

**MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN TRADISONAL UNTUK
MEMBANGUN KREATIFITAS DAN KERJASAMA MURID
SD INPRES 3 BIROBULI**

Elsyh Djumriah¹, Isnada Waris Tasrim², Hamdi Rudji³
^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Palu, Indonesia
*corresponding author: elsyhdjumriah@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to examine the implementation of a traditional game-based learning model in teaching and learning activities at SD Inpres 3 Birobuli, as well as to analyze its impact on the development of students' creativity and collaboration. This research employs a qualitative approach with a case study design. Data were collected through direct observation, in-depth interviews with the principal, teachers, the school committee, and students, as well as documentation studies. Data analysis was conducted inductively through data reduction, data display, and verification, with data validity tested through source and technique triangulation. The findings indicate that the implementation of the traditional game-based learning model, using games such as congklak, jump rope, and hide-and-seek, has been systematically designed from planning through evaluation, with teachers acting as facilitators who promote student-centered learning. The application of this model has proven to significantly foster students' creativity through the stimulation of strategic and imaginative thinking, as well as to build collaboration through social interaction and collective responsibility within groups. This study recommends traditional games as an innovative, local content-based learning strategy that is relevant for sustained implementation in elementary schools.

Keywords: Traditional Games, Creativity, Collaboration

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi model pembelajaran berbasis permainan tradisional dalam kegiatan belajar mengajar di SD Inpres 3 Birobuli, serta menganalisis dampaknya terhadap pembentukan kreativitas dan kerja sama murid. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi langsung, wawancara mendalam dengan kepala sekolah, guru, komite sekolah, dan murid, serta studi dokumentasi. Analisis data dilakukan secara induktif melalui reduksi data, penyajian data, dan verifikasi, dengan keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran berbasis permainan tradisional, seperti congklak, lompat tali, dan petak umpet, telah dirancang secara terstruktur sejak perencanaan hingga evaluasi, dengan guru berperan sebagai fasilitator yang mendorong pembelajaran berpusat pada murid. Penerapan model ini terbukti berdampak signifikan dalam menumbuhkan kreativitas murid melalui stimulasi berpikir strategis dan imajinatif, serta membangun kerja sama melalui

interaksi sosial dan tanggung jawab kolektif dalam kelompok. Penelitian ini merekomendasikan permainan tradisional sebagai strategi pembelajaran inovatif berbasis muatan lokal yang relevan diterapkan secara berkelanjutan di sekolah dasar.

Kata kunci: Permainan Tradisional, Kreativitas, Kerja Sama

A. Pendahuluan

Kondisi pembelajaran di SD Inpres 3 Birobuli menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran berbasis permainan tradisional telah dilaksanakan secara terencana dan terintegrasi dalam kegiatan belajar mengajar. Guru menerapkan berbagai jenis permainan seperti congklak, lompat tali, dan petak umpet dengan mengaitkannya secara eksplisit pada kompetensi dasar, misalnya congklak untuk memperkuat kemampuan berhitung, lompat tali untuk melatih koordinasi dan kerja sama, serta petak umpet untuk mengasah strategi dan kreativitas. Guru berperan aktif sebagai fasilitator yang menjelaskan tujuan permainan sebelum kegiatan dimulai dan mendiskusikan hasil belajar setelah permainan selesai, sehingga aktivitas bermain tidak berhenti sebagai hiburan semata, melainkan benar-benar terarah pada pencapaian tujuan pembelajaran.

Penerapan model ini di lapangan menunjukkan hasil yang maksimal dan berdampak positif secara

menyeluruh. Murid menjadi lebih antusias, aktif berpartisipasi, berani mengemukakan pendapat, dan mampu bekerja sama dengan teman-temannya secara alami. Suasana kelas menjadi lebih hidup, komunikatif, dan kondusif sehingga guru lebih mudah mengelola proses pembelajaran. Kepala sekolah turut memberikan dukungan penuh berupa keleluasaan berinovasi, fasilitasi pelatihan, apresiasi terhadap guru yang kreatif, serta penyediaan sarana seperti lapangan bermain, peralatan permainan tradisional, dan ruang kelas yang fleksibel untuk kegiatan kolaboratif.

Secara keseluruhan, keberhasilan penerapan model pembelajaran berbasis permainan tradisional di SD Inpres 3 Birobuli didukung oleh sinergi antara kebijakan sekolah, peran aktif guru, dan ketersediaan fasilitas, meskipun bersifat sederhana namun dimanfaatkan secara optimal. Kreativitas dan kerja sama murid berkembang secara bersamaan dan

saling menguatkan, sebagaimana ditunjukkan oleh peningkatan kemampuan murid dalam berpikir strategis, menyelesaikan masalah kelompok, serta menjalin interaksi sosial yang positif selama proses pembelajaran berlangsung.

Secara ideal, keberhasilan optimal seperti yang terjadi di SD Inpres 3 Birobuli semestinya sulit dicapai apabila mengacu pada berbagai prasyarat teoritis. Idealnya, kreativitas anak berkembang melalui kemampuan berpikir divergen yang membutuhkan stimulasi dan latihan berkelanjutan, bukan hasil dari satu bentuk aktivitas semata (Guilford, 1950). Idealnya pula, keterampilan sosial dan kepribadian anak terbentuk melalui proses interaksi sosial yang panjang dan berjenjang sesuai tahap perkembangan kognitifnya, sehingga hasil optimal semestinya tidak dicapai secara instan (Vygotsky, 1978). Pembelajaran yang bermakna secara teoritis juga mensyaratkan perencanaan matang dan pemahaman mendalam guru terhadap teori belajar yang diterapkan, agar aktivitas tidak sekadar formalitas tanpa dampak nyata (Piaget, 1970). Idealnya, keberhasilan kerja sama kelompok sangat bergantung pada

pengelolaan struktur kelompok dan keterampilan fasilitasi guru yang memadai, mengingat perbedaan karakter dan kesiapan setiap murid berpotensi menghambat capaian optimal apabila tidak dikelola secara cermat (Johnson & Johnson, 2014). Selain itu, integrasi budaya lokal ke dalam pembelajaran idealnya memerlukan dukungan kebijakan yang sistemik dan konsisten, ketersediaan sarana yang memadai, serta komitmen jangka panjang dari seluruh pemangku kepentingan sekolah agar dampaknya dapat dirasakan secara merata (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).

Kesenjangan yang tampak antara kondisi lapangan dan idealita teoritis terletak pada kecepatan dan kelengkapan pencapaian hasil. Secara teoritis, keberhasilan model pembelajaran berbasis permainan tradisional dalam membangun kreativitas dan kerja sama murid semestinya membutuhkan proses panjang, kesiapan kompetensi guru yang matang, pengelolaan kelompok yang cermat terhadap keberagaman karakter murid, serta dukungan kebijakan sistemik yang konsisten. Namun, di SD Inpres 3 Birobuli, hasil

yang optimal justru sudah tampak melalui penerapan yang relatif sederhana, dengan fasilitas seadanya dan tanpa pelatihan formal yang ekstensif, sehingga muncul kesenjangan antara proses ideal yang disyaratkan teori dengan capaian nyata yang telah terjadi di lapangan.

Kesenjangan ini menimbulkan persoalan penelitian mengenai faktor apa yang sesungguhnya membuat model pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat berjalan efektif dan berdampak signifikan terhadap kreativitas serta kerja sama murid, meskipun tidak sepenuhnya memenuhi seluruh prasyarat ideal yang dikemukakan teori. Dari kesenjangan tersebut muncul pertanyaan penelitian: bagaimana sesungguhnya implementasi model pembelajaran berbasis permainan tradisional dilaksanakan di SD Inpres 3 Birobuli, dan bagaimana dampaknya terhadap pembentukan kreativitas dan kerja sama murid, sehingga capaian yang tampak maksimal tersebut dapat dijelaskan secara mendalam dan kontekstual.

Kajian mengenai permainan tradisional dan pendidikan berbasis muatan lokal telah banyak diteliti dari berbagai sudut pandang teoritis dan

praktis. Sejumlah kajian menegaskan kontribusi permainan tradisional terhadap perkembangan kreativitas, nilai sosial, dan karakter anak sekolah dasar (Rohani, 2020; Sutarto, 2019; Hidayati, 2022; Latifah, 2018; Nuraeni & Lestari, 2021). Kajian lain menyoroti peran guru dan kepala sekolah dalam mengembangkan kreativitas serta profesionalisme pembelajaran melalui pendekatan proyek dan tematik berbasis budaya lokal (Sudrajat, 2021; Siskowati & Prastowo, 2022; Puspitasari & Wibowo, 2021; Nuryadi, 2019; Supriatna, 2019). Beberapa penelitian turut membahas landasan psikologis kreativitas dan interaksi sosial anak, seperti teori berpikir divergen, tahap perkembangan kognitif, dan pentingnya interaksi sosial dalam belajar (Guilford, 1950; Piaget, 1970; Vygotsky, 1978; Ibda, 2015; Torrance, 2012).

Kajian-kajian tersebut memiliki irisan tema dengan penelitian ini, namun sebagian besar masih berfokus pada satu variabel secara terpisah, baik hanya mengkaji dampak permainan tradisional terhadap kreativitas, hanya mengkaji integrasi muatan lokal terhadap karakter, atau hanya membahas teori kognitif dan sosial anak tanpa menyatukan

bagaimana model pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat membangun kreativitas dan kerja sama murid secara simultan dalam satu setting sekolah dasar tertentu (Rusman, 2017; Kemendikbud, 2016; Gultom, 2015; Bush, 2014; Darling-Hammond, 2015; Kolb, 2015; Woolfolk, 2014; Slavin, 2015; Wiggins & McTighe, 2013; UNESCO, 2015). Kajian terdahulu juga umumnya membahas variabel kreativitas dan kerja sama secara parsial, jarang menelaah keduanya dalam satu model pembelajaran berbasis budaya Kaili secara deskriptif kualitatif dan kontekstual. Oleh karena itu, penelitian ini hadir mengisi celah tersebut dengan mengkaji implementasi model pembelajaran berbasis permainan tradisional berbasis muatan lokal budaya Kaili di SD Inpres 3 Birobuli, sekaligus dampaknya terhadap kreativitas dan kerja sama murid secara terpadu, sehingga penelitian ini tidak mengulang kajian-kajian sebelumnya melainkan memperkaya perspektif kontekstual yang belum banyak diungkap.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penyatuan dua variabel yang selama ini banyak diteliti secara

terpisah, yaitu kreativitas dan kerja sama murid, dalam satu kerangka kajian implementatif berbasis permainan tradisional khas budaya Kaili di SD Inpres 3 Birobuli. Penelitian ini tidak hanya mengukur dampak, tetapi juga menelusuri proses implementasi secara kontekstual, termasuk peran kebijakan sekolah, dukungan kepala sekolah, serta strategi guru dalam mengaitkan permainan dengan kompetensi dasar. Kebaruan ini bermuara pada penguatan capaian tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs), khususnya SDGs poin ke-4 tentang pendidikan berkualitas, karena model pembelajaran ini menunjukkan bahwa pendidikan bermutu dapat dicapai melalui pendekatan kontekstual dan berbasis budaya lokal tanpa memerlukan sumber daya yang mahal atau kompleks.

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan mendesak untuk mendokumentasikan dan menganalisis praktik baik pembelajaran berbasis kearifan lokal di tengah derasnya arus digitalisasi yang berpotensi mengikis interaksi sosial dan kreativitas anak secara alami. Tanpa kajian yang mendalam, praktik baik semacam ini berisiko tidak

terdokumentasi dan sulit direplikasi oleh sekolah lain yang menghadapi tantangan serupa. Urgensi ini sejalan dengan semangat pencapaian SDGs, khususnya dalam mendukung pendidikan inklusif dan berkualitas serta pelestarian budaya sebagai bagian dari pembangunan berkelanjutan, sehingga penelitian ini penting untuk memberikan rujukan empiris bagi penguatan kebijakan pendidikan berbasis muatan lokal di jenjang sekolah dasar.

Berdasarkan kesenjangan antara kondisi ideal dan realitas di lapangan tersebut, penelitian ini merumuskan dua permasalahan sentral. Pertama, penelitian ini ingin mengungkap bagaimana implementasi model pembelajaran berbasis permainan tradisional dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar di SD Inpres 3 Birobuli, termasuk bagaimana guru merancang, mengaitkan, dan menjalankan permainan tradisional sebagai media pembelajaran yang terintegrasi dengan kompetensi dasar. Kedua, penelitian ini ingin menganalisis bagaimana dampak penerapan permainan tradisional tersebut terhadap pembentukan kreativitas dan kerja sama murid,

sehingga dapat dipahami secara mendalam faktor-faktor yang menjadikan model pembelajaran ini efektif dan berdampak positif di lingkungan sekolah tersebut.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus, yang memusatkan kajian secara intensif pada satu objek tertentu, yaitu implementasi model pembelajaran berbasis permainan tradisional di SD Inpres 3 Birobuli. Lokasi penelitian dipilih karena sekolah ini telah menerapkan permainan tradisional seperti congklak, lompat tali, dan petak umpet secara terintegrasi dalam pembelajaran, dengan dukungan visi-misi sekolah yang berorientasi pada pengembangan kreativitas, kerja sama, dan karakter siswa. Data diperoleh dari dua sumber, yaitu data primer melalui observasi langsung dan wawancara mendalam dengan kepala sekolah, wakil kepala sekolah, dan guru-guru kelas, serta data sekunder melalui dokumentasi berupa foto kegiatan dan catatan pendukung yang relevan dengan fokus penelitian.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik, yaitu observasi

langsung untuk mengamati proses pembelajaran berbasis permainan tradisional di kelas, wawancara mendalam dengan pedoman wawancara tidak terstruktur guna menggali pemahaman dan pengalaman informan secara terbuka, serta dokumentasi untuk memperkuat bukti empiris pelaksanaan penelitian. Analisis data dilakukan secara induktif melalui tiga tahap, yaitu reduksi data untuk menyederhanakan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi; penyajian data dalam bentuk narasi deskriptif yang utuh; serta verifikasi data untuk menarik kesimpulan yang sesuai dengan fokus penelitian. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan teknik pengumpulan data, sehingga temuan mengenai implementasi dan dampak permainan tradisional terhadap kreativitas dan kerja sama murid dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional dalam Kegiatan Belajar Mengajar di SD Inpres 3 Birobuli

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran berbasis permainan tradisional di SD Inpres 3 Birobuli berlangsung melalui tiga tahap yang saling berkaitan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menempatkan permainan tradisional seperti congklak, lompat tali, dan petak umpet sebagai bagian dari kegiatan inti, bukan sekadar selingan. Pemilihan jenis permainan didasarkan pada kesesuaian dengan materi ajar, karakteristik usia murid, ketersediaan waktu dan fasilitas, serta nilai karakter yang ingin ditanamkan. Misalnya, congklak dikaitkan dengan kompetensi berhitung dan berpikir strategis, lompat tali dengan pendidikan jasmani dan kerja sama kelompok, sedangkan petak umpet dengan kemampuan observasi dan interaksi sosial.

Pada tahap pelaksanaan, guru berperan sebagai fasilitator yang menjelaskan aturan permainan, mengarahkan pembagian kelompok, dan memberi ruang bagi murid untuk menyusun strategi secara mandiri tanpa banyak intervensi. Pola ini

menunjukkan pergeseran nyata dari pembelajaran yang berpusat pada guru (teacher-centered) menuju pembelajaran yang berpusat pada murid (student-centered). Temuan ini sejalan dengan prinsip belajar konstruktivistik yang menegaskan bahwa pengetahuan dibangun murid sendiri melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial, bukan sekadar ditransfer oleh guru (Kolb, 2015; Vygotsky, 2014). Kesesuaian antara dokumen perencanaan (RPP, modul ajar, instrumen penilaian) dengan praktik nyata di kelas memperkuat validitas temuan bahwa implementasi ini bukan aktivitas spontan, melainkan hasil desain pedagogis yang matang.

Keberhasilan implementasi ini juga tidak lepas dari dukungan kepala sekolah yang memberikan keleluasaan berinovasi, dorongan moral, serta fasilitas sederhana seperti lapangan bermain dan ruang kelas fleksibel. Dukungan kepemimpinan semacam ini relevan dengan pandangan bahwa kepala sekolah memegang peran strategis sebagai penggerak inovasi pembelajaran, karena kebijakan yang fleksibel dan suportif menjadi prasyarat bagi keberlanjutan praktik pedagogis baru di tingkat kelas (Bush,

2014). Evaluasi pembelajaran dilakukan secara kualitatif melalui pengamatan sikap, partisipasi, dan interaksi murid, sejalan dengan prinsip penilaian autentik yang menekankan penilaian proses, bukan hanya hasil akhir. Meski implementasi menghadapi tantangan seperti keterbatasan waktu dan perbedaan kemampuan murid, temuan menunjukkan bahwa kelebihan model ini jauh lebih dominan, sehingga permainan tradisional terbukti mampu menjembatani tujuan akademik dengan kebutuhan perkembangan murid sekolah dasar secara utuh.

2. Dampak Permainan Tradisional dalam Membangun Kreativitas dan Kerja Sama Murid SD Inpres 3 Birobuli

Penerapan permainan tradisional terbukti menstimulasi kreativitas murid melalui tiga permainan utama. Dalam congklak, murid dilatih merencanakan langkah, memperkirakan dampak, dan menyesuaikan strategi, sehingga berkembang kemampuan berpikir fleksibel. Dalam petak umpet, murid dituntut menyusun taktik persembunyian dan beradaptasi dengan kondisi lingkungan, yang

mendorong berkembangnya imajinasi dan daya cipta. Sementara dalam lompat tali, murid belajar menciptakan variasi gerakan sekaligus memecahkan masalah teknis permainan secara kreatif. Temuan ini konsisten dengan teori kreativitas Torrance yang menyatakan bahwa kreativitas berkembang optimal melalui aktivitas yang menantang, terbuka, dan memberi ruang eksplorasi (Torrance, 2013), serta teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menegaskan peran interaksi sosial dalam mengembangkan kognisi dan kreativitas anak (Vygotsky, 2014).

Kreativitas yang muncul juga bersifat non-kognitif, tercermin dari keberanian murid mengemukakan ide di lingkungan belajar yang egaliter dan bebas tekanan akademik formal. Kondisi psikologis yang aman ini memperkuat pandangan bahwa kreativitas tidak dapat dipisahkan dari faktor afektif seperti rasa aman dan kepercayaan diri (Runco, 2014). Secara kritis, dampak ini sangat bergantung pada peran guru dalam mengarahkan permainan secara pedagogis; tanpa pengelolaan yang tepat, permainan berisiko kehilangan nilai edukatifnya. Di SD Inpres 3 Birobuli, guru berhasil mengelola

permainan sehingga kreativitas berkembang optimal, membentuk disposisi kreatif yang berkelanjutan, bukan sekadar reaksi sesaat terhadap aktivitas bermain.

Permainan tradisional yang hampir seluruhnya bersifat kelompok secara alami mendorong kerja sama antar murid. Dalam lompat tali dan petak umpet, murid dituntut berkomunikasi, menyepakati aturan, membagi peran, dan saling mendukung agar permainan berjalan lancar. Guru mengamati bahwa murid yang sebelumnya pasif menjadi lebih komunikatif setelah terlibat dalam pembelajaran ini. Temuan tersebut menguatkan teori pembelajaran kooperatif yang menempatkan interaksi sosial sebagai kunci pengembangan keterampilan kerja sama (Johnson & Johnson, 2014; Slavin, 2015). Pembagian peran dalam permainan juga menumbuhkan rasa tanggung jawab kolektif, karena murid memahami bahwa keberhasilan kelompok ditentukan oleh kontribusi bersama, bukan kemampuan individu semata.

Kreativitas dan kerja sama dalam temuan ini tidak berdiri sendiri, melainkan saling menguatkan; strategi kreatif yang disusun murid

hanya efektif bila dikomunikasikan dan dijalankan bersama kelompok. Sinergi ini memperlihatkan bahwa permainan tradisional berfungsi sebagai wahana pembelajaran holistik yang mengembangkan aspek kognitif, sosial, dan emosional secara simultan. Dampak lanjutannya tampak pada terbentuknya iklim kelas yang inklusif, berkurangnya konflik antar murid, serta internalisasi nilai karakter seperti disiplin, kejujuran, dan sportivitas melalui aturan main yang dipatuhi bersama. Pendidikan karakter berbasis pengalaman semacam ini dinilai lebih efektif dibandingkan pendekatan verbalistik, karena murid belajar langsung melalui praktik dan refleksi, sejalan dengan pandangan bahwa karakter terbentuk kuat melalui pembiasaan nyata, bukan hanya penyampaian nilai secara lisan (Lickona, 2012).

Sintesis: Secara keseluruhan, hasil penelitian menegaskan bahwa implementasi model pembelajaran berbasis permainan tradisional di SD Inpres 3 Birobuli berjalan sistematis dan terencana, serta memberikan dampak signifikan terhadap kreativitas dan kerja sama murid secara bersamaan. Kedua rumusan masalah penelitian ini terjawab secara empiris:

implementasi terbukti terstruktur sejak perencanaan hingga evaluasi, dan dampaknya nyata membentuk murid yang lebih kreatif, kolaboratif, serta berkarakter, sekaligus memperkuat relevansi teori konstruktivisme, kreativitas, dan pembelajaran kooperatif dalam konteks pendidikan dasar berbasis budaya lokal.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan tradisional di SD Inpres 3 Birobuli telah diimplementasikan secara terencana dan sistematis, mulai dari tahap perencanaan hingga evaluasi, dengan mengintegrasikan permainan seperti congklak, lompat tali, dan petak umpet ke dalam kompetensi dasar pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator yang menggeser pola pembelajaran dari berpusat pada guru menuju berpusat pada murid, didukung penuh oleh kebijakan kepala sekolah yang fleksibel dan fasilitas sekolah yang dimanfaatkan secara optimal. Implementasi ini terbukti efektif membangun kreativitas murid melalui stimulasi berpikir strategis dan imajinatif, sekaligus menumbuhkan kerja sama melalui interaksi sosial,

pembagian peran, dan tanggung jawab kolektif dalam kelompok bermain.

Keberhasilan model pembelajaran ini memberikan kontribusi nyata terhadap pencapaian tujuan pembangunan berkelanjutan, khususnya pada aspek pendidikan berkualitas, karena menunjukkan bahwa mutu pembelajaran dapat ditingkatkan melalui pendekatan kontekstual berbasis budaya lokal tanpa memerlukan sumber daya yang mahal. Selain itu, penelitian ini turut mendukung pelestarian budaya sebagai bagian dari pembangunan berkelanjutan, sekaligus memperkuat pembentukan karakter, keterampilan sosial, dan kesetaraan kesempatan belajar bagi seluruh murid. Dengan demikian, permainan tradisional layak dijadikan strategi pedagogis inovatif yang selaras dengan agenda pendidikan bermutu dan berkelanjutan di jenjang sekolah dasar.

REFERENSI

- Gultom, *Muatan Lokal dalam Pendidikan Karakter Bangsa*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), hlm. 78.
- Ahmad Rijali, 'Analisis Data Kualitatif', *Jurnal Alhadharah*, 17.33 (2018), 88–95 <<http://jurnal.uin-antasari.ac.id/>> [accessed 24 September 2023].
- Al-Quran Kementerian Agama RI, *Alquran dan Terjemahannya*, Jakarta : Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Quran, 2
- Anggit Permanasari, Ari Widodo, dan Ida Kaniawati, "Analisis Tingkat Disposisi Kreatif dan Posisi Disposisi Kreatif Siswa SMP dalam Pendidikan IPA," *PENDIPA Journal of Science*
- Anita Woolfolk, *Educational Psychology*, 12th ed. (Boston: Pearson, 2014), 91.
- Anita Woolfolk, *Educational Psychology*, 12th ed. (Boston: Pearson, 2014), 91.
- Bush, T., *Theories of Educational Leadership* (London: Sage Publications, 2014), 63.
- Cony Semiawan dkk. *Pendekatan Keterampilan Proses*, (Jakarta: Gramedia, 2010), h. 35

- Darling-Hammond, L., *Powerful Learning* (San Francisco: Jossey-Bass, 2015), 112. <https://doi.org/10.33369/pendipa.6.1.308-314>.
- David A. Kolb, *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*, 2nd ed. (New Jersey: Pearson Education, 2015), 42.
- Depdiknas RI., *Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Jakarta: Depdiknas RI, 2004), hlm. 3.
- Dkk. Hardani, S.Pd., M.Si., *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, ed. by AK Husnu Abadi, A.Md., 1st edn (Yogyakarta: Penerbit Pustaka Ilmu, 2020).
- E. Paul Torrance, *Creativity in the Classroom* (Washington: National Education Association, 2012), 34.
- E. Paul Torrance, *Creativity in the Classroom* (Washington: National Education Association, 2012), 34.
- Education 6, no. 1 (27 Desember 2021): 308–14,
- Gardner Howard, *Multiple Intelligencies*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka, 1993), h. 19
- Guilford, J. P. (1950). *Creativity*. *American Psychologist*, 5(9), 444–454.
- Hidayati, “Penerapan Kurikulum Muatan Lokal Berbasis Budaya Kaili dalam Pembelajaran Tematik di Kota Palu,” *Jurnal Pendidikan Daerah*, Vol. 6 No. 1 (2022): 41–51.
- Hurlock, E. B., *Child Development* (New York: McGraw-Hill, 2014), 210.
- Ibda, Fatimah. (2015). “Perkembangan Kognitif Teori Jean Piaget”. *Jurnal Intelektualita*. 3, (1), 27-38.
- Insan Mulia.
- Joan Almon, *The Vital Role of Play in Early Childhood Education* (Washington: Alliance for Childhood, 2013), 21.
- Joan Almon, *The Vital Role of Play in Early Childhood Education*

- (Washington: Alliance for Childhood, 2013), 19.
- Johnson, D. W. & Johnson, R. T., *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice* (Boston: Allyn & Bacon, 2014), 37.
- Johnson, D. W. & Johnson, R. T., *Joining Together: Group Theory and Group Skills* (Boston: Pearson, 2015), 133.
- Kemendikbud, *Panduan Pembelajaran Sekolah Dasar* (Jakarta: Kemendikbud, 2016), 45.
- Kemendikbud, *Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal* (Jakarta: Kemendikbud, 2016), 41.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). *Permendikbud Nomor 79 Tahun 2014 tentang Muatan Lokal*. Jakarta: Kemendikbud.
- Ki Hadjar Dewantara, *Pendidikan*, (Yogyakarta: Taman Siswa, 1940), hlm. 34.
- Kolb, D. A., *Experiential Learning* (New Jersey: Pearson Education, 2015), 66.
- Latifah, "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Pembentukan Karakter Siswa," *Jurnal Ilmu Pendidikan Karakter*, Vol. 7 No. 3 (2018): 65–73.
- Lev Vygotsky, *Mind in Society* (Cambridge: Harvard University Press, 2014), 102.
- Lickona, Thomas, *Character Matters* (New York: Simon & Schuster, 2012), 66
- M.A Prof. DR. Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 38th edn (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018).
- M.Ag Dr. Umar Sidiq and MA Dr. Moh. Miftachul Choiri, *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan*, ed. by M.Ag Dr. Anwar Mujahidin, 1st edn (Ponorogo: CV. Nata Karya, 2019).
- M.Si Dr. H. Zuchri Abdussamad, S.I.K., *Metode Penelitian Kualitatif*, ed. by M.Si Dr.

- Patta Rapanna, SE., 1st edn (Makassar: CV. syakir Media Press, 2021).
- Moh. Roqib, *Ilmu Pendidikan Islam: Pengembangan Pendidikan Integratif di Sekolah, Keluarga, dan Masyarakat* (Yogyakarta: LkiS, 2009), hlm. 15.
- Mulyana, Y., & Lengkana, A. S. (2019). *Permainan Tradisional*. Bandung: Salam
- Munandar, Utami, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), 23.
- Muri Yusuf, 'Metode Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan)' (Jakarta: KENCANA, 2017).
- Siskowati dan Andi Prastowo, "Pembentukan Kreativitas Melalui Pembelajaran SBdP Kela III Pada Materi Menggambar di Sekolah Dasar," *Jurnal Pedagogos: Jurnal Pendidikan STKIP Bima* 4, no. 1 (2022): 42–47, <https://doi.org/10.33627/gg.v4i1.637>
- nik Pamilu, *Mengembangkan Kreativitas dan Kecerdasan Anak*, (Jakarta: Buku Kita 2007), h. 59-62
- Nuraeni & Lestari, "Integrasi Muatan Lokal dalam Kurikulum Sekolah Dasar di Daerah Pesisir," *Jurnal Kurikulum dan Pembelajaran*, Vol. 9 No. 1 (2021): 25–36.
- OECD, *Education 2030: The Future of Education and Skills* (Paris: OECD Publishing, 2018), 95.
- OECD, *Innovating Education and Educating for Innovation* (Paris: OECD Publishing, 2016), 73.
- Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008), 16-18
- Piaget, J. (1970). *Science of Education and the Psychology of the Child*. New York: Viking Press.
- Piaget, Jean, *The Psychology of the Child* (New York: Basic Books, 2013), 87.
- Qona Dwi Puspitasari dan Ari Wibowo, "Peran Guru dalam Mengembangkan Kreativitas

- Siswa Kelas IV di SD Negeri Plebengan Bambanglipuro," Pelita: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia 1, no. 1 (2021): 1–7
- Rohani, "Peran Permainan Tradisional dalam Menumbuhkan Nilai Sosial pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 4 No. 2 (2020): 88–97.
- Runco, M. A., *Creativity: Theories and Themes* (London: Elsevier, 2014), 88
- Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2017), 84.
- Ryan, R. M. & Deci, E. L., *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior* (New York: Springer, 2013), 54.
- S. Nuryadi, "Peran Muatan Lokal dalam Penguatan Pendidikan Karakter," *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 12
- Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2014), 75.
- Sarmanu, 'Dasar Metode Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif, & Statistika)' (Surabaya: Airlangga University Press, 2017).
- Siti Rahayu, "Revitalisasi Muatan Lokal di Sekolah Dasar", *Prosiding Seminar Nasional LPTK*, 2020.
- Slameto. Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010). h. 146
- Slavin, R. E., *Cooperative Learning* (Boston: Pearson, 2015), 56.
- Sudrajat, Asep, "Penguatan Muatan Lokal melalui Pembelajaran Proyek," *Jurnal Pendidikan Nusantara*, Vol. 4 No. 1 (2021): 22-29
- Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012).
- Sumarno, *Kurikulum dan Pembelajaran Kontekstual*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), hlm. 122. Permendikbud Nomor 79

- Tahun 2014 tentang Muatan Lokal.
- Suparno, P. (2013). *Pembelajaran Bermakna: Teori dan Aplikasinya dalam Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- Supriatna, Nana, "Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal dalam Perspektif Pendidikan No. 1 (2019): 35.
- Sutarto, "Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak," *Jurnal Psikologi Pendidikan*, Vol. 11 No. 2 (2019): 110–119.
- Sutikno, M. S. (2009). *Permainan Tradisional Anak sebagai Warisan Budaya Bangsa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suyanto & Jihad, Asep, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), 112.
- Syarifuddin Nurdin, *Guru Profesional dan Implementasi Kurikulum*, (Bandung: Ciputat Press, 2003), 59.
- Tilaar, H.A.R., *Manifesto Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Kompas, 2011), hlm. 90.
- Torrance, E. P., *Teaching for Creativity* (New York: Springer, 2013), 47.
- Torrance, E. P., *The Nature of Creativity* (Cambridge: Cambridge University Press, 2013), 71
- UNESCO, *Learning to Live Together* (Paris: UNESCO Publishing, 2015), 29
- Utami Mundandar. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. (Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2012), h. 2
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press.
- Vygotsky, L. S., *Mind in Society* (Cambridge: Harvard University Press, 2014), 97.
- Vygotsky, L. S., *Mind in Society* (Cambridge: Harvard University Press, 2014), 109.

Vygotsky, L. S., *Mind in Society*
(Cambridge: Harvard
University Press, 2014), 109

Wawan cara arham kepala Sekolah
SD Inpres 3 Birobuli tanggal
4 Desember 2025

Wiggins, G. & McTighe, J.,
Understanding by Design
(New Jersey: Pearson, 2013),
149.

Woolfolk, A., *Educational Psychology*
(Boston: Pearson, 2014), 102

Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati,
Strategi Pengembangan
Kreativitas pada Anak Usia
Taman Kanak-kanak
(Jakarta: Depdikbud, 2005), h.
15