



Analisis Permainan Tradisional dalam Mengoptimalkan Kreativitas dan Berpikir Kritis Siswa SD Negeri 1 Bukit Tempurung Kabupaten Aceh Tamiang

Tengku Herlina Julia^{1*}, Maisura¹, Rambang Muharramsyah¹

¹Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Almuslim, Bireuen, Aceh, Indonesia

*Corresponding author email: juliaherina91@gmail.com

Article Info

Article history:

Received April 05, 2026

Approved May 06, 2026

Keywords:

Traditional Games, Creativity, Critical Thinking, Learning, Elementary School Students

ABSTRACT

This qualitative descriptive study examines how traditional games enhance creativity and critical thinking among students at SD Negeri 1 Bukit Tempurung, Aceh Tamiang. Data were collected through observation, interviews, and documentation with teachers, students, and the principal, then analyzed using the Miles and Huberman model. Findings show that traditional games like engklek and congklak create active, collaborative, and enjoyable learning environments that develop critical thinking through decision-making and strategy formulation, while fostering creativity through idea generation and alternative problem-solving. Supporting factors include a conducive environment, teacher support, game simplicity, and student enthusiasm, though challenges such as limited time and game variation exist. The study confirms that traditional games effectively enhance creativity, critical thinking, and learning motivation in elementary students, serving as a valuable alternative instructional strategy.

ABSTRAK

Penelitian kualitatif deskriptif ini menganalisis peran permainan tradisional dalam mengoptimalkan kreativitas dan berpikir kritis siswa SD Negeri 1 Bukit Tempurung, Aceh Tamiang. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap guru, siswa, dan kepala sekolah, kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman. Hasil menunjukkan permainan tradisional seperti engklek dan congklak menciptakan pembelajaran aktif, kolaboratif, dan menyenangkan yang mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui pengambilan keputusan dan penyusunan strategi, serta meningkatkan kreativitas dalam menghasilkan ide dan solusi alternatif. Faktor pendukung meliputi lingkungan kondusif, dukungan guru, dan antusiasme siswa, sedangkan hambatan berupa keterbatasan waktu dan variasi permainan. Penelitian menegaskan permainan tradisional efektif meningkatkan kreativitas, berpikir kritis, dan motivasi belajar siswa SD, sehingga dapat dijadikan strategi pembelajaran alternatif yang bermakna.

Copyright © 2026, The Author(s).

This is an open access article under the CC-BY-SA license



How to cite: Julia, T. H., Maisura, M., & Muharramsyah, R. (2026). Analisis Permainan Tradisional dalam Mengoptimalkan Kreativitas dan Berpikir Kritis Siswa SD Negeri 1 Bukit Tempurung Kabupaten Aceh Tamiang. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 7(2), 1387–1394. <https://doi.org/10.55681/jige.v7i2.5748>

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki lebih dari 800 permainan tradisional sebagai bagian dari kekayaan budaya bangsa. Namun, fenomena globalisasi dan masuknya budaya asing telah menimbulkan krisis yang menggeser minat anak-anak terhadap permainan tradisional. Anak-anak kini lebih sering memainkan permainan modern berbasis teknologi seperti video game dan game online di smartphone. Tingkat kecanduan terhadap permainan modern berdampak negatif pada kebiasaan dan perilaku anak, termasuk menurunnya minat bermain di ruang terbuka dan berinteraksi secara fisik, yang pada akhirnya mempengaruhi kemampuan berpikir anak.

Permainan tradisional memiliki potensi besar dalam meningkatkan gerak motorik anak yang dapat merangsang pertumbuhan otak, meningkatkan interaksi sosial, serta mendorong kreativitas dan kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan masalah. Meskipun demikian, pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran di sekolah dasar masih sangat terbatas karena keterbatasan guru dan metode pembelajaran yang cenderung monoton sehingga kurang menstimulasi kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji hubungan permainan tradisional dengan pengembangan kemampuan kognitif siswa. Arga dkk (2020) menemukan bahwa permainan tradisional meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa calon guru SD dalam pembelajaran IPS. Trajkovik dkk (2018) menunjukkan bahwa integrasi permainan tradisional mampu meningkatkan keterampilan sosial, kreativitas, dan berpikir kritis siswa. Damayanti dkk (2022) melaporkan peningkatan signifikan kreativitas anak dari 33% menjadi 83% setelah terlibat dalam permainan tradisional. Meskipun penelitian-penelitian tersebut menunjukkan dampak positif, sebagian besar fokus pada satu aspek atau mata pelajaran tertentu seperti IPA dan IPS. Belum banyak penelitian yang secara komprehensif menganalisis bagaimana permainan tradisional dapat secara simultan mengoptimalkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam konteks pembelajaran matematika di sekolah dasar, serta faktor-faktor pendukung dan penghambatnya.

Berdasarkan gap tersebut, penelitian ini menganalisis secara mendalam peran permainan tradisional, khususnya congklak dan engklek, dalam mengoptimalkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD Negeri 1 Bukit Tempurung, Kabupaten Aceh Tamiang, dalam pembelajaran matematika. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang bersifat kuantitatif, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang pengalaman siswa dan guru dalam mengintegrasikan permainan tradisional sebagai media pembelajaran. Penelitian ini memperluas temuan sebelumnya dengan memberikan analisis kontekstual spesifik pada pembelajaran matematika serta rekomendasi praktis bagi guru dalam mengoptimalkan pemanfaatan permainan tradisional sebagai strategi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus (Merriam & Tisdell, 2021) yang bertujuan untuk memahami secara mendalam peran permainan tradisional dalam mengoptimalkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menggali perspektif, nilai, dan pengalaman siswa serta guru dalam konteks alamiah pembelajaran di SD Negeri 1 Bukit Tempurung, Kabupaten Aceh Tamiang.

Subjek penelitian meliputi siswa kelas IV, guru kelas, dan kepala sekolah yang dipilih secara purposive berdasarkan keterlibatan mereka dalam implementasi permainan tradisional. Penelitian dilaksanakan selama tiga bulan (September-November 2025) dengan tahapan: (1) persiapan dan penyusunan instrumen (September), (2) pengumpulan data melalui observasi pembelajaran, wawancara mendalam, dan dokumentasi (Oktober), dan (3) analisis data dan penyusunan laporan (November).

Teknik pengumpulan data menggunakan triangulasi metode (Moleong, 2019) yang mencakup: (1) observasi partisipatif untuk mengamati pelaksanaan permainan tradisional dan perilaku siswa selama pembelajaran, (2) wawancara semi-terstruktur dengan guru dan siswa untuk menggali persepsi dan pengalaman mereka, serta (3) studi dokumentasi berupa rencana pembelajaran, hasil karya siswa, dan foto/video kegiatan. Instrumen penelitian dikembangkan berdasarkan teori kreativitas Guilford (1950) dan berpikir kritis Ennis (1996), yang telah divalidasi melalui expert judgment dan uji coba terbatas.

Keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber dan metode (Moleong, 2019), yaitu membandingkan data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta melakukan member checking dengan informan untuk memastikan akurasi interpretasi data. Analisis data menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana (2019) yang terdiri dari tiga tahap berlangsung secara simultan: (1) reduksi data, yaitu merangkum dan memfokuskan data pada aspek kreativitas dan berpikir kritis yang relevan, (2) penyajian data dalam bentuk narasi deskriptif, matriks, dan diagram untuk memudahkan identifikasi pola dan tema, dan (3) penarikan kesimpulan dan verifikasi melalui tinjauan ulang catatan lapangan dan diskusi dengan informan untuk mengembangkan kesepakatan intersubjektif. Proses analisis dilakukan secara sirkuler hingga mencapai saturasi data dan kesimpulan yang kredibel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran

Penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional di SD Negeri 1 Bukit Tempurung diintegrasikan secara sistematis dalam pembelajaran tematik dan PJOK melalui tiga tahap: penjelasan aturan dan tujuan pembelajaran, pelaksanaan permainan dalam kelompok kecil, dan refleksi pasca-permainan. Guru memanfaatkan engklek dan congklak sebagai media pembelajaran kontekstual yang mengaitkan pengalaman bermain dengan nilai budaya lokal. Temuan ini memperkuat konsep pembelajaran berbasis bermain (*learning by playing*) yang dikemukakan Rustan & Munawir (2020), di mana aktivitas bermain berfungsi sebagai sarana pembelajaran aktif yang melibatkan siswa secara langsung.

Keberhasilan implementasi ini sejalan dengan penelitian Trajkovik dkk (2018) yang menemukan bahwa integrasi permainan tradisional dalam kurikulum formal dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan partisipatif. Namun, penelitian ini mengungkapkan temuan baru bahwa tahap refleksi pasca-permainan memiliki peran krusial dalam mengoptimalkan manfaat pembelajaran—aspek yang kurang dieksplorasi dalam penelitian sebelumnya. Melalui refleksi terpandu, siswa tidak hanya bermain tetapi juga mengidentifikasi strategi yang efektif, mengevaluasi kesalahan, dan menyimpulkan nilai pembelajaran secara eksplisit.

Optimalisasi Kreativitas Melalui Permainan Tradisional

Observasi terhadap permainan engklek menunjukkan bahwa siswa mengembangkan kreativitas melalui improvisasi dalam tiga bentuk: (1) penggunaan variasi objek sebagai gaco, (2) modifikasi bentuk dan ukuran petak permainan, dan (3) penciptaan aturan tambahan untuk meningkatkan tantangan. Analisis lebih lanjut mengidentifikasi empat dimensi kreativitas yang berkembang: fluency (kelancaran menghasilkan ide), flexibility (fleksibilitas dalam mengubah strategi), originality (keunikan solusi), dan elaboration (pengembangan ide secara detail).

Pada permainan congklak, kreativitas tampak dari kemampuan siswa mengganti biji congklak dengan material alternatif (kerikil, manik-manik) dan memodifikasi distribusi biji awal untuk menciptakan variasi permainan. Temuan ini memperluas hasil penelitian Damayanti dkk (2022) yang melaporkan peningkatan kreativitas dari 33% menjadi 83% setelah intervensi permainan tradisional, dengan menunjukkan bahwa peningkatan tersebut tidak hanya kuantitatif tetapi juga kualitatif—siswa tidak hanya lebih kreatif tetapi juga mengembangkan berbagai aspek kreativitas secara simultan.

Perbandingan kondisi sebelum dan sesudah penerapan permainan tradisional menunjukkan perubahan signifikan dalam perilaku kreatif siswa:

Tabel 1. Perubahan Perilaku Kreatif Siswa

| Aspek | Sebelum Penerapan | Sesudah Penerapan |
|-------------------------|--|---|
| Kreativitas | Siswa pasif, mengikuti arahan guru tanpa inovasi | Siswa aktif memberi ide dan berani mencoba hal baru |
| Partisipasi | Hanya sebagian siswa yang aktif | Hampir semua siswa terlibat aktif |
| Motivasi Belajar | Motivasi rendah, siswa mudah bosan | Antusiasme meningkat karena pembelajaran dikaitkan dengan permainan |

Wawancara dengan guru kelas mengungkapkan perubahan mendasar: "Anak-anak jadi lebih berani mengusulkan ide. Sebelumnya mereka hanya menunggu instruksi, sekarang mereka sendiri yang menciptakan variasi permainan." Pernyataan ini mengonfirmasi teori Guilford (1950) tentang berpikir divergen, di mana lingkungan yang mendukung kebebasan berekspresi memfasilitasi kemampuan menghasilkan berbagai solusi untuk satu masalah. Berbeda dengan penelitian Romlah (2018) yang fokus pada IPA, penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dalam pembelajaran matematika memberikan konteks konkret untuk mengembangkan kreativitas matematis, seperti pembuatan pola numerik dan strategi perhitungan.

Pengembangan Berpikir Kritis Melalui Permainan Tradisional

Analisis terhadap permainan congklak mengidentifikasi tiga proses berpikir kritis yang terjadi secara berulang: (1) analisis situasi permainan (menghitung biji dan memperkirakan distribusi), (2) evaluasi opsi strategis (mempertimbangkan langkah yang menguntungkan), dan (3) pengambilan keputusan berdasarkan pertimbangan logis. Observasi menunjukkan bahwa siswa secara spontan melakukan perhitungan mental, memprediksi hasil langkah mereka, dan merevisi strategi berdasarkan umpan balik dari permainan.

Pada permainan engklek, berpikir kritis berkembang melalui pemecahan masalah situasional: ketika menghadapi petak yang sulit, siswa menganalisis pola lompatan yang paling efisien, mengevaluasi risiko kehilangan keseimbangan, dan membuat keputusan cepat. Dokumentasi aktivitas menunjukkan bahwa siswa yang awalnya impulsif secara bertahap mengembangkan pendekatan yang lebih terencana dan reflektif.

Tabel 2. Perkembangan Kemampuan Berpikir Kritis

| Aspek | Sebelum Penerapan | Sesudah Penerapan |
|--------------------------|--|---|
| Berpikir Kritis | Siswa jarang bertanya dan sulit menganalisis masalah | Siswa mampu memberikan argumen logis dan mengevaluasi |
| Pemecahan Masalah | Cenderung menyerah saat menghadapi kesulitan | Aktif mencari solusi alternatif dan strategi baru |

Temuan ini memperkuat teori Ennis (1996) tentang berpikir kritis sebagai proses evaluatif yang melibatkan interpretasi, analisis, dan inferensi. Namun, penelitian ini mengungkapkan dimensi baru: berpikir kritis dalam konteks permainan tradisional berkembang secara sosial melalui diskusi dan negosiasi antar pemain. Siswa berdebat tentang aturan, mempertahankan argumen dengan logika, dan mencapai consensus proses yang tidak hanya mengembangkan berpikir kritis individual tetapi juga keterampilan argumentasi sosial.

Perbandingan dengan penelitian Alifia (2025) yang mengembangkan instrumen pengukuran berpikir kritis melalui kelereng menunjukkan konsistensi: permainan tradisional memang menyediakan konteks otentik untuk mengukur dan mengembangkan berpikir kritis. Namun, penelitian ini melangkah lebih jauh dengan mengidentifikasi mekanisme spesifik bagaimana berpikir kritis berkembang melalui siklus bermain-refleksi-bermain kembali.

Interaksi Sosial sebagai Mediator Pengembangan Kemampuan Kognitif

Analisis interaksi sosial selama permainan mengungkapkan pola menarik: siswa secara spontan membentuk "komunitas praktik" di mana mereka saling mengajarkan strategi, berbagi pengetahuan, dan membangun pemahaman kolektif. Dalam permainan congklak, siswa yang lebih terampil menjelaskan logika perhitungan kepada teman, menciptakan pembelajaran peer-to-peer yang efektif. Proses ini mencerminkan teori zona perkembangan proksimal Vygotsky, di mana pembelajaran optimal terjadi melalui interaksi dengan individu yang lebih kompeten.

Temuan ini membedakan penelitian ini dari studi sebelumnya yang cenderung fokus pada dampak individual. Arga dkk (2020) mengidentifikasi peningkatan kreativitas individual, namun penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas dan berpikir kritis berkembang secara kolektif melalui proses sosial. Ketika siswa berdiskusi tentang strategi permainan, mereka tidak hanya belajar dari pengalaman sendiri tetapi juga dari perspektif orang lain, memperkaya repertoar kognitif mereka.

Faktor Kontekstual yang Mempengaruhi Efektivitas

Analisis faktor pendukung mengidentifikasi empat elemen kunci: (1) antusiasme siswa terhadap permainan yang familiar secara kultural, (2) kesederhanaan aturan yang memudahkan adaptasi, (3) ketersediaan ruang terbuka di lingkungan sekolah, dan (4) kompetensi guru dalam memfasilitasi refleksi. Kombinasi faktor-faktor ini menciptakan ekosistem pembelajaran yang kondusif untuk pengembangan kreativitas dan berpikir kritis.

Sebaliknya, tiga hambatan utama teridentifikasi: (1) keterbatasan waktu pembelajaran yang membatasi eksplorasi mendalam, (2) variasi kemampuan siswa yang memerlukan diferensiasi pembelajaran, dan (3) pengaruh permainan digital yang mengurangi familiaritas dengan permainan tradisional. Temuan tentang hambatan ini penting karena jarang dieksplorasi dalam penelitian sebelumnya. Rahayu (2025) menyebutkan potensi permainan gasing tetapi tidak mengidentifikasi hambatan implementasi, sehingga penelitian ini memberikan gambaran lebih realistis tentang kompleksitas penerapan permainan tradisional di sekolah.

Kepala sekolah menekankan: "Permainan tradisional sudah jarang digunakan di sekolah, padahal banyak manfaatnya. Anak-anak jadi lebih aktif, berani bicara, dan bisa berpikir cepat."

Pernyataan ini menggarisbawahi paradoks: meskipun manfaat permainan tradisional diakui, implementasinya belum optimal karena kendala struktural dan kultural. Untuk mengatasi ini, diperlukan strategi sistematis: integrasi permainan tradisional dalam RPP, pelatihan guru tentang fasilitasi pembelajaran berbasis permainan, dan alokasi waktu khusus dalam struktur kurikulum.

Nilai Tambah Penelitian terhadap Literatur Existing

Penelitian ini memberikan tiga kontribusi utama terhadap literatur permainan tradisional dalam pendidikan. Pertama, mengidentifikasi mekanisme spesifik bagaimana kreativitas dan berpikir kritis berkembang melalui permainan tradisional, tidak hanya mengonfirmasi bahwa ada dampak positif. Kedua, menunjukkan bahwa pembelajaran matematika yang sering dipersepsikan abstrak dapat diperkaya melalui permainan tradisional yang menyediakan konteks konkret untuk konsep numerik dan pola. Ketiga, mengungkapkan peran krusial refleksi terpandu dalam mengoptimalkan manfaat pembelajaran, aspek yang belum cukup dieksplorasi dalam studi sebelumnya.

Dibandingkan dengan penelitian Anggraini (2025) yang menyimpulkan permainan tradisional meningkatkan kreativitas dan keterampilan sosial, penelitian ini memberikan bukti empiris lebih detail tentang bagaimana peningkatan tersebut terjadi melalui proses kognitif dan sosial yang teridentifikasi secara spesifik. Sementara review literatur (2025) menegaskan efektivitas permainan tradisional, penelitian ini melangkah lebih jauh dengan mengidentifikasi kondisi kontekstual yang mempengaruhi efektivitas tersebut, memberikan panduan praktis untuk implementasi.

Implikasi untuk Praktik Pendidikan

Temuan penelitian ini memiliki implikasi praktis penting. Pertama, guru dapat menggunakan permainan tradisional sebagai strategi pembelajaran alternatif yang terbukti efektif, terutama untuk mengembangkan higher-order thinking skills. Kedua, sekolah perlu menyediakan waktu dan ruang yang memadai untuk pembelajaran berbasis permainan tradisional. Ketiga, pengembangan kurikulum harus mempertimbangkan integrasi permainan tradisional bukan sebagai kegiatan sampingan tetapi sebagai bagian integral dari strategi pedagogis.

Untuk konteks Aceh Tamiang khususnya dan Indonesia umumnya, penelitian ini menunjukkan bahwa revitalisasi permainan tradisional bukan hanya upaya pelestarian budaya tetapi juga strategi pedagogis yang efektif untuk mengembangkan kompetensi abad ke-21. Dengan demikian, permainan tradisional dapat menjadi jembatan antara pelestarian nilai kultural dan pencapaian tujuan pendidikan modern.

KESIMPULAN

Penelitian ini mengonfirmasi bahwa permainan tradisional berperan strategis dalam mengoptimalkan kreativitas dan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Integrasi engklek dan congklak dalam pembelajaran matematika di SD Negeri 1 Bukit Tempurung menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Kreativitas berkembang melalui improvisasi, modifikasi aturan, dan penciptaan strategi baru, sementara berpikir kritis terasah melalui analisis situasi, evaluasi pilihan, dan pengambilan keputusan logis. Interaksi sosial selama permainan memperkuat kedua kemampuan melalui diskusi dan pembelajaran kolaboratif. Faktor pendukung meliputi antusiasme siswa, kesederhanaan permainan, dan kompetensi guru dalam memfasilitasi refleksi, sedangkan hambatan mencakup keterbatasan waktu dan pengaruh permainan digital.

Dampak penelitian ini bersifat multidimensional. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya literatur dengan mengidentifikasi mekanisme spesifik pengembangan kreativitas dan berpikir kritis melalui permainan tradisional dalam konteks pembelajaran matematika. Secara praktis, temuan ini memberikan panduan konkret bagi guru untuk mengintegrasikan permainan tradisional sebagai strategi pembelajaran yang efektif dan relevan secara kultural. Bagi kebijakan pendidikan, penelitian menunjukkan bahwa revitalisasi permainan tradisional dapat mencapai tujuan ganda: pelestarian budaya lokal dan pengembangan kompetensi abad ke-21. Lebih luas, penelitian ini berkontribusi mengatasi krisis permainan tradisional di era digital dengan menunjukkan nilai edukatifnya yang terukur, mendorong adopsi pendekatan serupa di sekolah-sekolah lain dalam konteks budaya lokal masing-masing.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurakhman, O., & Rusli, R. K. (2017). Teori Belajar dan Pembelajaran. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1).
- Ady, W. N., Muhajir, S. N., & Irvani, A. I. (2024). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMA melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Permainan Tradisional. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 14(3), 772-785.
- Ahmad, E. (2023). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Guru Sekolah Dasar dalam Memanfaatkan Permainan Tradisional pada Proses Pembelajaran di SDN 03 Bukit Kemuning Tahun 2022. *Primer: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 125-136.
- Burhaein, E. (2017). Aktivitas Fisik Olahraga untuk Pertumbuhan dan Perkembangan Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(1), 51.
- Chan, F., Kurniawan, A. R., Herawati, N., Efendi, R. N., & Mulyani, J. S. (2019). Strategi Guru dalam Mengelola Kelas di Sekolah Dasar. *International Journal of Elementary Education*, 3(4), 439-446.
- Damayanti, A., Pratiwi, I. A., & Ismaya, E. A. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis melalui Model Think Pair Share Berbantuan Permainan Tradisional Engklek pada Siswa Sekolah Dasar. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 197-210.
- Fajarwati, Y. E., & Nugrahanta, G. A. (2021). Buku Pedoman Permainan Tradisional untuk Menumbuhkan Karakter Empati Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 437-446.
- Hadinata, R., & Decheline, G. (2018). Pengembangan Model Permainan Tradisional Hitam Hijau terhadap Kualitas Fisik Siswa Sekolah Dasar Negeri 211/IX Muaro Jambi. *Jurnal Cerdas Sifa*, 1(2), 78-86.
- Hidayat, D. (2013). Permainan Tradisional dan Kearifan Lokal Kampung.
- Holis, A. (2016). Belajar melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 9(1), 23-37.
- Irmansyah, J., Suherman, A., & Nugraha, E. (2020). Traditional Games and Children's Social Skills in Primary School. *Cakrawala Pendidikan*, 39(2), 456-466. <https://journal.uny.ac.id/index.php/cp/article/view/28210>
- Junariah, J., Rini, R., & Kurniawati, A. B. (2023). Hubungan Permainan Tradisional dengan Pengembangan Kecerdasan Logika-Matematis Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 210-221. <https://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/view/9579>

- Kartika, T. (2016). Verbal Communication Culture and Local Wisdom: The Value Civilization of Indonesia Nation. *Lingua Cultura*, 10(2), 89-99. <https://doi.org/10.21512/lc.v10i2.142>
- Kawuryan, S. P., Hastuti, W. S., & Supartinah. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Tematik Berbasis Permainan Tradisional. *Cakrawala Pendidikan*, 37(1), 71-84.
- Kusumawati, O. (2017). Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4(2), 124-142.
- Rahayu, D. I. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kreativitas dan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Kajian Kreativitas dan Pendidikan Anak*, 5(1), 45-56. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jkkp/article/view/6411>
- Rahmawati, & Fitriani. (2024). *Jurnal Karimat Tauhid*, 8(1). <https://ojs.unida.ac.id/karimahtauhid/article/view/14671>
- Rizkiana, Y., & Rifiyati, D. (2024). Permainan Tradisional Jamuran dalam Membentuk Karakter Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 40-52.
- Rustan, E., & Munawir, A. (2020). Eksistensi Permainan Tradisional pada Generasi Digital Natives di Luwu Raya dan Pengintegrasian ke dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(2), 181-196.
- Sari, C. R., Hartati, S., & Rakimahwati. (2019). Peningkatan Perilaku Sosial Anak melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 475-485. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/225>
- Widodo. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Sindoro Cendekia Pendidikan*, 5(2). <https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendekia/pendidikan/article/view/12078>
- Yulianti. (2023). Pendekatan Realistik dalam Pembelajaran Matematika SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2). <https://journal.lembagakita.org/ljit/article/view/2818>