

Analisis Nilai Karakter dan Budaya Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional Engklek

Siti Atikah¹, Siti Sahronih², Ratri Nuryani Qudwatullathifah³

^{1,2,3}Institut Prima Bangsa, Indonesia

Article Information

Article History:

Received November 8, 2025

Revised Januari 12, 2026

Published Februari 18, 2026

DOI:

[https://doi.org/xxx/pride.v1i](https://doi.org/xxx/pride.v1i1.xx)

[1.xx](https://doi.org/xxx/pride.v1i1.xx)

Keyword:

Permainan Tradisional

Engklek,

Nilai Karakter,

Kearifan Lokal

ABSTRACT

Arus modernisasi dan disrupsi digital sering kali meminggirkan nilai-nilai karakter serta warisan budaya lokal di lingkungan pendidikan dasar, yang berdampak pada munculnya perilaku individualis siswa dan anggapan bahwa materi akademik terasa abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut melalui penerapan media permainan tradisional engklek berbasis kearifan lokal di SDN Karang Jalak 2 Kota Cirebon. Menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus, data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan analisis dokumen, serta dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman dengan triangulasi data. Temuan penelitian menunjukkan bahwa permainan engklek berhasil mentransformasi perilaku sosial siswa dari individualis menjadi kolaboratif, serta menginternalisasi nilai-nilai karakter esensial seperti kerja sama, kesabaran, kejujuran, dan sportivitas. Selain itu, pendekatan ini mampu mengubah konsep akademik yang abstrak menjadi konkret sekaligus menumbuhkan kebanggaan terhadap identitas budaya lokal. Dengan demikian, integrasi permainan tradisional terbukti menjadi solusi pembelajaran kontekstual yang inovatif, humanis, dan berkelanjutan.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



1. INTRODUCTION

Pendidikan memegang fondasi utama dalam membentuk generasi yang cerdas, berkarakter, dan berbudaya. Di era globalisasi saat ini, perkembangan teknologi dan arus informasi yang cepat berdampak besar terhadap perilaku peserta didik, serta berpotensi menggeser identitas budaya lokal (H. P. Sari et al., 2025). Di sisi lain, proses pembelajaran di sekolah dasar masih sering menghadapi kendala, seperti kurangnya variasi media pembelajaran yang mampu membangkitkan motivasi siswa secara optimal (Huda et al., 2026). Padahal, pemanfaatan media yang tepat sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang efisien, menyenangkan, dan berpusat pada keterlibatan siswa (Andini et al., 2024).

Berdasarkan studi pendahuluan melalui observasi dan wawancara di SDN Karang Jalak 2 pada 9 Januari 2025, ditemukan bahwa pembelajaran masih didominasi media sederhana seperti gambar dari buku dan lingkungan sekitar. Kondisi ini membuat siswa cepat bosan, kurang antusias,

dan jarang terpapar media berbasis kearifan lokal. Guru pun menghadapi keterbatasan sarana serta minimnya pemahaman dalam mengintegrasikan nilai budaya ke dalam pembelajaran. Permasalahan ini berimbas pada rendahnya pemahaman nilai-nilai karakter dan budaya pada siswa sekolah dasar.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, pemanfaatan kearifan lokal melalui permainan tradisional menawarkan potensi edukatif yang besar. Salah satu permainan tradisional yang populer di Indonesia adalah engklek dikenal pula sebagai “sunda manda”, “tejek-tejekan”, atau “setatak” (Efendi, 2022). Selain melatih keterampilan motorik kasar, keseimbangan, dan konsentrasi, permainan engklek secara psikososial mengandung nilai-nilai luhur yang dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa indikator penting. Indikator nilai-nilai karakter yang ditanamkan mencakup kesabaran (menunggu giliran, mengendalikan diri), kerja sama (koordinasi kelompok dan gotong royong), ketekunan (pantang menyerah dalam menghadapi kegagalan), serta sportivitas (menerima hasil dan mematuhi aturan main) (Aini, 2020; Purwanto & others, 2026). Sementara itu, indikator nilai budaya meliputi filosofi keseimbangan hidup, kebersamaan dan interaksi sosial, serta keharmonisan dengan pemanfaatan sumber daya alam lokal secara bijaksana (Syaiful, 2025). Pengintegrasian permainan tradisional ini juga sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kontekstual berbasis budaya lokal (I. Putri et al., 2025).

Meskipun potensi permainan tradisional sangat besar, penelitian mendalam mengenai analisis spesifik nilai karakter dan budaya melalui media engklek di lingkungan sekolah dasar masih perlu dieksplorasi lebih lanjut. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus pada analisis nilai-nilai karakter dan budaya siswa sekolah dasar menggunakan media permainan tradisional engklek di SDN Karang Jalak 2 Kota Cirebon. Secara lebih rinci, tujuan penelitian ini adalah: (1) menganalisis penanaman nilai-nilai karakter (kesabaran, kerja sama, ketekunan, dan sportivitas); (2) mendeskripsikan penerapan media permainan engklek dalam menanamkan nilai-nilai budaya lokal (filosofi keseimbangan, kebersamaan, dan keharmonisan lingkungan); serta (3) mengidentifikasi tantangan yang dihadapi dalam penggunaan media permainan berbasis kearifan lokal di sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan ilmu pendidikan, serta manfaat praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran interaktif dan membantu siswa melestarikan budaya lokal.

2. METHOD

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif dan desain studi kasus (Adji, 2024) guna mengeksplorasi proses penanaman nilai-nilai karakter dan budaya melalui media pembelajaran. Dalam penelitian kualitatif ini, peneliti bertindak sebagai instrumen kunci (human instrument) yang merencanakan, melaksanakan, mengumpulkan data, menganalisis, dan melaporkan hasil penelitian. Subjek penelitian sekaligus informan yang membantu memberikan informasi secara langsung meliputi guru kelas V serta siswa kelas V di SD Negeri Karang Jalak 2, yang beralamat di Jl. Karang Jalak Indah No. 27, Sunyaragi, Kecamatan Kesambi, Kota Cirebon. Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih lima bulan, mulai dari Februari hingga Juni 2025.

Sumber data yang digunakan terdiri atas sumber primer dan sekunder. Sumber primer meliputi partisipan (*person*) yaitu guru dan siswa, lokasi penelitian (*place*), serta dokumen resmi atau foto kegiatan pembelajaran (*paper*). Sementara itu, sumber sekunder diperoleh melalui literatur pendukung, catatan lapangan, dan hasil penelitian terdahulu yang relevan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga cara utama, yakni observasi partisipatif untuk mengamati perilaku serta keterwujudan nilai karakter (kesabaran, kerja sama, ketekunan, sportivitas) dan nilai budaya (keseimbangan hidup, kebersamaan, pemanfaatan sumber daya lokal) selama permainan engklek berlangsung; wawancara mendalam kepada guru dan siswa; serta dokumentasi.

Teknik analisis data mengacu pada model interaktif Miles & Huberman (1994) yang mencakup empat tahapan secara berkesinambungan: pengumpulan data, reduksi data (penyaringan dan pengelompokan informasi sesuai fokus variabel), penyajian data dalam bentuk uraian naratif, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Untuk memastikan kredibilitas dan keabsahan temuan, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi data, yang meliputi triangulasi sumber

(membandingkan data wawancara guru, observasi siswa, dan dokumentasi) serta triangulasi metode (membandingkan hasil dari berbagai teknik pengumpulan data pada fenomena yang sama).

3. RESULT AND DISCUSSION

Bagian ini menyajikan interpretasi mendalam dari hasil analisis data penelitian kualitatif yang diperoleh melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi di SDN Karang Jalak 2 Kota Cirebon. Paparan berfokus pada bagaimana media permainan tradisional engklek berbasis kearifan lokal digunakan untuk menanamkan nilai karakter dan budaya, serta menjawab rumusan masalah secara komprehensif tanpa menyertakan proses perhitungan statistik mentah.

3.1. Penanaman Nilai-Nilai Karakter dan Pemahaman Kognitif melalui Permainan Engklek

Berdasarkan hasil analisis data di lapangan, penerapan media permainan tradisional engklek terbukti secara signifikan memberikan pengaruh positif terhadap pembentukan karakter siswa kelas V di SDN Karang Jalak 2. Temuan menunjukkan adanya transformasi perilaku siswa yang pada awalnya cenderung individualis menjadi lebih kooperatif, disiplin, dan memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi.

Untuk memperjelas rincian temuan observasi, wawancara, dan dokumentasi terkait manifestasi nilai karakter serta dampaknya terhadap pemahaman materi akademik, dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. *Matriks Keterkaitan Aktivitas Permainan Engklek dengan Nilai Karakter dan Konsep Akademik.*

No.	Aspek Pengamatan	Temuan Lapangan / Perilaku Siswa	Nilai Karakter & Konsep Terkait
1.	Interaksi Sosial	Siswa saling membantu menghitung skor dan menyusun strategi kelompok.	Kerja Sama, Gotong Royong
2.	Kedisiplinan Main	Siswa menunggu giliran dengan tertib dan mematuhi batas garis permainan.	Kesabaran, Kejujuran, Disiplin
3.	Sikap Mental	Siswa menerima kemenangan atau kekalahan tim dengan lapang dada.	Sportivitas, Tanggung Jawab
4.	Pemahaman Materi	Konsep penjumlahan bilangan cacah abstrak menjadi konkret melalui objek nyata (gaco/batu).	Peningkatan Kognitif Matematika

Berdasarkan Tabel 1 di atas, terlihat jelas bahwa aktivitas bermain tidak hanya berdiri sendiri sebagai rekreasi fisik, melainkan terstruktur secara pedagogis. Nilai kerja sama dan gotong royong teramati ketika siswa secara aktif berdiskusi menentukan strategi, saling membantu menghitung penjumlahan bilangan cacah, serta mendukung rekan sekelompoknya. Sementara itu, nilai kesabaran dan sportivitas tercermin dari kedisiplinan siswa dalam menunggu giliran secara tertib serta kemampuan menerima hasil permainan dengan lapang dada.

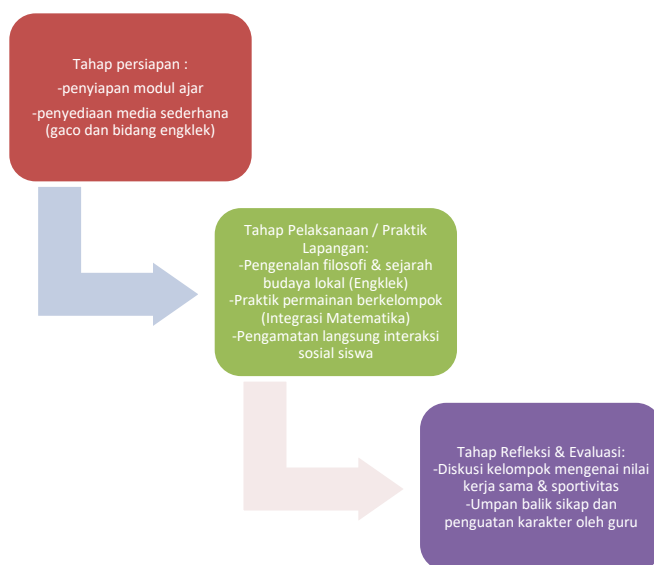
Temuan ini menjawab rumusan masalah mengenai efektivitas permainan tradisional sebagai media afektif. Penafsiran terhadap temuan ini dikaitkan dengan teori perkembangan moral dan sosial, di mana Permana et al. (2025) menegaskan bahwa karakter moral tidak sekadar diajarkan secara teoretis, melainkan harus melalui pembiasaan dan pengalaman langsung dalam situasi sosial yang nyata. Aktivitas fisik yang terstruktur dalam permainan engklek memberikan ruang interaksi sosial yang bermakna, sejalan dengan pandangan Vygotsky (1978) bahwa anak belajar secara optimal melalui interaksi kolaboratif di lingkungan sosialnya (Pikoli et al., 2026). Hasil penelitian ini juga memperkuat dan mengonfirmasi temuan-temuan penelitian terdahulu oleh Dulyapit et al. (2026) yang menyatakan bahwa permainan tradisional terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial, emosional, serta internalisasi nilai moral anak-anak usia sekolah dasar.

3.2. Internalisasi Nilai Budaya Lokal dan Sintesis Pembelajaran Kontekstual

Selain aspek pembentukan karakter, hasil analisis menunjukkan bahwa permainan engklek memegang peranan penting sebagai sarana edukatif dalam mengenalkan dan menanamkan nilai-nilai budaya lokal. Melalui penggunaan alat sederhana dari lingkungan sekitar (seperti batu atau pecahan genting sebagai gaco) serta narasi sejarah dari guru mengenai asal-usul permainan, siswa tidak hanya memahami aturan main, tetapi juga menangkap filosofi keseimbangan hidup, kesederhanaan, dan kebersamaan yang terkandung di dalamnya.

Hal ini bersesuaian dengan pandangan Koentjaraningrat (dalam Mamis et al., 2025) bahwa transmisi budaya lokal harus dilakukan melalui aktivitas kontekstual agar generasi muda memiliki rasa memiliki. Temuan ini selaras dan memperkuat hasil penelitian Asyaidah et al. (2025) juga Saputri et al. (2024) yang menekankan bahwa pelestarian permainan tradisional efektif memperkuat identitas budaya dan Profil Pelajar Pancasila. Dari segi akademik, penggunaan media ini terbukti menjembatani materi matematika yang abstrak menjadi konkret dan menyenangkan (Az-Zahara et al., 2025; Hidayah, 2025). Meskipun menghadapi tantangan berupa keterbatasan waktu dan fasilitas (L. R. Putri & Haifaturrahmah, 2025), perencanaan yang selaras dengan Kurikulum Merdeka (Kemendikbud, 2023) menjadikan model pembelajaran ini layak diterapkan secara luas (Mulyasa, 2023).

Untuk memberikan gambaran alur implementasi pembelajaran berbasis kearifan lokal ini dari tahap persiapan hingga evaluasi, berikut adalah kerangka tahapan operasional yang diterapkan di kelas:



Gambar 1. Alur Integrasi Permainan Tradisional Engklek dalam Pembelajaran Kontekstual

Berdasarkan alur pada Gambar 1, proses pembelajaran dirancang secara sistematis agar muatan kognitif (matematika) dan afektif (karakter serta budaya) berjalan secara sinkron. Temuan ini menginterpretasikan bahwa transmisi budaya secara kontekstual mampu menumbuhkan rasa kepemilikan dan kebanggaan pada generasi muda terhadap warisan leluhur di tengah arus modernisasi. Hal ini sejalan dengan pandangan Koentjaraningrat (dalam Wahyudi, 2025) yang menyatakan bahwa pelestarian budaya lokal memerlukan wadah aktivitas yang aplikatif agar nilai-nilai luhurnya dapat dihayati. Hasil penelitian ini memperkuat teori Friwahyuni et al. (2025) Ningsih et al. (2025) menekankan bahwa permainan tradisional merupakan instrumen strategis dalam memperkuat identitas budaya sekaligus mendukung pencapaian dimensi Profil Pelajar Pancasila, khususnya pada elemen berkebhinekaan global.

Lebih lanjut, dari segi efektivitas akademik, triangulasi data antara guru dan siswa mengonfirmasi bahwa integrasi permainan engklek berhasil mengubah materi matematika yang abstrak (seperti penjumlahan bilangan cacah) menjadi konsep yang konkret dan menyenangkan (P.

Sari, 2026). Meskipun dalam pelaksanaannya terdapat beberapa kendala teknis seperti keterbatasan alokasi waktu kurikulum, manajemen durasi bermain, serta fasilitas ruang terbuka (Nurshifa et al., 2025; Zuhrotunisa, 2025) perencanaan yang matang dan adaptasi terhadap prinsip Kurikulum Merdeka (Kemendikbud, 2023) membuktikan bahwa model pembelajaran berbasis kearifan lokal ini layak dikembangkan secara luas sebagai alternatif metode pembelajaran yang humanis, kreatif, dan bermakna di sekolah dasar.

4. CONCLUSION

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan tradisional engklek berbasis kearifan lokal di SDN Karang Jalak 2 Kota Cirebon terbukti sangat efektif sebagai instrumen ganda dalam pembelajaran di sekolah dasar. Pertama, permainan ini berhasil menginternalisasi nilai-nilai karakter esensial seperti kerja sama, kesabaran, kejujuran, sportivitas, dan rasa tanggung jawab secara alami melalui pengalaman bermain yang interaktif dan menyenangkan. Kedua, pendekatan ini tidak hanya mempermudah siswa dalam memahami materi akademik (seperti konsep matematika secara konkret), tetapi juga berfungsi strategis dalam menumbuhkan kesadaran, kecintaan, dan kebanggaan terhadap identitas serta warisan budaya lokal di tengah arus modernisasi.

Meskipun dalam implementasinya dijumpai beberapa tantangan teknis seperti keterbatasan waktu, sarana, dan perlunya peningkatan kompetensi guru, temuan ini menegaskan esensi baru bahwa integrasi permainan tradisional merupakan solusi pembelajaran kontekstual yang humanis. Model ini tidak sekadar merevitalisasi budaya leluhur, melainkan juga memperkuat pencapaian dimensi Profil Pelajar Pancasila secara holistik. Oleh karena itu, pendekatan berbasis kearifan lokal ini memiliki implikasi praktis yang kuat untuk dikembangkan secara berkelanjutan oleh para pendidik dan pengembang kurikulum dalam merancang ekosistem pembelajaran sekolah dasar yang inovatif.

Sebagai rekomendasi bagi pengembangan ilmu pengetahuan di masa mendatang, peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan kajian dengan meneliti pengaruh implementasi permainan berbasis kearifan lokal terhadap aspek kognitif, hasil belajar akademik, maupun keterampilan sosial-emosional siswa secara kuantitatif atau eksperimental. Selain itu, eksplorasi dapat diperluas dengan melibatkan variasi jenis permainan tradisional daerah lain yang belum banyak terungkap, atau dilakukan melalui perbandingan lintas sekolah di wilayah geografis yang berbeda, guna memperkuat generalisasi model pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam skala yang lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada pihak SDN Karang Jalak 2 Kota Cirebon, khususnya guru kelas, para siswa kelas V, serta seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, izin, dan bantuan penuh selama proses penelitian ini berlangsung.

REFERENCES

- Adji, T. P. (2024). Desain penelitian kualitatif. *Metode Penelitian Kualitatif*, 27, A27.
- Aini, N. (2020). *Nilai-nilai karakter islami pada permainan tradisional anak di desa mujirahayu kecamatan Seputih Agung kabupaten Lampung Tengah*. UIN Raden Intan Lampung.
- Andini, M., Ramdhani, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Peran guru dalam menciptakan proses belajar yang menyenangkan. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2298–2305.
- Asyaidah, N. L., Dewi, D. A., & Sudarmansyah, R. (2025). Internalisasi Nilai Karakter Budaya Sunda Melalui Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Berbasis Permainan Tradisional. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 158–175.
- Az-Zahara, N. L., Mulawarni, M., Syifa, S. N., & Unaenah, E. (2025). Analisis penggunaan media konkret pada hasil pembelajaran matematika materi pecahan. *Journal Innovation In Education*, 3(3), 288–297.
- Dulyapit, A., Sari, V. P., Hidayat, O. S., & Farokhah, L. (2026). Improving Character Education through the Integration of Traditional Games in Primary Education: A Case Study Approach.

- EduPrime (Journal of Innovation in Primary Education)*, 1(1), 1–12.
- Efendi, P. N. W. (2022). Identifikasi Permainan Tradisional Engklek. *Melihat Lebih Dekat: Antologi Hasil Penelitian Pembelajaran Berbasis Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Kelas X1 \& X2 SMA Negeri 1 Sidoarjo*, 1, 122.
- Friwahyuni, D., Triwahyuni, E., & Chandra, R. D. A. (2025). Implementasi Media Permainan Ular Tangga Edukatif dalam Menanamkan Karakter Berkebinekaan Global pada Anak Usia 5-6 Tahun. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 8(2), 497–509.
- Hidayah, H. S. (2025). Penggunaan media konkret untuk meningkatkan pemahaman konsep nilai tempat dalam pelajaran matematika bagi siswa kelas II SD Negeri 4 Sendang Asih tahun pelajaran 2024/2025. *EDUBINA: Jurnal Pembelajaran Pendidikan Dasar*, 1(2), 71–79.
- Huda, I. N., Alfira, A., Setiawati, T., & Farhurohman, O. (2026). Analisis pemanfaatan media digital dalam mengatasi kejenuhan belajar IPAS di sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(01), 131–143.
- Mamis, S., Nomleni, K. E. J., Purwatiningsih, S. D., Judijanto, L., & Irawatie, A. (2025). *Komunikasi dalam Perspektif Sosial Budaya*. PT. Green Pustaka Indonesia.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. sage.
- Mulyasa, H. E. (2023). *Implementasi kurikulum merdeka*. Bumi Aksara.
- Ningsih, R., Susilawati, S., & Purna Putra, H. (2025). *Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Tema Kearifan Lokal Rumah Adat Kepahiang Pada siswa Kelas V SDN 02 Kepahiang*. Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Nurshifa, C. S., Fahmi, I., & Faizin, M. (2025). Tantangan dan Solusi dalam Implementasi Full Day School di SMPIT At-Taubah Karawang. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 23(2), 877–885.
- Permana, D., Rahman, A., Wildan, D., & others. (2025). Landasan Teori Pendidikan Karakter dalam Perspektif Teori Perkembangan Moral, Kognitif, dan Sosial. *Jurnal BELAINDIKA: Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan*, 7(2), 215–223.
- Pikoli, M. A., Daud, M., Airmas, A., Fadila, S., Suli, S. F., & Sari, M. (2026). Hubungan Aktivitas Bermain Kelompok dengan Kemampuan Kolaborasi Anak Usia Dini. *Jejak Digital: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(4), 5124–5134.
- Purwanto, D., & others. (2026). *MPA'A SAMA Tana'o Sama Transformasi Pembelajaran Sekolah Dasar Melalui Deep Learning, Permainan Tradisional, dan Student Well Being*. PT. NARASI KITA PUBLISHING.
- Putri, I., Nurkifayati, N., Lisfani, L., Inayah, A., & Syafruddin, S. (2025). Penerapan Model Pembelajaran CTL Berorientasi Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pesona Indonesia*, 2(2), 53–58.
- Putri, L. R., & Haifaturrahmah, H. (2025). Tantangan dan kesulitan pendidik pada masa kini. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(4), 3049–3067.
- Saputri, A., Alwani, P., & Apriani, P. (2024). Implementasi Penguatan Profil Pancasila Tema Kearifan Lokal dengan Kontekstualisasi Permainan Tradisional Congklak. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 6461–6475.
- Sari, H. P., Husna, S., Siregar, R., & others. (2025). Peran Pendidikan Islam dalam Mengatasi Dampak Negatif Globalisasi terhadap Karakter Generasi Z. *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial \& Humaniora*, 3(2), 790–800.
- Sari, P. (2026). *STRATEGI GURU DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SDN 01 LADIANTA KABUPATEN KONAWE KEPULAUAN*. IAIN KENDARI.
- Syaiful, M. S. (2025). KEARIFAN LOKAL PAPUA DAN INTEGRASINYA DENGAN NILAI-NILAI ISLAM. *AT-TA'DIB: JURNAL KEPENDIDIKAN DAN KEAGAMAAN*, 9(1), 45–61.
- Wahyudi, A. N. (2025). *Pelestarian Nilai-nilai Budaya Lokal Dalam Sedekah Laut Pada Masyarakat Morodemak*. Universitas Ivet.
- Zuhrotunisa. (2025). *Manajemen Kurikulum Program Full Day School di MTs Negeri 3 Banjarnegara*. Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IAINU) Kebumen.