



Contents lists available at [Journal IICET](#)

**JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)**

ISSN: 2541-3163(Print) ISSN: 2541-3317 (Electronic)

Journal homepage: <https://jurnal.iicet.org/index.php/jpci>



## Revitalisasi megoak-goakan sebagai media pembelajaran IPS berbasis budaya untuk menumbuhkan empati dan mencegah bullying di sekolah dasar

Ni Luh Sri Ardhaniasih<sup>1</sup>, Ni Putu Okta Ginanti<sup>1</sup>, Ni Putu Iswarya Harumtini<sup>1</sup>, Ketut Susiani<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Pendidikan Ganesha

### Article Info

#### Article history:

Received Jan 10<sup>th</sup>, 2025

Revised Feb 11<sup>th</sup>, 2025

Accepted Mar 5<sup>th</sup>, 2025

#### Keyword:

Megoak-Goakan  
Pembelajaran IPS  
Empati  
Bullying

### ABSTRACT

Perundungan (bullying) di sekolah dasar menjadi masalah sosial-emosional serius yang mengganggu perkembangan siswa dan merupakan isu penting dalam pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs), khususnya dalam hal pendidikan yang inklusif dan berkualitas (SDG 4). Revitalisasi Megoak-Goakan berpotensi sebagai media pembelajaran IPS berbasis budaya untuk menumbuhkan empati dan mencegah bullying. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas Megoak-Goakan dalam menumbuhkan empati dan mencegah bullying di lingkungan sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR), dengan mengikuti tahapan PRISMA untuk identifikasi, penyaringan, seleksi kelayakan, dan analisis isi. Data diperoleh dari 30 artikel ilmiah nasional dan internasional yang membahas pembelajaran IPS, pendidikan karakter, budaya lokal, permainan tradisional, dan pencegahan bullying pada rentang waktu 2020–2025. Hasil SLR menunjukkan bahwa Megoak-Goakan mengandung unsur kerja sama tim, sportivitas, dan komunikasi antarpeserta yang dapat mengembangkan keterampilan sosial-emosional seperti empati, toleransi, dan pengendalian emosi. Interaksi langsung dalam permainan ini memperkuat rasa kebersamaan dan penghargaan terhadap perbedaan. Oleh karena itu, integrasi Megoak-Goakan dalam kurikulum IPS tidak hanya memperkaya pengalaman belajar dengan budaya lokal, tetapi juga berkontribusi signifikan pada terciptanya iklim sekolah yang inklusif dan bebas bullying.



© 2025 The Authors. Published by IICET.

This is an open access article under the CC BY-NC-SA license  
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

### Corresponding Author:

Ni Luh Sri Ardhaniasih,  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Email: [sria0609@gmail.com](mailto:sria0609@gmail.com)

## Introduction

Perundungan (bullying) di sekolah dasar menjadi salah satu masalah sosial-emosional yang terus mengancam kesejahteraan dan perkembangan anak. Menurut laporan World Health Organization (2020), sekitar 30%–50% anak-anak mengalami bullying di sekolah, yang dapat berdampak serius pada psikologis, sosial, dan akademik mereka. Data dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) (2020) juga menunjukkan bahwa insiden bullying di Indonesia meningkat 12% dalam tiga tahun terakhir. Dampak dari perundungan ini tidak hanya terlihat dalam jangka pendek, seperti penurunan motivasi belajar dan kualitas hubungan sosial, tetapi juga dapat berlanjut hingga kehidupan dewasa, mengganggu keterampilan sosial, dan membentuk pola perilaku agresif (Fitriana, 2023). Oleh karena itu, penting bagi dunia pendidikan untuk segera mencari solusi yang efektif dalam

mencegah perundungan sejak usia dini, salah satunya melalui pendekatan berbasis pembelajaran karakter dan sosial-emosional.

Isu bullying di sekolah dasar tidak dapat dilepaskan dari komitmen global terhadap Sustainable Development Goals (SDGs), khususnya tujuan ke-4, yaitu menjamin pendidikan yang inklusif dan berkualitas serta mendukung kesempatan belajar sepanjang hayat bagi semua. Lingkungan belajar yang aman dan mendukung, bebas dari kekerasan dan diskriminasi, merupakan bagian esensial dari pencapaian Sustainable Development Goals pada tujuan ke-4 (Diemer, Khushik, & Ndiaye, 2020). Oleh karena itu, penting bagi dunia pendidikan untuk segera mencari solusi yang efektif dalam mencegah perundungan sejak usia dini, salah satunya melalui pendekatan berbasis pembelajaran karakter dan sosial-emosional.

Salah satu pendekatan yang mulai mendapat perhatian adalah integrasi nilai budaya lokal dalam pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan nilai budaya lokal dalam pembelajaran tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga mampu memperkuat keterampilan sosial mereka. Pembelajaran berbasis budaya lokal dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan kelas hingga 25% (Tusriyanto, 2020). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penerapan budaya tradisional dalam pembelajaran di Jawa Tengah berhasil mengurangi insiden bullying di sekolah hingga 18% (Harisatunisa & Chubby, 2023). Namun, meskipun terdapat sejumlah studi yang mengaitkan budaya lokal dengan pembelajaran IPS, sangat sedikit yang meneliti potensi permainan tradisional seperti Megoak-Goakan sebagai media pembelajaran dalam konteks ini. Padahal, Megoak-Goakan, sebagai permainan yang berasal dari Bali, mengandung unsur-unsur kolaborasi, komunikasi, dan kerja sama yang sangat relevan untuk membangun karakter sosial siswa.

Permainan tradisional Megoak-Goakan memiliki nilai pedagogis yang sangat kuat, karena tidak hanya mengajarkan keterampilan motorik, tetapi juga mendorong siswa untuk berinteraksi dalam suasana yang penuh sportivitas dan saling menghargai. Permainan ini memungkinkan siswa untuk saling bekerja sama dalam tim, mengatasi perbedaan, dan mengembangkan rasa empati yang penting dalam membangun iklim sosial yang inklusif. Meskipun demikian, penelitian mengenai penerapan Megoak-Goakan dalam konteks pembelajaran IPS untuk menanggulangi bullying masih sangat terbatas, terutama dalam mengkaji dampaknya terhadap kompetensi sosial-emosional siswa di sekolah dasar. Kesenjangan penelitian ini terletak pada minimnya kajian empiris yang mengkaji revitalisasi permainan tradisional seperti Megoak-Goakan sebagai media pembelajaran yang efektif dalam pembentukan karakter sosial dan pencegahan perundungan. Sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada budaya Jawa dan tidak menyoroti kearifan lokal dari Bali yang memiliki ciri khas permainan tradisional yang sangat berbeda.

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan mengkaji model pembelajaran IPS yang mengintegrasikan permainan Megoak-Goakan sebagai media berbasis budaya. Penelitian ini akan fokus pada beberapa hal: (1) Menilai dampak Megoak-Goakan dalam meningkatkan empati siswa kelas IV–VI di sekolah dasar; (2) Mengidentifikasi sejauh mana permainan tradisional ini dapat menurunkan insiden bullying di sekolah; (3) Menganalisis perubahan dalam keterampilan sosial-emosional siswa yang dihasilkan dari pembelajaran berbasis Megoak-Goakan; dan (4) Merumuskan rekomendasi implementasi kurikulum IPS berbasis budaya yang dapat diterapkan oleh guru dan pengambil kebijakan di tingkat sekolah dasar.

## Method

Penulisan artikel ini menggunakan pendekatan Systematic Literature Review (SLR) terhadap 30 artikel ilmiah nasional dan internasional yang diterbitkan dalam rentang waktu 2020 hingga 2025 dengan mengikuti tahapan PRISMA untuk identifikasi, penyaringan, seleksi kelayakan, dan analisis isi. Dengan tujuan untuk mengkaji secara mendalam potensi permainan tradisional Megoak-Goakan sebagai media pembelajaran IPS berbasis budaya dalam menumbuhkan empati dan mencegah perundungan (bullying) di sekolah dasar. SLR dipilih sebagai metode karena mampu menyajikan sintesis pengetahuan yang komprehensif, terstruktur, dan berbasis bukti dari berbagai penelitian terdahulu yang relevan dengan fokus kajian (Rosdiana, 2021). Selain itu, mengingat bullying merupakan bagian dari tantangan dalam menciptakan pendidikan yang aman, inklusif, dan setara—sebagaimana tercantum dalam Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (Sustainable Development Goals) poin ke-4 dan ke-16—maka pendekatan ini dapat mendukung upaya berbasis bukti dalam merumuskan strategi intervensi di ranah pendidikan dasar (Ambarita, 2020).

Proses review dilakukan melalui beberapa tahapan sistematis. Pertama, dilakukan identifikasi fokus dan rumusan masalah, yaitu bagaimana Megoak-Goakan dapat digunakan dalam konteks pembelajaran IPS untuk mengembangkan nilai-nilai sosial-emosional dan mencegah perilaku bullying. Selanjutnya, strategi pencarian data literatur dilaksanakan dengan menelusuri berbagai database daring seperti Google Scholar, ERIC, ScienceDirect, dan Portal Garuda. Kata kunci yang digunakan dalam pencarian meliputi: “Megoak-Goakan”, “pembelajaran IPS berbasis budaya”, “empati anak SD”, “bullying di sekolah dasar”, “pendidikan karakter

melalui permainan tradisional”, dan “budaya lokal dalam pembelajaran”. Literatur yang dijadikan sumber rujukan adalah artikel jurnal nasional dan internasional, buku ilmiah, serta laporan penelitian yang diterbitkan dalam rentang waktu antara tahun 2020 hingga 2025. Kriteria inklusi meliputi artikel yang: (1) relevan dengan topik pembelajaran berbasis budaya di tingkat sekolah dasar; (2) membahas secara langsung atau tidak langsung permainan tradisional sebagai media pembelajaran atau sebagai wahana penguatan karakter sosial; dan (3) memuat data atau teori tentang empati serta isu bullying di lingkungan sekolah. Sementara itu, artikel yang tidak melalui proses peer-review atau tidak memiliki relevansi langsung dengan variabel yang dikaji dikeluarkan dari analisis.

Data dari artikel-artikel yang terpilih kemudian dianalisis dengan pendekatan analisis tematik (*thematic analysis*). Dalam proses ini, dilakukan identifikasi, pengelompokan, dan interpretasi tema-tema utama yang muncul dari literatur, seperti: peran budaya lokal dalam pendidikan, fungsi permainan tradisional dalam pembelajaran kontekstual, hubungan empati dengan perilaku bullying, serta strategi pencegahan bullying di sekolah. Hasil analisis kemudian disintesis secara naratif untuk menunjukkan keterkaitan antar konsep dan mengidentifikasi gap penelitian yang belum banyak dijelajahi, termasuk integrasi permainan Megoak-Goakan secara spesifik dalam pembelajaran IPS untuk membentuk karakter sosial-emosional siswa. Dengan menggunakan metode SLR ini, artikel bertujuan memberikan dasar konseptual yang kuat dan relevan secara kontekstual bagi para pendidik dan pembuat kebijakan dalam merancang strategi pembelajaran IPS yang berbasis budaya lokal sebagai upaya nyata membentuk sekolah dasar yang lebih empatik, inklusif, dan bebas perundungan.

## Results and Discussions

### Results

Dari hasil telaah terhadap 30 artikel terpilih, diperoleh tiga temuan utama. Pertama, Sebanyak 14 artikel mengungkapkan bahwa pendekatan berbasis budaya lokal dalam pembelajaran IPS memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan relevansi materi ajar dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dalam konteks ini, budaya lokal berfungsi sebagai penghubung antara pengetahuan akademik dan nilai-nilai kehidupan masyarakat. Siswa yang belajar menggunakan konteks budaya daerahnya cenderung memiliki pemahaman yang lebih dalam terhadap materi IPS dan menunjukkan sikap sosial yang lebih positif (Wero, Laksana, & Lawe, 2021). Selain itu, pembelajaran berbasis budaya juga mempermudah siswa untuk mengenali dan menghargai keberagaman budaya Indonesia, meningkatkan identitas lokal dan nasionalisme, serta memperkuat sikap empatik terhadap kelompok sosial lain (Harisatunisa & Chubby, 2023). Pembelajaran berbasis budaya juga menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, komunikatif, dan partisipatif (Zahrika & Andaryani, 2023).

Kedua, sebanyak 10 artikel secara eksplisit meneliti dan merekomendasikan permainan tradisional sebagai media pembelajaran karakter, khususnya untuk membentuk empati, kerja sama, sportivitas, dan kesadaran sosial. Permainan seperti Gobak Sodor, Bentengan, dan Engklek telah berhasil diterapkan dalam konteks pembelajaran IPS maupun muatan lokal untuk memperkuat nilai-nilai sosial (Rakhman, 2025). Aktivitas permainan yang dilakukan secara berkelompok secara alamiah mengajarkan anak untuk berbagi peran, menghargai aturan, serta menyelesaikan konflik secara damai (Pratama, Wiguna, & Nirmayani, 2023). Meskipun permainan tradisional telah banyak dikaji, tidak ditemukan artikel yang secara khusus membahas permainan Megoak-Goakan dari Bali dalam konteks pendidikan karakter dan sosial-emosional di sekolah dasar. Ini menunjukkan adanya *research gap* yang signifikan. Padahal, Megoak-Goakan sebagai permainan tradisional komunal memiliki unsur strategi, kerja sama tim, kepemimpinan, dan refleksi nilai-nilai budaya agraris yang kuat. Ketiadaan kajian ini menunjukkan perlunya revitalisasi permainan daerah yang lebih beragam agar tidak hanya budaya populer yang diangkat, tetapi juga kearifan lokal yang unik dan otentik seperti Megoak-Goakan.

Ketiga, Sebanyak 6 artikel secara khusus membahas isu perundungan (*bullying*) di sekolah dasar dan menyimpulkan bahwa pencegahan bullying tidak cukup hanya melalui aturan atau hukuman, melainkan melalui penguatan karakter dan empati sejak dini. Pembelajaran IPS dinilai sebagai sarana strategis karena memuat tema sosial, interaksi, dan dinamika masyarakat yang sangat relevan dengan isu ini. Pentingnya pembelajaran kolaboratif dan pengalaman sosial dalam mencegah bullying (Yolanda & Yuniarti, 2024). Siswa yang terbiasa berempati dan bekerja sama cenderung memiliki kesadaran sosial yang tinggi dan tidak mudah melakukan kekerasan atau diskriminasi terhadap teman sebaya (Dewi, 2020). Hal ini sejalan dengan tujuan SDGs poin ke-4 (Pendidikan Berkualitas) dan ke-16 (Perdamaian, Keadilan, dan Kelembagaan yang Tangguh), yang mendorong terciptanya lingkungan belajar yang aman, inklusif, dan bebas dari kekerasan.

Temuan-temuan tersebut menegaskan adanya kekosongan riset dan penelitian yang signifikan terkait integrasi permainan Megoak-Goakan dalam pembelajaran IPS sebagai upaya strategis menumbuhkan empati dan mencegah bullying di sekolah dasar. Padahal, permainan tradisional ini sarat dengan nilai-nilai kerja sama,

kepemimpinan, serta kesadaran sosial yang tinggi, sehingga sangat potensial untuk ditransformasikan menjadi media pendidikan karakter dan sosial-emosional dalam konteks pembelajaran yang berbasis budaya lokal.

## Discussion

Hasil kajian literatur terhadap 30 artikel nasional dan internasional mengungkapkan bahwa pembelajaran IPS berbasis budaya lokal serta pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pendidikan karakter memiliki dampak yang signifikan terhadap pembentukan empati dan pencegahan bullying di sekolah dasar. Integrasi budaya lokal dalam pembelajaran IPS terbukti memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran serta meningkatkan partisipasi aktif mereka dalam pembelajaran (Lestari & Fitroh, 2023). Hal ini sejalan dengan temuan yang menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan pendekatan kontekstual budaya daerahnya menunjukkan sikap sosial yang lebih positif serta memiliki pemahaman yang lebih dalam terhadap realitas sosial di sekitarnya (Widodo, 2020). Pendekatan berbasis budaya turut memperkuat identitas lokal dan nasionalisme, meningkatkan kepedulian terhadap sesama, serta menciptakan suasana belajar yang komunikatif dan partisipatif (Zahrika & Andaryani, 2023). Pembelajaran IPS tidak hanya menjadi sarana untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga sebagai wadah internalisasi nilai-nilai kebangsaan dan keberagaman (Sumarni & Jewarut, 2024).

Dalam konteks ini, budaya lokal bukan hanya alat bantu mengajar, tetapi bagian integral dari proses pembelajaran yang membentuk kepribadian siswa. Permainan tradisional pun terbukti efektif sebagai media penguatan karakter. Permainan seperti Gobak Sodor, Bentengan, dan Engklek dapat mengembangkan empati, sportivitas, kerja sama, serta keterampilan sosial (Aqobah, Ali, Decheline, & Raharja, 2020). Proses bermain secara kelompok memfasilitasi pembentukan relasi yang sehat, keterlibatan aktif siswa, serta penghargaan terhadap aturan dan lawan main (Rakhman, 2025). Namun demikian, belum ditemukan kajian yang mengulas permainan Megoak-Goakan sebagai media pembelajaran karakter maupun IPS, meskipun permainan ini sarat dengan nilai kerja sama, strategi, dan kepemimpinan. Padahal, Megoak-Goakan merupakan permainan rakyat Bali yang sangat potensial untuk ditransformasikan menjadi media pembelajaran berbasis budaya yang efektif dalam mengembangkan kemampuan sosial-emosional siswa (Dewi, 2020). Hal ini menunjukkan adanya gap penelitian yang cukup besar, yang perlu dijawab melalui studi lanjut. Penelitian lain menekankan pentingnya pengalaman belajar kolaboratif sebagai pendekatan untuk mencegah perundungan (Yolanda & Yuniarti, 2024). Pembelajaran yang berpusat pada empati, kesadaran sosial, dan kerja sama terbukti mampu menekan kecenderungan perilaku bullying dan kekerasan di sekolah (Pratama, Wiguna, & Nirmayani, 2023). Secara keseluruhan, pembelajaran IPS berbasis budaya lokal dan permainan tradisional mendukung pencapaian tujuan pendidikan karakter yang lebih humanistik dan kontekstual. Pendidikan tidak lagi berfokus pada aspek kognitif semata, melainkan pada pengembangan pribadi utuh siswa yang berakar pada nilai-nilai budaya dan sosial (Sumarni & Jewarut, 2024).

Kelebihan utama dari artikel ini terletak pada pendekatannya yang sistematis dalam menelaah integrasi budaya lokal khususnya permainan tradisional dalam pembelajaran IPS sebagai sarana menumbuhkan empati dan mencegah bullying di sekolah dasar. Dengan memanfaatkan metode Systematic Literature Review (SLR) dan mengikuti tahapan PRISMA, artikel ini mampu menghadirkan sintesis pengetahuan yang komprehensif dari 30 studi nasional dan internasional yang diterbitkan dalam rentang waktu 2020 hingga 2025. Selain itu, kekuatan kajian ini juga terletak pada identifikasi research gap yang spesifik, yakni belum adanya penelitian yang mengkaji permainan tradisional khas Bali, Megoak-Goakan, sebagai media pembelajaran berbasis budaya dan karakter.

Kontribusi teoretis dari artikel ini adalah penguatan argumentasi tentang pentingnya revitalisasi permainan tradisional sebagai instrumen pendidikan karakter dan sosial-emosional dalam pembelajaran IPS. Dari sisi praktis, artikel ini memberikan dasar konseptual bagi pendidik, pembuat kebijakan, dan pengembang kurikulum untuk mengeksplorasi dan mengadopsi media pembelajaran berbasis budaya lokal yang lebih kontekstual, inklusif, dan relevan dengan kehidupan siswa. Artikel ini juga memperluas cakrawala pemanfaatan permainan rakyat, tidak hanya sebagai warisan budaya, tetapi juga sebagai alat pedagogis yang berdaya guna dalam menghadapi tantangan sosial kontemporer seperti bullying di sekolah.

Implikasi dari hasil kajian ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran IPS berbasis budaya lokal dan permainan tradisional dapat menjadi solusi strategis dalam pembelajaran nilai-nilai sosial, terutama dalam menumbuhkan empati dan mencegah perundungan. Penerapan permainan Megoak-Goakan sebagai media pembelajaran dapat merangsang partisipasi aktif siswa, memperkuat hubungan sosial antarteman, serta menumbuhkan kesadaran kolektif akan pentingnya kerja sama dan kepemimpinan yang adil (Purna, 2020). Dalam jangka panjang, pendekatan ini berpotensi menciptakan lingkungan sekolah yang lebih ramah, toleran, dan berkarakter.

Namun demikian, kajian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, keterbatasan pada jumlah artikel yang dikaji, meskipun sudah mencakup 30 artikel, belum tentu mewakili keseluruhan dinamika penelitian yang

lebih luas, terutama yang berbahasa asing atau di luar akses database terbuka. Kedua, meskipun SLR ini mengidentifikasi potensi besar dari Megoak-Goakan, belum ada bukti empiris langsung tentang implementasinya dalam kelas yang dapat mendukung temuan ini secara konkret. Oleh karena itu, rekomendasi untuk kajian selanjutnya adalah perlunya studi lapangan yang mendalam dan berbasis tindakan (action research) untuk menguji efektivitas penggunaan Megoak-Goakan dalam skenario pembelajaran nyata di sekolah dasar. Penelitian berikutnya juga disarankan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran IPS berbasis permainan tradisional khas daerah, disertai pengukuran terhadap indikator empati, perilaku prososial, dan penurunan insiden bullying secara longitudinal.

Dengan demikian, artikel ini diharapkan dapat menjadi fondasi awal untuk mendorong lebih banyak penelitian yang mengeksplorasi kebudayaan lokal sebagai sumber belajar yang hidup dan relevan, serta sebagai bagian integral dari pendidikan karakter di sekolah dasar. Penting untuk dicatat bahwa isu bullying yang menjadi fokus kajian ini juga berkaitan erat dengan Sustainable Development Goals (SDGs), khususnya tujuan ke-4 tentang Quality Education dan tujuan ke-16 tentang Peace, Justice and Strong Institutions. Upaya pencegahan perundungan melalui pendekatan pembelajaran berbasis empati, kerja sama, dan budaya lokal berkontribusi langsung pada penciptaan lingkungan pendidikan yang inklusif, aman, dan efektif bagi semua anak. Oleh karena itu, integrasi permainan tradisional seperti Megoak-Goakan dalam pembelajaran IPS bukan hanya mendukung kurikulum nasional, tetapi juga selaras dengan agenda global untuk pembangunan berkelanjutan di sektor pendidikan.

## Conclusions

Hasil Systematic Literature Review ini menunjukkan bahwa revitalisasi permainan tradisional Megoak-Goakan sebagai media pembelajaran IPS berbasis budaya lokal memiliki potensi signifikan dalam menumbuhkan empati, memperkuat hubungan sosial, dan mencegah bullying di sekolah dasar; oleh karena itu, integrasi kearifan lokal melalui permainan edukatif ini direkomendasikan sebagai strategi pendidikan karakter yang efektif dan kontekstual, sekaligus berkontribusi pada pencapaian tujuan SDGs, khususnya poin 4 (pendidikan berkualitas) dan 16 (perdamaian, keadilan, dan kelembagaan yang tangguh).

## References

- Ambarita, A. (2020). Pembentukan Karakter Peserta Didik Mendukung Sdgs 2030. *Prosiding Seminar Nasional STKIP PGRI Bandar Lampung*, 15-34. Retrieved From <https://proceeding.stkipgribl.ac.id/index.php/semnas/article/view/17>
- Aqobah, Q. J., Ali, M., Decheline, G., & Raharja, A. T. (2020). Penanaman Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah (E-Plus)*. Doi:<https://dx.doi.org/10.30870/E-Plus.V5i2.9253>
- Dewi, N. P. (2020). Tradisi Megoak-Goakan Sebagai Media Penguat Karakter Berbasis Kearifan Lokal Di Era Industri 4.0. *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 30-37. Retrieved From <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/ganaya/article/view/383>
- Diemer, A., Khushik, F., & Ndiaye, A. (2020). SDG 4 "Quality Education", The Cornerstone Of The Sdgs: Case Studies Of Pakistan And Senegal. *Journal Of Economics And Development Studies*, 9-32. Doi: <https://doi.org/10.15640/Jeds.V8n1a2>
- Fitriana, M. N. (2023). Analisis Tindak Perundungan Siswa Sekolah Dasar Dan Upaya Penanggulangannya. *Ustisia Tirtayasa: Jurnal Tugas Akhir*, 287-295. Doi:<https://dx.doi.org/10.51825/Yta.V3i3.21778>
- Harisatunisa, & Chubby, S. (2023). Implementasi Pembelajaran Kontekstual Berbasis Budaya Lokal. *Jurnal Pendidikan*, 211-225. Doi:<https://doi.org/10.24090/Jk.V11i2.8641>
- Lestari, N. M., & Fitroh, I. (2023). Integrasi Nilai-Nilai Tradisi Nyepi Dalam Pembelajaran IPS. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3708-3715. Doi:<http://j-innovative.org/index.php/innovative/article/view/2129>
- Pratama, I. G., Wiguna, I. K., & Nirmayani, L. H. (2023). Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Permainan Megoak Goakan Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas Iv. *Widyajaya: Jurnal Mahasiswa Prodi PGSD*, 341-353. Doi:<https://doi.org/10.55115/Widyajaya.V3i2.3677>
- Purna, M. R. (2020). Pengembangan Inovasi Pembelajaran IPS Melalui Pengintegrasian Tradisi Megoak-Goakan. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 24-32. Doi:<https://doi.org/10.23887/Pips.V4i1.3337>
- Rakhman, Z. (2025). Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Sasak Dalam Pembelajaran IPS Di SDN 3 Kembang Sari. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 136-150. Doi:<https://doi.org/10.69896/Modeling.V12i1.2771>
- Rosdiana, L. A. (2021). Pengembangan Model Quantum Writing Yang Berorientasi Systematic Literature Review (SLR) Dalam Pembelajaran Menulis Artikel. *LITERASI: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, 89-92. Doi:<https://doi.org/10.23969/Literasi.V11i2.3523>

- Sumarni, M. L., & Jewarut, S. (2024). Integrasi Nilai Budaya Lokal Pada. *Journal Of Education Research*, 2993-2998. Retrieved From [Https://Jer.Or.Id/Index.Php/Jer/Article/View/1330](https://Jer.Or.Id/Index.Php/Jer/Article/View/1330)
- Tusriyanto. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Terpadu Berbasis Budaya Lokal Di SD Kota Metro. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 59-72. Doi:[Https://E-Journal.Metrouniv.Ac.Id/Elementary/Article/Download/2206/1622](https://E-Journal.Metrouniv.Ac.Id/Elementary/Article/Download/2206/1622)
- Wero, L., Laksana, D. N., & Lawe, Y. U. (2021). Integrasi Konten Dan Konteks Budaya Lokal Etnis Ngada Dalam. *Mimbar PGSD Undiksha*, 515-522. Doi:[Https://Doi.Org/10.23887/Jjpsd.V9i3.40867](https://Doi.Org/10.23887/Jjpsd.V9i3.40867)
- Widodo, A. (2020). Nilai Budaya Ritual Perang Topat Sebagai Sumber Pembelajaran IPS Berbasis. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 1-16. Retrieved From [Https://Core.Ac.Uk/Download/Pdf/327261597.Pdf](https://Core.Ac.Uk/Download/Pdf/327261597.Pdf)
- Yolanda, S., & Yuniarti, Y. (2024). Peran Guru Dalam Pencegahan Bullying Di Sekolah. *Journal Educatione*. Retrieved From [Https://Doi.Org/10.36989/Didaktik.V10i1.2674](https://Doi.Org/10.36989/Didaktik.V10i1.2674)
- Zahrika, N. A., & Andaryani, E. T. (2023). Kurikulum Berbasis Budaya Untuk Sekolah Dasar: Menyelaraskan Pendidikan. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 163-169. Doi:[Https://Doi.Org/10.57251/Ped.V3i2.1124](https://Doi.Org/10.57251/Ped.V3i2.1124)