional bentengan. Hasil dari uji hipotesis kedua menunjukkan bahwa pada kelas kontrol tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada kelas kontrol terhadap interaksi sosial peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran konvensional. Hasil dari uji hipotesis ketiga menunjukkan bahwa tercapainya implementasi nilai-nilai kearifan lokal pada permainan tradisional bentengan sebagai strategi pembelajaran IPS terhadap interaksi sosial peserta didik.

Kata Kunci: *Permainan Tradisional Bentengan, Strategi Pembelajaran, Interaksi Sosial*

“Implementation of Local Wisdom Values (Local Genius) in the Traditional Game of Bentengan as a Social Studies Learning Strategy that Influences Student Social Interaction at SMP Negeri 7 Bandung”

Arthur Rahman Santosa (2009732)

Social Sciences Education Study Program Thesis, Faculty of Social Sciences
Education, Indonesian University of Education

ABSTRACT

This study aims to analyze the implementation of local wisdom values contained in the traditional game of Bentengan as a strategy for Social Studies (IPS) learning and its impact on the social interaction of students at SMPN 7 Bandung. Bentengan, a traditional game rich in local wisdom values, is integrated into the learning process to enhance students' social skills. The background of this research is based on the lack of use of traditional games in learning strategies by Social Studies teachers, even though these games have great potential to support a more dynamic and interactive teaching-learning process. To address this, the researcher employed a quantitative approach using a quasi-experimental nonequivalent control group design. The sampling technique used was purposive sampling, with class VIII-A as the experimental group and class VIII-D as the control group. Data were collected using comprehension tests, questionnaires, and documentation. The data analysis techniques used in this study include prerequisite tests, normality tests, homogeneity tests, simple linear regression tests, and t-tests. The results from the first hypothesis test show a significant difference in the social interaction of students in the experimental group before and after using the Bentengan traditional game as a learning strategy. The results of the second hypothesis test indicate no significant difference in the control group regarding the students' social interaction before and after using conventional learning. The third hypothesis test results show that the implementation of local wisdom values in the Bentengan traditional game as a Social Studies learning strategy successfully improves students' social interactions.

Keywords: Traditional Game of Bentengan, Learning Strategy, Social Interaction

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMAKASIH	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	9
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
2.1 Permainan Tradisional.....	12
2.1.1 Karakteristik Permainan Tradisional.....	12
2.1.2 Permainan Tradisional dan Perkembangannya.....	15
2.1.3 Permainan Tradisional Sebagai Wahana Pendidikan	16
2.2 Permainan Bentengan.....	17
2.3 Kearifan Lokal	20
2.3.1 Bentuk Kearifan Lokal	21
2.3.2 Konsep Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal.....	23
2.4 Interaksi Sosial	24
2.4.1 Definisi Interaksi Sosial	24
2.4.2 Bentuk Bentuk Interaksi	26
2.4.3 Interaksi dalam Pembelajaran.....	27
2.5 Strategi Pembelajaran IPS	29
2.6 Permainan Tradisional sebagai Strategi Pembelajaran IPS.....	30
2.7 Permainan Bentengan untuk Meningkatkan Interaksi Sosial.....	33
2.8 Penelitian Terdahulu	35
2.9 Kerangka Berfikir.....	36

2.10 Hipotesis.....	37
BAB III METODE PENELITIAN	38
3.1 Desain Penelitian.....	38
3.2 Lokasi dan Partisipan Penelitian	39
3.2.1 Lokasi Penelitian	39
3.2.2 Partisipan Penelitian	39
3.3 Populasi, Sampel, dan Teknik <i>Sampling</i>	39
3.3.1 Populasi	39
3.3.2 Sampel	40
3.3.3 Teknik <i>Sampling</i>	41
3.4 Definisi Operasional.....	41
3.5 Teknik Pengumpulan Data	48
3.5.1 Tes Pemahaman.....	48
3.5.2 Kuisisioner (Angket).....	48
3.5.3 Dokumentasi.....	49
3.6 Instrument Penelitian	49
3.7 Proses Pengembangan Instrumen	53
3.7.1 Uji Validitas	53
3.7.2 Uji Reliabilitas.....	57
3.7.3 Uji Tingkat Kesukaran	59
3.7.4 Uji Daya Beda	61
3.8 Pengujian Hipotesis.....	63
3.9 Prosedur Penelitian.....	64
3.9.1 Tahap Persiapan	64
3.9.2 Tahap Pelaksanaan	65
3.9.3 Tahap Pengelolaan dan Analisis Data	65
3.9.4 Tahap Pelaporan	66
3.10 Teknik Analisis Data.....	66
3.10.1 Uji Prasyarat	66
3.10.2 Uji Normalitas	66
3.10.3 Uji Homogenitas.....	67
3.10.4 Uji Regresi Linier Sederhana	67
3.10.5 Uji <i>t-test</i>	68
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	70

4.1. Gambaran SMP Negeri 7 Bandung	70
4.1.1. Lokasi Penelitian	70
4.1.2. Profil Sekolah	71
4.1.3. Struktur Organisasi Sekolah	72
4.1.4. Keadaan Fasilitas Sivitas Akademik Sekolah	72
4.2. Temuan Penelitian.....	74
4.2.1. Hasil Analisis Deskriptif Angket Nilai Permainan Bentengan	74
4.2.2. Hasil Analisis Deskriptif Angket Interaksi Sosial	80
4.2.3. Uji Normalitas	85
4.2.4. Uji Homogenitas.....	86
4.2.5. Uji Regresi Linear Sederhana.....	87
4.3. Hasil dan Pembahasan.....	88
4.3.1 Hasil Perbedaan Tingkat Interaksi Sosial Peserta Didik Sebelum dan Sesudah Menggunakan Strategi Pembelajaran Permainan Bentengan.....	88
4.3.2 Pembahasan Perbedaan Tingkat Interaksi Sosial Peserta Didik Sebelum dan Sesudah Menggunakan Strategi Pembelajaran Permainan Bentengan	89
4.3.3 Hasil Perbedaan Tingkat Interaksi Sosial Peserta Didik Sebelum dan Sesudah Menggunakan Strategi Pembelajaran Konvensional.....	94
4.3.4 Pembahasan Perbedaan Tingkat Interaksi Sosial Peserta Didik Sebelum dan Sesudah Menggunakan Strategi Pembelajaran Konvensional	96
4.3.5 Hasil Implementasi Nilai-Nilai Kearifan Lokal Permainan Tradisional Bentengan sebagai Strategi Pembelajaran IPS Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik 100	
4.3.6 Pembahasan Implementasi Nilai-Nilai Kearifan Lokal Permainan Tradisional Bentengan sebagai Strategi Pembelajaran IPS Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik 102	
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	108
5.1. Simpulan	108
5.2. Implikasi.....	109
5.3. Rekomendasi/Saran.....	110
DAFTAR RUJUKAN	112
LAMPIRAN.....	117
RIWAYAT HIDUP	153

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	38
Tabel 3.2 Jumlah Populasi Penelitian	40
Tabel 3.3 Sampel Penelitian.....	41
Tabel 3.4 Definisi Operasional Variabel.....	42
Tabel 3.5 Skala Likert	49
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Tes Pemahaman.....	49
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket Nilai Permainan Bentengan	52
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Angket Interaksi Sosial	52
Tabel 3.9 Aturan Skoring Instrumen Penelitian.....	53
Tabel 3.10 Hasil Uji Validitas Nilai Permainan Bentengan	54
Tabel 3.11 Hasil Uji Validitas Interaksi Sosial	56
Tabel 3.12 Kategori Tingkat Kesukaran	60
Tabel 3.13 Hasil Tingkat Kesukaran Tes Pemahaman	60
Tabel 3.14 Interpretasi Daya Beda.....	62
Tabel 3.15 Hasil Uji Daya Beda	62
Tabel 4.1 Jarak Garis Kontinum Respon Peserta Didik Pada Kelas Eksperimen Terhadap Nilai Permainan Bentengan.....	75
Tabel 4.2 Respon Peserta Didik Pada Kelas Eksperimen Terhadap Nilai Permainan Bentengan.....	75
Tabel 4.3 Jarak Garis Kontinum Respon Peserta Didik Pada Kelas Kontrol Terhadap Nilai Permainan Bentengan	77
Tabel 4.4 Respon Peserta Didik Pada Kelas Kontrol Terhadap Nilai Permainan Bentengan.....	78
Tabel 4.5 Jarak Garis Kontinum Respon Peserta Didik Pada Kelas Eksperimen Terhadap Interaksi Sosial.....	80
Tabel 4.6 Respon Peserta Didik Pada Kelas Eksperimen Terhadap Interaksi Sosial	81
Tabel 4.7 Jarak Garis Kontinum Respon Peserta Didik Pada Kelas Kontrol Terhadap Interaksi Sosial	83
Tabel 4.8 Respon Peserta Didik Pada Kelas Kontrol Terhadap Interaksi Sosial..	84
Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas Angket.....	85
Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas Tes Pemahaman	86
Tabel 4.11 Hasil Uji Homogenitas	87
Tabel 4.12 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana.....	87
Tabel 4.13 Hasil Uji Pre-Test dan Post-Test Kelas Eksperimen	88
Tabel 4.14 Hasil Uji Pre-Test dan Post-Test Kelas Kontrol	95
Tabel 4.15 Hasil Implementasi Strategi Pembelajaran Permainan Bentengan Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik (Uji Regresi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol).....	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Penggunaan Internet Oleh Anak dan Remaja di Indonesia.....	3
Gambar 1.2 Permainan Bentengan.....	6
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	37
Gambar 3.1 Rumus Uji Validitas	54
Gambar 3.2 Rumus Uji Reliabilitas	58
Gambar 3.3 Rumus Uji Tingkat Kesukaran	59
Gambar 3.4 Rumus Uji Daya Beda.....	62
Gambar 4.1 Lingkungan SMP Negeri 7 Bandung	70
Gambar 4.2 Denah SMP Negeri 7 Bandung	71
Gambar 4.3 Struktur Organisasi SMP Negeri 7 Bandung	72
Gambar 4.4 Garis Kontinum Respon Peserta Didik Pada Kelas Eksperimen Terhadap Nilai Permainan Bentengan	76
Gambar 4.5 Garis Kontinum Respon Peserta Didik Pada Kelas Kontrol Terhadap Nilai Permainan Bentengan.....	79
Gambar 4.6 Garis Kontinum Respon Peserta Didik Pada Kelas Eksperimen Terhadap Interaksi Sosial.....	82
Gambar 4.7 Garis Kontinum Respon Peserta Didik Pada Kelas Kontrol Terhadap Interaksi Sosial.....	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	118
Lampiran 2 Surat Balasan Penelitian	119
Lampiran 3 Tes Pemahaman	120
Lampiran 4 Kisi-Kisi Tes	124
Lampiran 5 Kisi-Kisi Angket.....	127
Lampiran 6 Tabulasi Data Nilai Permainan Bentengan dan Interaksi Sosial	131
Lampiran 7 Tabulasi Data Pre-Test dan Post-Test	132
Lampiran 8 Input SPSS Data Pre-Test dan Post-Test.....	133
Lampiran 9 Input SPSS Uji Regresi Linear Eksperimen	134
Lampiran 10 Input SPSS Uji Regresi Linear Kontrol.....	135
Lampiran 11 Output SPSS Uji Normalitas	136
Lampiran 12 Output SPSS Uji Homogenitas.....	138
Lampiran 13 Output SPSS Uji Regresi Linear Sederhana Kelas Eksperimen....	139
Lampiran 14 Output SPSS Uji Regresi Linear Sederhana Kelas Kontrol	140
Lampiran 15 Output SPSS Uji Wilcoxon Kelas Eksperimen	141
Lampiran 16 Output SPSS Uji Regresi Linear Sederhana Kelas Kontrol	142
Lampiran 17 RPP Kelas Eksperimen	143
Lampiran 18 RPP Kelas Kontrol.....	146
Lampiran 19 Dokumentasi.....	149

DAFTAR RUJUKAN

- Abidah, A. F., Rukayah, R., & Dewi, N. K. (2019). Sikap Kerjasama melalui Permainan Bentengan Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 7(2), 104-112.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023) Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *JURNAL PILAR: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1), 15-31.
- Amini, A., Hadifina, C. J., Devi, M. C., & Rafiqi, M. (2023). Strategi Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(3), 6928-6932.
- Anggita, G. M., Mukarromah, S. B., & Ali, M. A. (2018). Eksistensi permainan tradisional sebagai warisan budaya bangsa. *JOSSAE (Journal of Sport Science and Education)*, 3(2), 55-59.
- Arga, H. S. P., Nurfurqon, F. F., & Wulandari, M. A. (2020). *Permainan tradisional dalam pembelajaran IPS SD*. Tre Alea Jacta Pedagogie.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Aulina, C. N. (2015). Pengaruh bermain peran terhadap kemampuan sosial anak usia dini. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 59-69.
- Bete, D. T., & Saidjuna, M. K. (2022). Implementasi Permainan Tradisional Benteng Dalam Pembelajaran Penjas Terhadap Pembentukan Perilaku Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Ciencias: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 70-79.
- Damayanti, A. P., Yuliejantiningih, Y., & Maulia, D. (2021). Interaksi Sosial Teman Sebaya Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 163-167.
- Darma, B. (2021). *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)*. Guepedia.
- Dewi, F. S., Dhafiana, N., Rohmah, S. R. U., & Rustini, T. (2024). Mengasah keterampilan sosial peserta didik: permainan tradisional sebagai sarana pembelajaran interaktif di kelas. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 4(7), 1-10.
- Fahreza, F., & Husna, N. (2017). Pengaruh Strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Paya Peunaga Kabupaten Aceh Barat. *Jurnal Bina Gogik*, 4(2), 37-48.

- Fahri, L. M., & Qusyairi, L. A. H. (2019). Interaksi sosial dalam proses pembelajaran. *Palapa*, 7(1), 149-166.
- Farid, R. 2012. Bahasa dan Industri Radio. *Menggagas Pencitraan Berbasis Kearifan Lokal*. 4(2). 347-356.
- Hadyansah, D., Septiana, R. A., & Budiman, A. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Nilai-Nilai Kearifan Lokal. *aksararaga*, 3(1), 42-46.
- Handayani, P. (2017). Upaya peningkatan keterampilan sosial siswa melalui permainan tradisional congklak pada mata pelajaran IPS. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 7(1), 39-46.
- Haris, I. (2016). Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Sebagai Media Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial dan Moral Anak Usia Dini. *Jurnal AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD*, 1(1).
- Hasanah, A. (2021). Implementasi model pembelajaran interaksi sosial untuk meningkatkan karakter peserta didik. *Jurnal Pendidikan*, 9(1), 22-32.
- Herawati, dkk. (2021). Upaya Pelestarian Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa. *Jurnal PKM Babakti*, 1(1), 29-34.
- Hidayat, R. (2022). Peusijek sebagai kearifan lokal Aceh dalam menghadapi globalisasi budaya. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 9(2), 134-144.
- Irawan, E., Rusdin, R., Salahudin, S., & Anhar, A. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 8 sampai 11 Tahun di Desa Nunggi. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3).
- Kafai, Y. B. (2006). Playing and making games for learning: Instructionist and constructionist perspectives for game studies. *Games and culture*, 1(1), 36-40.
- Kristiana, M., & Gregorius, J. (2014). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* pada Mata Pelajaran IPS untuk Proses dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Dukuh Kupang V/534 Surabaya. *JPGSD*, 2(2), 1-10
- Kurniawan, M. R. (2018). Permainan tradisional Yogyakarta sebagai sumber belajar alternatif berbasis kearifan lokal bagi pembelajaran di sekolah dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 8(2), 98-111.
- Lund, H. H., & Pagliarini, L. (2002). Edutainment and robotic games for children. In *Proceedings of 2nd IFAC Conference on Mechnatronic System*, Elsevier.

- Milne, L. R., Bennett, C. L., Ladner, R. E., & Azenkot, S. (2014, October). BraillePlay: educational smartphone games for blind children. In *Proceedings of the 16th international ACM SIGACCESS conference on Computers & accessibility* (pp. 137-144).
- Muazimah, A., & Wahyuni, I. W. (2020). Pendidikan karakter berbasis kearifan lokal melalui permainan tradisional tarik upih dalam meningkatkan motorik kasar anak. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 70-76.
- Mulyana, Y., & Lengkana, A. S. (2019). *Permainan tradisional*. Salam Insan Mulia.
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran pop up book berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 5(5), 3928-3939.
- Njatrijani, R. (2018). Kearifan lokal dalam perspektif budaya Kota Semarang. *Gema Keadilan*, 5(1), 16-31.
- Nugrahastuti, E., Pupitaningtyas, E., Puspitasari, M., & Salimi, M. (2016, August). Nilai-nilai karakter pada permainan tradisional. In *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*.
- Nuraini, A. (2012). Mengembangkan Karakter Peserta Didik Berbasis Kearifan Lokal Melalui Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora*. 2(3). 106-119.
- Nurdiana, N., Fahrudin, F., Rachmayani, I., & Nurhasanah, N. (2023). Pengaruh Permainan Bentengan Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Klompok B di TK Islam Nurul Iman Sekarbela Tahun Ajaran 2023/2024. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2477-2481.
- Perdani, P. A. (2014). Peningkatan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(1), 129-136.
- Pingge, H. D. (2017). Kearifan lokal dan penerapannya di sekolah. *Jurnal Edukasi Sumba (JES)*, 1(2).
- Prasetio, P. A., & Pramdana, G. K. (2020). Gobak sodor dan bentengan sebagai permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes berbasis karakter pada Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(1).
- Prastowo, A. (2018). Permainan tradisional Jawa sebagai strategi pembelajaran berbasis kearifan lokal untuk menumbuhkan keterampilan global di MI/SD. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 2(1), 1-28.
- Priest, S. (1986). Redefining outdoor education: A matter of many relationships. *The Journal of environmental education*, 17(3), 13-15.

Arthur Rahman Santosa, 2024

IMPLEMENTASI NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL PADA PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN SEBAGAI STRATEGI PEMBELAJARAN IPS TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PESERTA DIDIK DI SMP NEGERI 7 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Puspasari, H., Puspita, W. (2022) Uji Validitas dan Realibitas Instrumen Penelitian Tingkat Pengetahuan dan Sikap Mahasiswa terhadap Pemilihan Suplemen Kesehatan dalam Menghadapi Covid-19. *Jurnal Kesehatan*, 13(1), 65-71.
- Purnomo, S. (2014). "Nilai Kerjasama dalam Permainan Tradisional." *Buletin Budaya*, 5(3), 56-68.
- Riadi, F. S., & Lestari, T. (2021). Efektivitas Permainan Tradisional pada Perkembangan Sosial Siswa Sekolah Dasar di Era Digital. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 6(2), 122-129.
- Riansyah, W., & Nasution, N. A. D. (2021). Eksistensi Permainan Tradisional Di Era Modern Dan Kaitannya Dengan Perkembangan Motorik Kasar Anak. *Jurnal Master Penjas & Olahraga*, 2(2), 110-116.
- Rustan, E., & Munawir, A. (2020). Eksistensi Permainan Tradisional Edukatif Pada Generasi Digital Natives. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2), 181-196.
- Saputra, R. (2023). *Upaya Melestarikan Permainan Tradisional*. [Online] <https://alfikr.id/read/1514/20231209/050113/upaya-melestarikan-permainan-tradisional>. Diakses pada 24 Februari 2024.
- Sholehatus, S., Zain, M. I., & Angga, P. D. (2023). Nilai Pendidikan Karakter pada Permainan Tradisional Bentengan dan Gobak Sodor. *Journal of Classroom Action Research*, 5(3), 180-186.
- Sianturi, Y. R. (2022). Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 386-397.
- Sianturi, Y. R. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 276-284.
- Soekanto, S. (2000). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Son, A. L. (2019). Instrumentasi kemampuan pemecahan masalah matematis: analisis reliabilitas, validitas, tingkat kesukaran dan daya beda butir soal. *Gema wiralodra*, 10(1), 41-52.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta
- Sumarna, S. (2009). *Analisis, Validitas, Reliabilitas, dan Interpretasi Hasil Tes Implementasi Kurikulum 2004*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suryani, N. A. (2019). Kemampuan sosial emosional anak melalui permainan raba-raba pada PAUD kelompok A. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 141-150.

Arthur Rahman Santosa, 2024

IMPLEMENTASI NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL PADA PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN SEBAGAI STRATEGI PEMBELAJARAN IPS TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PESERTA DIDIK DI SMP NEGERI 7 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Tyas, R. W., & Widayari, C. (2023). Permainan Tradisional dalam Mengembangkan Karakter Kerjasama Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 508-516.
- Ula, T. N., Permana, R., & Hendrawan, B. (2023). Pengaruh Permainan Bentengan Terhadap Kebugaran Jasmani Siswa Kelas IV SDN Karanganyar. *JERUMI: Journal of Education Religion Humanities and Multidiciplinary*, 1(2), 405-410.
- Yulianti, T. E. (2023) *Bentengan, Permainan Tradisional Khas Jawa Barat yang Uji Kekompakan*, [Online] <https://www.detik.com/jabar/budaya/d-6507236/bentengan-permainan-tradisional-khas-jawa-barat-yang-uji-kekompakan>
- Zuhdan K. P. (2013). Pembelajaran Sains Berbasis Kearifan Lokal. *Prosiding, Seminar Nasional Fisika dan Pendidikan Fisika*. Surakarta. FKIP UNS.