



BELAJAR CERIA, CINTA BUDAYA: PENGENALAN KEARIFAN LOKAL KALIMANTAN SELATAN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK SISWA DI SDN SUNGAI LULUT 8 BANJARMASIN

Lili Agustina¹, Isna Kasmilawati², Nana Citrawati Lestari³

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Kalimantan

³Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas PGRI Kalimantan

e-mail: ¹lili.agustina@upk.ac.id, ²isna_hafiz@upk.ac.id, ³nanacitra@upk.ac.id

Abstract

This Community Service activity aims to introduce the local wisdom of South Kalimantan to elementary school students through traditional games. Traditional games were chosen as a learning medium because they are familiar to children and rich in cultural values and character. This activity was carried out at SDN Sungai Lulut 8 Banjarmasin as an effort to foster a love of culture from an early age through fun and meaningful learning. The activity was carried out in several stages, namely socialization, discussion, simulation, practice, and reflection. Students were introduced to the games Tebak Flora–Fauna Kalimantan Selatan, Cuk Cuk Bimbi, and Besasahan, which were designed according to the characteristics of elementary school students. Each stage of the activity encouraged active student participation and provided a fun and participatory learning experience. The results of the activity showed an increase in student enthusiasm and participation during the learning process. Traditional games helped students understand the values of cooperation, sportsmanship, togetherness, and concern for local culture. This PKM activity is expected to become an alternative to local wisdom-based learning and contribute to the preservation of Banjar culture through education.

Keywords: love of culture, local wisdom, South Kalimantan, traditional games

Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan mengenalkan kearifan lokal Kalimantan Selatan kepada siswa sekolah dasar melalui permainan tradisional. Permainan tradisional dipilih sebagai media pembelajaran karena dekat dengan dunia anak dan sarat nilai budaya serta karakter. Kegiatan ini dilaksanakan di SDN Sungai Lulut 8 Banjarmasin sebagai upaya menumbuhkan rasa cinta budaya sejak usia dini melalui pembelajaran yang ceria dan bermakna. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu sosialisasi, diskusi, simulasi, praktik, dan refleksi. Siswa diperkenalkan pada permainan Tebak Flora–Fauna Kalimantan Selatan, *Cuk Cuk Bimbi*, dan *Besasahan* yang dirancang sesuai karakteristik siswa sekolah dasar. Setiap tahapan kegiatan mendorong keterlibatan aktif siswa serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan partisipatif. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan antusiasme dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Permainan tradisional mampu membantu siswa memahami nilai kerja sama, sportivitas, kebersamaan, dan kepedulian terhadap budaya lokal. Kegiatan PKM ini diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran berbasis kearifan lokal serta berkontribusi dalam pelestarian budaya Banjar melalui dunia pendidikan.

Kata Kunci: cinta budaya, kearifan lokal, Kalimantan Selatan, permainan tradisional

PENDAHULUAN

Kearifan lokal merupakan warisan budaya yang mencerminkan nilai-nilai, kebiasaan, serta identitas suatu daerah yang diwariskan secara turun-temurun. Pengenalan dan penjelajahan kearifan lokal

Kalimantan Selatan bagi siswa SD bermanfaat untuk melestarikan budaya lokal, meningkatkan identitas dan jati diri, serta mengembangkan pengetahuan dan keterampilan sosial (Agustina, Kasmilawati, & Lestari, 2025). Kalimantan Selatan, sebagai bagian dari kekayaan budaya Indonesia,

memiliki beragam bentuk kearifan lokal, termasuk permainan tradisional seperti *besaban, balogo, bagasing, ajakan tukang, main keleker, cuk cuk bimbi*, dan lain sebagainya. Permainan-permainan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mengandung nilai-nilai luhur seperti kerja sama, sportivitas, ketekunan, dan rasa kebersamaan.

Namun, seiring perkembangan teknologi dan gaya hidup modern, permainan tradisional mulai terlupakan, terutama di kalangan generasi muda. Anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan gawai dan permainan digital, sehingga interaksi sosial langsung serta pemahaman mereka terhadap budaya lokal semakin menurun. Kondisi ini dikhawatirkan dapat menggerus kecintaan anak-anak terhadap budaya daerahnya sendiri.

Satuan pendidikan yang menjadi mitra dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat tersebut adalah SDN Sungai Lutut 8 Banjarmasin. Aspek permasalahan yang terjadi di satuan pendidikan tersebut adalah kurangnya pengenalan dan pemahaman siswa terhadap kearifan lokal yang ada di Kalimantan Selatan, terutama tentang permainan tradisional. Siswa baik di lingkungan rumah maupun sekolah, seringkali lebih tertarik dengan permainan modern seperti *game online*.

Kalimantan Selatan memiliki ragam kearifan lokal yang kaya, baik dari segi keunikan bentuk maupun nilai-nilai filosofis yang terkandung di dalamnya, seperti bahasa daerah, ungkapan tradisional, kerajinan tangan, arsitektur rumah, kuliner khas, hingga praktik sosial dan kegiatan ekonomi masyarakat (Humaida, Louisa, & Lestari, 2018). Mengingat keterkaitannya dengan kondisi sosial dan geografis suatu wilayah, kearifan lokal dapat diadaptasi dan dimasukkan ke dalam pembelajaran serta kurikulum sekolah (Mayasari dkk., 2023).

Mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar merupakan hal yang sangat penting. Pendekatan pendidikan yang berbasis pada kearifan lokal membawa manfaat signifikan,

tidak hanya bagi siswa, tetapi juga bagi guru dan lembaga sekolah secara keseluruhan. Pembelajaran yang mengandung nilai-nilai lokal mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, karena mengandung tujuan luhur dalam mempersiapkan mereka menghadapi tantangan kehidupan sosial di masa depan serta mencapai keselamatan (*safety*). Selain itu, pendidikan yang mengusung kearifan lokal berfungsi sebagai sarana pelestarian kekayaan budaya tiap daerah, sekaligus menciptakan proses belajar-mengajar yang menghormati dan menghargai keberagaman budaya Indonesia (Suarningsih, 2019).

Peran guru sangat penting dalam menciptakan suasana belajar yang mampu merangsang keaktifan serta meningkatkan motivasi belajar siswa (Mayasari dkk., 2023). Untuk mendukung pembelajaran yang bersifat kreatif dan inovatif, guru juga diharapkan mampu merancang dan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat, serta menerapkan berbagai metode pembelajaran guna meningkatkan capaian hasil belajar peserta didik (Mayasari & Agustina, 2023). Namun, beberapa guru kesulitan mengembangkan media dan metode inovatif berbasis kearifan lokal dalam rangka menumbuhkan dan melestarikan budaya lokal (Agustina, 2025), (Agustina, Kasmilawati, & Lestari, 2025), (Hasanah dkk., 2025).

Untuk itu, perlu dilakukan upaya pengenalan dan revitalisasi permainan tradisional sebagai bagian dari pendidikan budaya sejak dini. Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, permainan tradisional dijadikan media untuk memperkenalkan kearifan lokal Kalimantan Selatan kepada siswa Sekolah Dasar secara menyenangkan, edukatif, dan interaktif. Diharapkan kegiatan ini dapat menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya lokal sekaligus meningkatkan keterampilan sosial anak.

Persoalan yang dihadapi sekolah mitra yaitu:

- a. **Masih minimnya pengenalan siswa terhadap kearifan lokal**

- Kalimantan Selatan, terutama permainan tradisional.** Siswa tidak memiliki cukup pengetahuan atau pengalaman langsung terkait permainan tradisional yang merupakan bagian dari budaya lokal.
- b. **Tingginya ketertarikan siswa terhadap permainan digital dan game online.** Gawai dan permainan modern lebih menarik perhatian siswa dibandingkan permainan tradisional yang sarat nilai budaya.
 - c. **Kurangnya media pembelajaran yang memuat unsur kearifan lokal.** Pembelajaran di sekolah belum mengintegrasikan permainan tradisional sebagai media edukatif yang sesuai dengan konteks lokal siswa.
 - d. **Belum optimalnya peran guru dalam memanfaatkan kearifan lokal sebagai pendekatan pembelajaran.** Guru belum sepenuhnya mengembangkan atau menerapkan strategi pembelajaran yang mengangkat nilai-nilai budaya lokal.
 - e. **Menurunnya interaksi sosial antar siswa akibat dominasi teknologi digital.** Siswa cenderung bermain secara individual menggunakan perangkat digital, sehingga keterampilan sosial dan kerja sama mereka kurang terasah.
 - f. **Kurangnya program sekolah yang bertujuan melestarikan budaya lokal.** Sekolah belum memiliki kegiatan atau agenda rutin yang secara khusus mendukung pelestarian kearifan lokal kepada siswa.

2. METODE

Kegiatan PKM dilaksanakan di semester Ganjil Tahun 2025-2026, tepatnya pada tanggal 8-10 Desember 2025. Tempat pelaksanaan kegiatan PKM ialah di SDN Sungai Lulut 8 Banjarmasin. Adapun alamat lokasi yaitu Komp. Satelit Permai, Jl.

Pramuka Komp. Satelit Permai No.71, RT.19, Kuripan, Kec. Banjarmasin Tim., Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan

Metode kegiatan yang digunakan pada PKM ini yaitu sosialisasi, diskusi, simulasi, praktik, dan refleksi terkait permainan tradisional Kalimantan Selatan. Metode-metode tersebut dipilih untuk mendorong partisipasi aktif peserta serta memudahkan pemahaman terhadap nilai edukatif dan budaya yang terkandung dalam permainan tradisional. Melalui pendekatan ini, peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan secara teoritis, tetapi juga pengalaman langsung dalam mengaplikasikan permainan tradisional sebagai media pembelajaran yang kontekstual dan bermakna.

Tahap persiapan dimulai dengan observasi lokasi dan konsultasi dengan kepala sekolah untuk menentukan jadwal kegiatan. Tim PkM menyusun materi kearifan lokal Kalimantan Selatan, teknik permainan edukatif, serta jadwal pelaksanaan. Rapat teknis diadakan untuk membahas pembagian tugas, seperti pembuatan kuis, spanduk, daftar hadir, bahan bacaan, hadiah, dan buku cerita anak. Dokumentasi, publikasi kegiatan, dan koordinasi dengan mitra juga menjadi bagian dari persiapan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM dilaksanakan selama tiga hari yaitu tanggal 8-10 Desember 2025, yang meliputi tahap observasi dan perizinan, pelaksanaan kegiatan inti, serta evaluasi dan refleksi kegiatan. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat telah terlaksana dengan baik dan melibatkan partisipasi aktif siswa serta guru di SDN Sungai Lulut 8 Banjarmasin. Kehadiran tim dosen dan mahasiswa pelaksana PKM yang berinteraksi langsung dengan siswa menunjukkan terjalannya kolaborasi yang positif antara perguruan tinggi dan pihak sekolah. Siswa tampak mengenakan seragam sekolah dan pakaian tematik, yang mencerminkan suasana kegiatan yang tertib namun tetap menyenangkan.



Gambar 1. Foto Bersama Tim PKM dan Siswa SDN Sungai Lutut 8 Banjarmasin

Kegiatan pengabdian menunjukkan keterlibatan aktif siswa sekolah dasar dalam proses pembelajaran yang berlangsung secara ceria dan partisipatif. Melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan tradisional dan pengenalan kearifan lokal Kalimantan Selatan, siswa tidak hanya belajar secara kognitif, tetapi juga mengalami pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan.

Suasana kelas terlihat hidup, kondusif, dan penuh interaksi dua arah antara pendamping/guru dan siswa. Anak-anak terlihat fokus, tertib, serta menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi yang disampaikan. Siswa tampak antusias mengikuti kegiatan, ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang mengangkat tangan untuk menjawab atau merespons pertanyaan fasilitator. Hal ini mengindikasikan meningkatnya minat belajar dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai budaya lokal. Suasana di kelas saat kegiatan dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Suasana Kegiatan PKM di Kelas Saat Siswa Bermain Tebak Flora Fauna Kalimantan Selatan

Kegiatan PKM berlangsung secara tertib, interaktif, dan menyenangkan di kelas. Tim pengabdian secara aktif mendampingi serta memberikan media pembelajaran dan hadiah kepada siswa sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi aktif mereka dalam permainan tradisional dan diskusi kearifan lokal Kalimantan Selatan. Interaksi yang terjalin menciptakan suasana kelas yang kondusif, mendorong keaktifan, rasa percaya diri, dan semangat belajar siswa. Kegiatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis budaya lokal dapat dilaksanakan secara efektif dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Kegiatan permainan ada juga yang dilaksanakan di luar kelas. Pada gambar 3 memperlihatkan siswa SD yang sedang mengikuti permainan tradisional di luar kelas sebagai bagian dari pembelajaran berbasis kearifan lokal Kalimantan Selatan. Siswa tampak antusias dan berpartisipasi aktif dalam permainan yang melatih kerja sama, sportivitas, dan ketangkasan, sementara guru dan tim pengabdian mendampingi serta mengamati jalannya kegiatan. Suasana kegiatan terlihat meriah dan menyenangkan, dengan dukungan dari guru serta orang dewasa yang memberikan semangat kepada peserta. Melalui aktivitas ini, siswa tidak hanya belajar sambil bermain, tetapi juga mengenal nilai-nilai budaya lokal secara langsung dan bermakna.



Gambar 3. Kegiatan Permainan Tradisional *Besaban* di Luar Kelas

Secara keseluruhan, kegiatan PKM berhasil mencapai tujuan awal, yaitu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa, serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kecintaan terhadap budaya lokal melalui aktivitas edukatif yang kontekstual. Kegiatan ini juga memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa dan memperkuat peran sekolah sebagai mitra strategis dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat berbasis pendidikan dan kearifan lokal. Dengan capaian tersebut, kegiatan ini berpotensi untuk dikembangkan dan direplikasi pada sekolah dasar lain sebagai upaya pelestarian budaya lokal melalui pendekatan pembelajaran yang inovatif dan berkelanjutan.

Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dilaksanakan melalui beberapa metode pembelajaran, yaitu sosialisasi, diskusi, simulasi, praktik, dan refleksi. Rangkaian metode tersebut dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang utuh kepada siswa melalui pendekatan edukatif berbasis kearifan lokal. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa metode yang digunakan mampu meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman siswa terhadap nilai budaya daerah.

Tahap sosialisasi memberikan pemahaman awal kepada siswa mengenai tujuan kegiatan PKM serta pentingnya pelestarian kearifan lokal. Penyampaian materi mengenai permainan tradisional Kalimantan Selatan membantu siswa memahami bahwa permainan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran karakter. Pemahaman awal ini berperan penting dalam membangun kesiapan siswa untuk mengikuti tahapan kegiatan berikutnya secara aktif.

Kegiatan diskusi mendorong siswa untuk mengungkapkan pengetahuan dan pengalaman mereka terkait permainan tradisional yang pernah dikenal atau dimainkan. Interaksi yang terjadi selama

diskusi menunjukkan bahwa siswa mampu mengidentifikasi nilai-nilai seperti kerja sama, sportivitas, dan kebersamaan yang terkandung dalam permainan tradisional. Diskusi juga berfungsi sebagai sarana penguatan pemahaman konseptual sebelum siswa mengikuti kegiatan simulasi dan praktik.

Tahap simulasi memperkenalkan siswa pada permainan Tebak Flora–Fauna Kalimantan Selatan, *Cuk Cuk Bimbi*, dan *Besasahan* secara terstruktur.

Masyarakat Banjar memiliki potensi alam yang melimpah. Hal ini terlihat dari beragamnya flora dan fauna yang terdapat di Kalimantan Selatan (Agustina, Kasmilawati, & Suciati, 2025) (Kasmilawati dkk., 2024) **Permainan Tebak Flora–Fauna Kalimantan Selatan** dirancang untuk meningkatkan pengetahuan siswa mengenai keanekaragaman hayati lokal serta menumbuhkan kesadaran terhadap pelestarian lingkungan. Permainan ini sejalan dengan pendapat Palmer (1998) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis lingkungan dapat meningkatkan kepedulian dan literasi lingkungan peserta didik.

Permainan Cuk Cuk Bimbi diperkenalkan sebagai permainan tradisional yang menekankan interaksi sosial dan kebersamaan. Aktivitas simulasi menunjukkan bahwa siswa mampu mengikuti aturan permainan dengan baik serta menunjukkan sikap jujur dan sportif selama kegiatan berlangsung. Nilai-nilai tersebut sejalan dengan pandangan Hadi (2017) yang menyatakan bahwa permainan tradisional memiliki peran penting dalam pembentukan karakter sosial anak.

Permainan Besasahan digunakan sebagai media pembelajaran yang menekankan kerja sama kelompok dan komunikasi antarpemain. Simulasi permainan ini membantu siswa memahami pentingnya koordinasi dan peran setiap anggota dalam kelompok. Permainan kelompok seperti *Besasahan* sesuai dengan teori pembelajaran sosial yang menekankan pentingnya interaksi dalam proses belajar (Vygotsky, 1978).

Tahap praktik memberikan kesempatan kepada siswa untuk memainkan langsung ketiga permainan tersebut secara berkelompok di lingkungan sekolah. Aktivitas praktik menunjukkan bahwa permainan Tebak Flora–Fauna Kalimantan Selatan lebih dominan mengembangkan aspek kognitif, sedangkan *Cuk Cuk Bimbi* dan *Besasaban* berkontribusi pada pengembangan aspek sosial dan afektif. Keterlibatan aktif siswa selama praktik mencerminkan efektivitas permainan sebagai media pembelajaran kontekstual.

Tahap refleksi berfungsi untuk menggali pengalaman dan pemaknaan siswa terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Hasil refleksi menunjukkan bahwa siswa mampu mengidentifikasi nilai-nilai budaya, kebersamaan, dan kepedulian terhadap lingkungan yang diperoleh selama bermain. Refleksi ini memperkuat proses internalisasi nilai, sebagaimana dikemukakan oleh Dewey (1938) bahwa pengalaman belajar yang direfleksikan akan menghasilkan pembelajaran yang bermakna.

Kegiatan PKM yang memanfaatkan permainan Tebak Flora–Fauna Kalimantan Selatan, *Cuk Cuk Bimbi*, dan *Besasaban* terbukti efektif sebagai media edukatif berbasis kearifan lokal. Penggunaan permainan tradisional tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga berkontribusi dalam pelestarian budaya daerah. Hasil kegiatan ini mendukung pandangan bahwa integrasi budaya lokal dalam pembelajaran dapat memperkuat karakter dan identitas peserta didik (Tilaar, 2012).

4. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dengan judul “*Belajar Ceria, Cinta Budaya: Pengenalan Kearifan Lokal Kalimantan Selatan Melalui Permainan Tradisional untuk Siswa di SDN Sungai Lulut 8 Banjarmasin*” telah dilaksanakan dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang direncanakan. Kegiatan ini berhasil memperkenalkan kearifan lokal Kalimantan Selatan, khususnya

permainan tradisional, kepada siswa SDN Sungai Lulut 8 Banjarmasin melalui pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan kontekstual.

Pelaksanaan kegiatan melalui tahapan sosialisasi, diskusi, simulasi, praktik, dan refleksi mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti kegiatan, baik di dalam maupun di luar kelas. Permainan Tebak Flora–Fauna Kalimantan Selatan berkontribusi dalam meningkatkan pengetahuan siswa mengenai keanekaragaman hayati lokal, sedangkan permainan *Cuk Cuk Bimbi* dan *Besasaban* berperan dalam mengembangkan keterampilan sosial, kerja sama, sportivitas, dan kebersamaan.

Hasil refleksi menunjukkan bahwa siswa mampu memahami dan menginternalisasi nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional. Kegiatan PKM ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tetapi juga berkontribusi dalam menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya lokal. Selain itu juga berupaya meningkatkan kesadaran akan pentingnya pelestarian permainan tradisional sebagai warisan budaya daerah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kemudahan dalam penyelesaian kegiatan pengabdian ini. Terima kasih juga disampaikan kepada Universitas PGRI Kalimantan yang telah memberikan dukungan dana terhadap kegiatan ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah, Guru, dan Peserta Didik SDN Sungai Lulut 8 Banjarmasin yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, L., Mayasari, R., & Fitria. (2023). Pengembangan Media Video Animasi

- Materi Siklus Air untuk Siswa Kelas 5 SDN Tamban Bangun Baru 1. *Jambura Elementary Education Journal*, 63-74.
- Agutina, L., & Kasmilawati, I. . (2024). The Value of Folklore Characters in Literacy Reading Materials in Elementary School. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 167–171.
<https://doi.org/10.33084/tunas.v9i2.6684>
- Anisah, A. S. (2022). Memotivasi belajar peserta didik melalui Joyful Learning di SDN I Sukalaksana. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Garut*, 1(3), 137–148.
<https://journal.uniga.ac.id/index.php/JPM/article/view/2248>
- Cahyani, R., Prayitno, H. J., & Susanti, A. (2023). Penanaman nilai-nilai karakter dan budaya melalui permainan tradisional pada siswa sekolah dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(3), 189–195.
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. New York: Macmillan.
- Djawad, A. A., Kasmilawati, I., & Ginting, M. R. (2022). Penggunaan Metode Suku Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas 1 SDN Semangat Dalam 5. *STILISTIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*.
- Fitriawati, F., & Agustina, L. (2021). Kearifan Lokal Dalam ”1001 Peribahasa Banjar Pilihan” Karya Aliansyah Jumbawuya . *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 16(2), 1 - 13.
<https://doi.org/10.33654/jpl.v16i2.1500>
- Hadi, S. (2017). *Permainan Tradisional sebagai Media Pendidikan Karakter Anak*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Humaida, N., Louisa, V. M., & Lestari, N. C. (2018). Characteristics of The Local Wisdom from South Borneo In Ecological Aspect. *ESE INTERNATIONAL JOURNAL (Environmental Science and Engineering)*, 1(2), 30-34.
- Lestari, N. C., & Hidayah, Y. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Melalui Metode Permainan Edukatif di SDN Muara Ulang dan SDN 1 Sei Lunuk. *Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, dan Pendidikan Dasar (SENSASEDA) 3* (pp. 149-152). Banjarmasin: Universitas PGRI Kalimantan. Retrieved from <https://jurnal.upk.ac.id/index.php/nsaseda/article/view/2650/1290>
- Lestari, N. C., Hidayah, Y., & Zannah, F. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar IPA di SDN Sungai Miai 7 Banjarmasin. *Journal on Education*, 5(3), 7095-7103. doi:<https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1497>
- Liputan6.com. (2024, Februari 5). Arti Kearifan Lokal: Memahami Nilai-Nilai Budaya Tradisional Indonesia. <https://www.liputan6.com/feeds/read/5886466/arti-kearifan-lokal-memahami-nilai-nilai-budaya-tradisional-indonesialiputan6.com>
- Kasmilawati, I. ., Agustina, L. ., & Suciati, N. . (2024). Flora Lexicon in The Paribahasa Banjar of Southern Kalimantan In The Perspective of Ecolinguistics As an Indonesian Language Teaching Material Indonesian Language Teaching Materials in Elementary School. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 34–37. Agustina, L., Mayasari, R., & Fitria. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Materi Siklus Air untuk Siswa Kelas 5 SDN Tamban Bangun Baru 1. *Jambura Elementary Education Journal*, 63-74.
- Mayasari, R., Agustina, L., & Maulana, R. (2023). Developing Science Comic Learning Media for Grade IV

- Elementary School Based on Local Wisdom of South Kalimantan. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 58-66. doi:0.33084/tunas.v8i1
- Palmer, J. A. (1998). *Environmental Education in the 21st Century: Theory, Practice, Progress and Promise*. London: Routledge.
- Rafiah, H., Agustina, R. L., Arifin, J., & Kasmilawati, I. (2023). Pembelajaran Berbasis Etnomatematika di Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, 14(2), 103-109. doi:<https://doi.org/10.31764/paedagoria.v14i2.12978>
- Rahmawati, Y., & Ambarwati, D. (2022). Integrasi Kearifan Lokal dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Karakter Cinta Tanah Air. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(1), 98–108.
- Suarningsih, N. M. (2019). Peranan Pendidikan Berbasis Kearifan lokal dalam Pembelajaran di Sekolah. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23-30. Retrieved from <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta/article/view/165>
- Tilaar, H. A. R. (2012). *Kebudayaan dan Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.