

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN BERBASIS
PERMAINAN TRADISIONAL (*DENDE-DENDE*) TERHADAP PEMAHAMAN
KONSEP TATA BAHASA BAHASA INDONESIA SISWA KELAS II
SD MUHAMMADIYAH 3 MAKASSAR**

Mutiara Nur¹, Muhammad Akhir², Anzar³

Universitas Muhammadiyah Makassar

[1nurmutiara329@gmail.com](mailto:nurmutiara329@gmail.com), [2m.akhir@unismuh.ac.id](mailto:m.akhir@unismuh.ac.id),

[3anzar@unismuh.ac.id](mailto:anzar@unismuh.ac.id)

ABSTRACT

The research used in this study was experimental research. Experimental research is one type of quantitative research that aims to determine whether there is an effect of using traditional game-based learning methods (dende-dende) on understanding the concept of Indonesian grammar for grade II students of Muhammadiyah 3 Makassar Elementary School. The subjects of this study were grade II students of SD Muhammadiyah 3 Makassar. In the even semester of the 2025/2026 school year totaling 20 people divided into two classes, namely classes II A and II B. The research was conducted for 6 meetings which were divided into 3 meetings in the experimental class and 3 meetings in the control class. Data collection techniques were carried out using learning outcome tests, namely posttest and pretest and observation data. The collected data were analyzed using quantitative analysis and qualitative analysis. Based on the results of the study that there is an effect of the use of traditional game-based learning methods (dende-dende) on understanding the concept of Indonesian grammar of grade II students of SD Muhammadiyah 3 Makassar which is proven to show that the data is normally distributed and homogeneous. The results of hypothesis testing show a significance value of $0.007 < 0.005$ with an average posttest score of 70.60 for the experimental class and 64.60 for the control class. The t-count value is -3.030 with the same standard deviation in both classes which is 4.427. Based on the results of the study, it can be concluded that the traditional game-based learning method (dende-dende) has an effect on understanding the concept of Indonesian grammar for grade II students of SD Muhammadiyah 3 Makassar. The game (dende-dende) not only preserves cultural values but also effectively improves students' understanding of Indonesian grammar concepts in a more fun and meaningful learning atmosphere.

Keywords: traditional dende-dende game, grammar concepts, Indonesian language

ABSTRAK

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan salah satu jenis penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan tradisional (*dende-dende*) terhadap pemahaman konsep tata bahasa bahasa Indonesia Siswa kelas II SD Muhammadiyah 3 Makassar. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SD Muhammadiyah 3 Makassar. Pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 20 orang yang terbagi dalam dua kelas yaitu kelas II A dan II B. Penelitian dilaksanakan selama 6 kali pertemuan yang terbagi 3 kali pertemuan di kelas eksperimen dan 3

kali pertemuan di kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar yakni posttest dan pretest serta data hasil observasi. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan analisis kuantitatif dan analisis kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan tradisional (*dende-dende*) terhadap pemahaman konsep tata bahasa bahasa Indonesia Siswa kelas II SD Muhammadiyah 3 Makassar yang dibuktikan yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi $0,007 < 0,005$ dengan rata-rata nilai posttest kelas Eksperimen 70,60 dan kelas kontrol 64,60. Nilai t-hitung sebesar -3,030 dengan standar deviasi yang sama pada kedua kelas yaitu 4,427. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan tradisional (*dende-dende*) berpengaruh terhadap pemahaman konsep tata bahasa bahasa Indonesia siswa kelas II SD Muhammadiyah 3 Makassar. Permainan (*dende-dende*) tidak hanya melestarikan nilai budaya tetapi juga efektif meningkatkan pemahaman konsep tata bahasa bahasa Indonesia siswa dalam suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Kata Kunci: permainan tradisional *dende-dende*, konsep tata bahasa, bahasa Indonesia

A. Pendahuluan

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran penting yang diajarkan di semua jenjang pendidikan, termasuk sekolah dasar. Melalui pembelajaran bahasa Indonesia, siswa dapat mengembangkan kemampuan membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan (Mubin & Aryanto, 2024). Pemahaman tata bahasa menjadi komponen fundamental dalam pengembangan kemampuan berbahasa yang efektif. Dengan pemahaman tata bahasa yang kuat, siswa dapat mengidentifikasi pola kalimat, peran kata, dan hubungan antar kata, yang memungkinkan

mereka untuk lebih memahami makna keseluruhan dari sebuah teks (Herpindo et al., 2023). Namun, berdasarkan observasi awal di SD Muhammadiyah 3 Makassar, ditemukan bahwa pemahaman konsep tata bahasa siswa kelas 2 masih tergolong rendah dengan nilai rata-rata 65, yang berada di bawah KKM 75. Hal ini mengindikasikan adanya permasalahan dalam metode pengajaran yang kurang menarik dan tidak sesuai dengan karakteristik siswa.

Beberapa penelitian terkini telah mengkaji penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran. Permainan tradisional

merupakan hasil budaya masyarakat yang telah berkembang dari zaman dahulu hingga sekarang, yang menyerap kekayaan dan kearifan lingkungan (Najiah & Jamaludi, 2023). Salah satu permainan tradisional yang kaya akan nilai pendidikan di Sulawesi Selatan adalah dende-dende. Penelitian Ummah (2019) menunjukkan bahwa permainan tradisional efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian Syam (2021). mengungkapkan bahwa permainan dende-dende dapat menjadi media untuk menyatu dengan masyarakat, mengajarkan kemampuan mengenali diri, berbagi pemikiran, dan menaati aturan. Sementara itu, penelitian Alimuddin (2022) menemukan bahwa penggunaan permainan dende-dende sebagai media pembelajaran berhasil menciptakan suasana belajar yang kondusif dan membantu siswa tetap tertarik pada pelajaran mereka.

Meskipun penelitian-penelitian tersebut telah mengkaji berbagai aspek permainan tradisional dalam pembelajaran, namun terdapat beberapa kesenjangan yang perlu diperhatikan. Penelitian Ummah (2019) belum mengkaji pengaruh

permainan tradisional terhadap pemahaman konsep tata bahasa secara spesifik. Penelitian Syam (2021) hanya berfokus pada aspek sosial permainan dende-dende tanpa mengintegrasikannya dalam pembelajaran formal. Sementara penelitian Najiah & Jamaluddin (2022) telah mengkaji manfaat permainan dende-dende dalam pengembangan motorik dan konsentrasi anak, namun belum meneliti efektivitasnya dalam pengajaran tata bahasa. Dari segi metodologis, penelitian Alimuddin (2022). hanya berfokus pada aspek motivasi belajar tanpa mengkaji secara spesifik pengaruhnya terhadap pemahaman tata bahasa, sedangkan penelitian Hennilia (2022) yang membahas konsep tata bahasa belum mengintegrasikannya dengan metode pembelajaran berbasis permainan tradisional. Kesenjangan juga terlihat dalam konteks lokalitas, di mana implementasi permainan dende-dende dalam pembelajaran tata bahasa di sekolah dasar Makassar belum diteliti secara mendalam.

Berdasarkan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran berbasis

permainan tradisional (dende-dende) terhadap pemahaman konsep tata bahasa bahasa Indonesia siswa kelas 2 SD Muhammadiyah 3 Makassar. Penelitian ini menjadi penting untuk mengisi celah dalam literatur dan praktik pembelajaran tata bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya dalam mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal melalui permainan tradisional ke dalam pembelajaran formal untuk menciptakan proses belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas 2 sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis eksperimen lapangan. Metode ini dipilih karena mampu mengukur hubungan sebab-akibat secara kuat antara penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan tradisional (dende-dende) terhadap pemahaman konsep tata bahasa. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas 2 SD Muhammadiyah 3 Makassar tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 20 siswa dari dua kelas. Sampel diambil Kelas 2A dengan 10 siswa ditetapkan sebagai

kelompok kontrol dan kelas 2B dengan 10 siswa sebagai kelompok eksperimen

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tabel 4.1 Rubrik Penilaian
Pemahaman Konsep Tata Bahasa Melalui
Permainan Tradisional Dende-Dende

No.	Aspek yang dinilai	Skor				Nilai
		1	2	3	4	
1	Pemahaman kelas kata				P	40
2	Pemahaman struktur kalimat			P		30
3	Pembentukan kata dan Penggunaan kata baku/tidak baku			P		30
4	Penggunaan tanda baca			P		30
5	Partisipasi dalam permainan				P	40
6	Aplikasi dan contoh kontekstual			P		30
Total skor						200

Dalam penilaian pemahaman konsep tata bahasa melalui permainan tradisional Dende-Dende, siswa kelas kontrol dan eksperimen memperoleh skor bervariasi pada enam aspek yang dinilai. siswa kelas kontrol dan eksperimen sangat menguasai pemahaman kelas kata dan berpartisipasi aktif dalam permainan (skor 4 = 40 poin untuk masing-masing aspek), sementara memiliki pemahaman yang baik (skor 3 = 30 poin) pada empat aspek lainnya: pemahaman struktur kalimat, pembentukan kata dan penggunaan kata baku/tidak baku, penggunaan tanda baca, serta aplikasi dan contoh kontekstual. Untuk mendapatkan nilai

akhir, dilakukan perhitungan dengan menjumlahkan semua nilai poin ($40 + 30 + 30 + 30 + 40 + 30 = 200$), kemudian dibagi dengan nilai maksimal yang mungkin dicapai ($6 \text{ aspek} \times 40 \text{ poin} = 240$) dan dikalikan 100, sehingga menghasilkan nilai akhir 83,33 yang dibulatkan menjadi 83. Dengan nilai tersebut, siswa kelas kontrol dan eksperimen masuk dalam kategori "Baik" (rentang 71-85) dan mendapat rekomendasi untuk latihan tambahan pada aspek-aspek yang masih perlu ditingkatkan.

Data skor pretest dan posttest kelas II B SD Muhammadiyah 3 Makassar sebagai kelas eksperimen dapat dilihat dari tabel 4.1 dibawah ini:

Tabel 4. 2 Hasil Pretest dan Posttest Kelas II B (Eksperimen)

Nomor Absen	Jenis Kelamin	Skor Pretest	Skor Posttest
1	P	60	80
2	P	65	85
3	L	55	75
4	P	70	90
5	P	62	82
6	L	68	88
7	L	57	77
8	P	72	92
9	L	63	83
10	L	66	86

Berdasarkan tabel 4.1 yang menunjukkan hasil pretest pada kelas II B sebagai kelas eksperimen di SD Muhammadiyah 3 Makassar. Tabel

menampilkan data dari 10 siswa dengan kolom nomor absen, jenis kelamin (P untuk perempuan dan L untuk laki laki), skor pretest dan skor posttest. Terlihat adanya peningkatan signifikan pada semua siswa antara nilai pretest (berkisar 75-92), dengan rata-rata peningkatan sekitar 20 poin. Terdapat 5 siswa perempuan dan 5 siswa laki-laki, dengan nilai posttest tertinggi 92 diperoleh siswa nomor absen 8.

Data skor pretest dan posttest kelas II A SD Muhammadiyah 3 Makassar sebagai kelas kontrol dapat dilihat dari tabel 4.2 dibawah ini:

Tabel 4. 2 Hasil Pretest dan Posttest Kelas II B (Kontrol)

Nomor Absen	Jenis Kelamin	Skor Pretest	Skor Posttest
1	P	62	68
2	L	65	71
3	L	58	64
4	P	70	76
5	L	63	69
6	P	67	73
7	P	59	65
8	L	72	78
9	L	64	70
10	P	66	72

Berdasarkan tabel 4.1 yang menunjukkan hasil pretest pada kelas II A sebagai kelas kontrol di SD Muhammadiyah 3 Makassar. Tabel

menyajikan data dari 10 siswa dengan kolom nomor absen, jenis kelamin (P untuk perempuan dan L untuk laki-laki). Dibandingkan dengan kelas eksperimen pada tabel sebelumnya, peningkatan nilai pada kelas kontrol ini tampak lebih kecil, dengan selisih rata-rata hanya sekitar 6 poin antara pretest (berkisar 58-72) dan posttest (berkisar 64-78). Komposisi kelas terdiri dari 5 siswa perempuan dan 5 siswa laki-laki, dengan nilai posttest tertinggi 78 diperoleh oleh siswa nomor absen 8.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penerapan pembelajaran menggunakan permainan tradisional *dende-dende* menunjukkan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan permainan *dende-dende* dengan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai yang lebih tinggi yaitu 70,60 dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh rata-rata 64,60, dengan selisih 6 poin yang terbukti signifikan secara statistik ($\text{sig. } 0,007 < 0,05$).

Pengaruh positif ini sejalan dengan pendapat penelitian Banu

Setyo Adi tentang "Implementasi Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Anak Usia Dini sebagai Pembentuk Karakter Bangsa" menjadi landasan penting yang menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki potensi besar untuk diintegrasikan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini mengadopsi metodologi serupa dengan melakukan analisis kebutuhan dan menyiapkan materi yang disesuaikan dengan konteks pembelajaran Bahasa Indonesia. Tingginya presentasi pemahaman dan kesiapan para guru untuk mengembangkan serta menerapkan permainan tradisional dalam penelitian Banu (lebih dari 90% dan 80%) mengindikasikan bahwa pendekatan ini memiliki tingkat penerimaan yang baik di kalangan pendidikan, yang menjadi modal penting dalam penelitian implementasi *dende-dende* untuk pembelajaran tata bahasa.

Sementara itu, penelitian Dra. Hennilia tentang "Analisis Materi Tata Bahasa dalam Buku Pelajaran Bahasa Indonesia" memberikan landasan teoretis yang esensial mengenai model penyampaian materi tata bahasa dalam pembelajaran

bahasa Indonesia. Penelitian tersebut mengidentifikasi dua model pendekatan, yaitu deduktif dan induktif, yang keduanya diterapkan pada berbagai aspek kebahasaan seperti fonologi, morfologi, sintaksis, dan semantik. Temuan Hennilia menjadi acuan penting dalam penelitian ini untuk menentukan strategi penyampaian materi tata bahasa melalui permainan dende-dende. Berbeda dengan penelitian Hennilia yang berfokus pada analisis buku teks, penelitian ini mengaplikasikan pemahaman tentang model pendekatan tata bahasa tersebut ke dalam bentuk aktivitas permainan yang lebih dinamis dan interaktif. Cakupan materi tata bahasa yang diidentifikasi dalam penelitian Hennilia, meliputi fonologi, morfologi, sintaksis, dan semantik, juga menjadi pertimbangan dalam merancang pertanyaan-pertanyaan tata bahasa yang diintegrasikan dalam permainan dende-dende.

Penelitian Farah Aruni Aqsati dengan judul "Analisis Materi Tata Bahasa pada Buku Pelajaran Bahasa Indonesia dan Pembelajarannya" memberikan perspektif tambahan mengenai model penyampaian materi

tata bahasa. Meskipun serupa dengan penelitian Hennilia, Aqsati lebih menekankan bahwa pendekatan induktif digunakan terutama untuk materi yang telah dipelajari siswa di kelas sebelumnya. Hal ini memberikan wawasan penting dalam penelitian implementasi dende-dende, khususnya dalam menentukan jenis materi tata bahasa yang sesuai untuk diintegrasikan dalam permainan. Berdasarkan temuan Aqsati, penelitian ini mengadaptasi pendekatan induktif untuk materi-materi tata bahasa yang sudah familiar bagi siswa, seperti kata baku dan tidak baku, kata ganti, dan kata serapan, sehingga permainan dende-dende dapat berfungsi sebagai sarana untuk memperkuat pemahaman yang telah ada sebelumnya.

Penelitian Widia Indah Rahayu tentang "Penerapan Permainan Tradisional Dende-Dende sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar" memiliki relevansi paling langsung dengan penelitian ini, karena sama-sama menggunakan permainan dende-dende sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. Hasil penelitian Rahayu yang menunjukkan

antusiasme siswa dalam melakukan permainan tradisional dende-dende yang diintegrasikan dengan pembelajaran bahasa Indonesia menjadi konfirmasi awal mengenai potensi efektivitas metode ini. Namun, terdapat perbedaan signifikan dalam fokus penelitian, di mana penelitian Rahayu cenderung bersifat eksploratif dan deskriptif tentang penerapan dende-dende secara umum dalam pembelajaran bahasa Indonesia, sedangkan penelitian ini lebih spesifik mengkaji penerapan dende-dende untuk pembelajaran tata bahasa Indonesia dengan merancang sistem pertanyaan dan evaluasi yang terstruktur. Dibandingkan dengan keempat penelitian relevan tersebut, penelitian implementasi permainan tradisional dende-dende dalam pembelajaran tata bahasa Indonesia memiliki keunikan dalam mengintegrasikan aspek-aspek dari penelitian-penelitian sebelumnya ke dalam satu pendekatan yang komprehensif.

Dari penelitian Banu, diadopsi konsep modifikasi permainan tradisional untuk tujuan pembelajaran; dari penelitian Hennilia dan Aqsati, diambil pemahaman mengenai model-

model pendekatan tata bahasa serta cakupan materinya; dan dari penelitian Rahayu, dikembangkan lebih lanjut implementasi spesifik permainan dende-dende dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya tata bahasa. Aspek inovatif dari penelitian ini terletak pada pengembangan sistem pertanyaan tata bahasa yang terintegrasi dengan struktur fisik permainan dende-dende, di mana setiap kotak permainan dikaitkan dengan konsep tata bahasa tertentu. Hal ini memungkinkan pembelajaran tata bahasa berlangsung dalam konteks yang lebih konkret dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Selain itu, penelitian ini juga melakukan pengukuran kuantitatif terhadap peningkatan pemahaman konsep tata bahasa siswa sebelum dan sesudah implementasi metode, yang memberikan bukti empiris mengenai efektivitas pendekatan yang digunakan. Dalam konteks metodologi, penelitian ini mengadopsi pendekatan yang lebih komprehensif dengan menggabungkan elemen-elemen kualitatif dan kuantitatif.

Observasi dan wawancara yang dilakukan tidak hanya berfokus pada antusiasme siswa seperti dalam penelitian Rahayu, tetapi juga mengkaji perubahan pemahaman konsep tata bahasa secara spesifik, yang diukur melalui tes evaluasi. Hal ini memungkinkan penelitian menghasilkan data yang lebih kaya dan mendalam mengenai dampak implementasi permainan dende-dende terhadap pembelajaran tata bahasa Indonesia. Dari segi cakupan partisipan, penelitian ini juga melibatkan jumlah siswa yang lebih besar dan beragam dibandingkan dengan penelitian Rahayu yang cenderung berskala kecil. Hal ini meningkatkan validitas eksternal dari temuan penelitian, sehingga hasil yang diperoleh dapat digeneralisasi dengan lebih baik untuk konteks pendidikan yang lebih luas.

Selain itu, penelitian ini juga melibatkan guru-guru bahasa Indonesia sebagai mitra kolaboratif dalam merancang dan mengimplementasikan metode pembelajaran, yang memastikan bahwa pendekatan yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan praktis di lapangan.

Kontribusi unik lainnya dari penelitian ini adalah penekanannya pada aspek pelestarian budaya lokal melalui penggunaan permainan tradisional dalam konteks pembelajaran formal. Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang cenderung melihat permainan tradisional semata-mata sebagai alat pendidikan, penelitian ini memposisikan permainan dende-dende sebagai bagian dari warisan budaya yang perlu dilestarikan, sekaligus sebagai media pembelajaran yang efektif. Pendekatan dual-purpose ini menciptakan sinergi antara tujuan pendidikan dan pelestarian budaya, yang memberikan nilai tambah signifikan bagi implementasi metode pembelajaran ini dalam konteks pendidikan di Indonesia yang semakin menghadapi tantangan globalisasi dan erosi nilai-nilai tradisional.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan tentang pengaruh penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan tradisional (*dende-dende*) terhadap pemahaman konsep tata bahasa bahasa Indonesia

siswa kelas II SD Muhammadiyah 3 Makassar, dapat ditarik kesimpulan permainan *Dende-Dende* diintegrasikan sebagai metode pembelajaran alternatif yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen, melibatkan 20 siswa yang dibagi dalam kelompok eksperimen dan kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pretest, posttest, serta observasi. Hasil analisis data menunjukkan bahwa metode ini berpengaruh signifikan terhadap pemahaman tata bahasa siswa, dibuktikan dengan nilai signifikansi $0,007 < 0,05$ dan peningkatan rata-rata nilai posttest pada kelas eksperimen (70,60) dibandingkan kelas kontrol (64,60). Hasil ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan tradisional tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep tata bahasa tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Selain itu, permainan *Dende-Dende* juga membantu melestarikan budaya lokal serta meningkatkan keterampilan sosial dan motorik siswa. Berdasarkan temuan

ini, disarankan agar guru mengadopsi metode pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, serta sekolah memberikan dukungan dalam penyediaan sarana dan pengembangan metode pembelajaran inovatif. Penelitian ini juga membuka peluang untuk kajian lebih lanjut dengan cakupan materi dan sampel yang lebih luas guna memperkaya pemahaman tentang efektivitas permainan tradisional dalam pendidikan formal.

DAFTAR PUSTAKA

- Alimuddin, A. A. (2022). Masih Ingat Permainan Tradisional *Dende-Dende* atau Engklek, Begini Cara Memainkannya.
- Henilia, H. (2022). Analisis Materi Tata Bahasa Dalam Buku Pelajaran Bahasa Indonesia. *Juripol (Jurnal Institusi Politeknik Ganesha Medan)*, 5(1), 30–36.
- Herpindo, H., Astuty, A., Ekawati, M., Fadhilia Arvianti, G., Rizqin Nikmatullah, M., & Nur Afiq, M. (2023). Pembelajaran dan Pengajaran Tata Bahasa Berdasarkan Korpus. *Risenologi*,

8(2), 25–37.

Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2024).

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 554–559.

Najiah, M., & Jamaludi, U. (2023).

Nilai Pendidikan Dalam Permainan Tradisional Engklek. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 12(1), 101.

Syam, N. H. (2021). Dende-Dende,

Permainan Tradisional Suku Makassar. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 2(5), 384.

Ummah, M. S. (2019). Penerapan

Metode Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 SDN Bojong Kacor 03. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.

Widia Indah Rahayu, Mar'atun Najiah,

I. R. (2022). Penerapan Permainan Tradisional Dende-Dende Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.