

Permainan Tradisional Sebagai Sarana Pengembangan Berpikir Kreatif Pada Anak Usia Sekolah Dasar

Traditional Games as a Medium for Developing Creative Thinking in Elementary School Students

Shindi Aulilla Prabawandari¹, Lukiya Wanda Risma², Putri Nurul Islami³, Aris Singgih Budiarmo^{4*}, Muhammad Sulthon Masyhud⁵, Naomi Dias Laksita Dewi⁶

ORCID iD:

¹<https://orcid.org/0009-0007-1041-883X>

²<https://orcid.org/0009-0002-7682-3006>

³<https://orcid.org/0009-0006-5364-6544>

⁴<https://orcid.org/0000-0002-2091-1077>

⁵<https://orcid.org/0009-0007-0362-1493>

¹ Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Universitas Jember, Jember, Indonesia

² Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Universitas Jember, Jember, Indonesia

³ Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Universitas Jember, Jember, Indonesia

⁴ Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Universitas Jember, Jember, Indonesia

⁵ Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Universitas Jember, Jember, Indonesia

* Corresponding author: singgiharis.fkip@unej.ac.id

Info Artikel

Diterima: 27-06-2025

Direvisi: 20-02-2026

Diterima: 16-03-2026

Dipublikasi: 26-03-2026

DOI:

[10.56855/jpsd.v5i1.1549](https://doi.org/10.56855/jpsd.v5i1.1549)

ABSTRAK

Pengembangan kemampuan berpikir kreatif pada siswa sekolah dasar merupakan aspek penting dalam pendidikan abad ke-21, namun praktik pembelajaran di sekolah dasar masih cenderung berorientasi pada penyampaian materi secara prosedural sehingga ruang eksplorasi ide dan pengembangan alternatif solusi belum optimal. Kondisi ini membatasi kesempatan siswa untuk mengembangkan fleksibilitas berpikir, kebaruan gagasan, serta kemampuan menemukan berbagai kemungkinan dalam proses belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mensintesis secara sistematis hasil-hasil penelitian terkini mengenai kontribusi permainan tradisional terhadap pengembangan berpikir kreatif pada siswa sekolah dasar serta merumuskan kerangka konseptual yang menjelaskan hubungan antara karakteristik permainan tradisional dan dimensi berpikir kreatif. Penelitian menggunakan pendekatan Systematic Literature Review (SLR) dengan menganalisis publikasi ilmiah pada rentang tahun 2020–2025 yang diperoleh dari basis data Google Scholar, DOAJ, dan Garuda. Proses penelitian dilakukan melalui tahapan identifikasi masalah, penelusuran literatur, seleksi sumber berdasarkan kriteria inklusi, pengelompokan tematik, serta sintesis konseptual. Analisis data menggunakan teknik deskriptif kualitatif melalui proses reduksi data, kategorisasi tematik, komparasi antar penelitian, dan penarikan sintesis teoritis. Hasil kajian menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki kontribusi signifikan terhadap pengembangan berpikir kreatif siswa melalui karakteristik aktivitas yang melibatkan fleksibilitas aturan, improvisasi strategi, interaksi kolaboratif, dan adaptasi situasional. Karakteristik tersebut berkorelasi dengan indikator berpikir kreatif yang meliputi kelancaran ide, fleksibilitas berpikir, kebaruan gagasan, dan elaborasi. Selain itu, permainan tradisional juga memperkuat dimensi afektif seperti keberanian mencoba, ketahanan menghadapi kegagalan, dan motivasi eksploratif. Penelitian ini menghasilkan kerangka konseptual

yang menjelaskan mekanisme pedagogis permainan tradisional sebagai strategi pembelajaran untuk menstimulasi perkembangan berpikir kreatif secara sistematis pada siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: berpikir kreatif, kreativitas siswa, permainan tradisional, sekolah dasar, systematic literature review

ABSTRACT

The development of creative thinking skills among elementary school students has become an important focus in contemporary education. However, in practice, learning processes in elementary schools are still largely oriented toward procedural content delivery and task completion, which limits students' opportunities to explore ideas and develop alternative solutions. Learning activities often emphasize single correct answers and final outcomes rather than the thinking processes that encourage flexibility and originality of ideas. This condition may hinder students' opportunities to optimally develop their creative thinking abilities. Therefore, innovative pedagogical approaches are required to provide learning environments that stimulate creativity. This study aims to analyze and systematically synthesize recent research findings on the role of traditional games in fostering creative thinking among elementary school students and to formulate a conceptual framework explaining the relationship between the characteristics of traditional games and the dimensions of creative thinking. The study employed a Systematic Literature Review (SLR) approach by analyzing scientific publications from 2020–2025 obtained from the Google Scholar, DOAJ, and Garuda databases. The research process consisted of several stages, including problem identification, literature search, source selection based on inclusion criteria, thematic categorization, and conceptual synthesis. Data were analyzed using qualitative descriptive techniques through data reduction, thematic classification, cross-study comparison, and theoretical synthesis. The results indicate that traditional games contribute significantly to the development of students' creative thinking skills. The characteristics of traditional games—such as flexible rules, strategy improvisation, collaborative interaction, and situational adaptation—are closely related to key indicators of creative thinking, including idea fluency, cognitive flexibility, originality, and elaboration. In addition, traditional games also strengthen affective aspects such as the courage to try, resilience in facing failure, and exploratory motivation. This study proposes a conceptual framework that explains the pedagogical mechanisms of traditional games as a learning strategy to systematically stimulate the development of creative thinking skills among elementary school students.

Keywords: creative thinking, elementary school, student creativity, systematic literature review, traditional games.

Cara Sitasi/How to Cite: Prabawandari, S. A., Risma, L. W., Islami, P. N., Budiarmo, A. S., Masyhud, M. S., & Dewi, N. D. L. (2026). Permainan Tradisional Sebagai Sarana Pengembangan Berpikir Kreatif Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 5(1), 142–152. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v5i1.1549>.

© 2026 The Author(s). Published by Edupedia Publisher. This is an open access article under the **CC BY** license

PENDAHULUAN

Pengembangan kemampuan berpikir kreatif pada anak usia sekolah dasar menjadi salah satu agenda penting dalam pendidikan dasar kontemporer. Namun, dalam praktiknya, proses pembelajaran di sekolah dasar masih cenderung berorientasi pada penyampaian materi dan penyelesaian tugas secara prosedural, sehingga ruang eksplorasi ide dan pengembangan alternatif solusi belum optimal. Aktivitas belajar sering kali terfokus pada jawaban tunggal dan pencapaian hasil akhir, bukan pada proses berpikir yang mendorong fleksibilitas dan kebaruan gagasan. Kondisi ini berpotensi membatasi kesempatan siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif secara maksimal. Berpikir kreatif tidak sekadar berkaitan dengan kemampuan menghasilkan ide baru, tetapi mencakup fleksibilitas berpikir, kemampuan menyusun berbagai alternatif solusi, serta keberanian mengeksplorasi kemungkinan yang berbeda dalam menghadapi situasi belajar.

Menurut Ahmad (2023) penguatan berpikir kreatif dalam pembelajaran sekolah dasar menuntut inovasi pedagogis yang memberi ruang eksplorasi dan variasi strategi belajar. Tanpa desain pembelajaran yang adaptif, proses belajar cenderung terjebak pada rutinitas

prosedural yang membatasi perkembangan ide. Dalam praktiknya, pembelajaran di sekolah dasar masih menghadapi tantangan dalam menciptakan lingkungan yang benar-benar menstimulasi berpikir kreatif. Menurut Hutomo & Kurniawan (2025) aktivitas belajar siswa sering kali berlangsung dalam pola yang terstruktur dan kurang memberi kesempatan pada improvisasi strategi. Kondisi ini mengurangi peluang siswa untuk mengembangkan fleksibilitas ide dan kemampuan berpikir divergen. Menurut Ummah et al. (2024) menyatakan bahwa penguatan kreativitas siswa memerlukan pendekatan kontekstual yang mengintegrasikan unsur budaya dalam pembelajaran. Salah satu pendekatan yang dinilai potensial dalam merangsang berpikir kreatif adalah melalui permainan tradisional.

Menurut Sabaruddin et al. (2025) permainan tradisional memiliki hubungan signifikan dengan peningkatan kreativitas dan kemampuan numerasi siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa aktivitas bermain berbasis budaya mampu menjelaskan variasi kemampuan kreatif siswa secara kuat, yang mengindikasikan adanya kontribusi kognitif yang substansial. Özkan et al. (2025) menyatakan bahwa integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan berpikir kritis

dan berpikir kreatif siswa secara signifikan. Permainan tradisional mendorong siswa untuk menganalisis situasi, merancang strategi alternatif, serta mengevaluasi konsekuensi tindakan dan aktivitas yang secara langsung berkaitan dengan indikator berpikir kreatif. Menurut Amelia & Tatiah (2025) permainan tradisional merupakan media efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar karena mengandung unsur *problem solving*, strategi terbuka, serta fleksibilitas aturan. Tohari et al. (2025) menyatakan bahwa eksplorasi imajinatif dan interaksi kolaboratif dalam permainan tradisional mendorong munculnya ide-ide alternatif pada anak. Menurut Anggraini, (2025) integrasi permainan tradisional meningkatkan fleksibilitas berpikir dan kemampuan *problem solving* anak secara signifikan. Menurut Ilyas et al. (2025) permainan tradisional mengandung nilai karakter yang mendorong partisipasi aktif dan refleksi bersama. Interaksi tersebut menciptakan dinamika negosiasi dan adaptasi strategi yang relevan dengan pengembangan berpikir kreatif.

Pada sisi perkembangan sosial-emosional, menurut Özkan et al. (2025) permainan tradisional mendukung penguatan keterampilan sosial dan regulasi emosi anak. Sementara itu, (Ramadhina et al., 2024) menyatakan bahwa permainan

tradisional engklek sebagai media pembelajaran berdampak positif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Interaksi sosial yang dinamis dalam permainan tersebut menyediakan ruang dialog dan pertukaran ide yang memperkaya proses berpikir kreatif. Meskipun fokus beberapa penelitian tersebut pada aspek sosial atau fisik, struktur aktivitasnya tetap relevan dalam memfasilitasi proses berpikir kreatif melalui adaptasi strategi dan dinamika kelompok.

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan hubungan positif antara permainan tradisional dan perkembangan siswa, realitas di sekolah menunjukkan bahwa permainan tradisional belum menjadi bagian integral dalam strategi pembelajaran untuk mengembangkan berpikir kreatif. Permainan tradisional sering diposisikan sebagai kegiatan tambahan di luar inti pembelajaran, bukan sebagai pendekatan pedagogis yang dirancang secara sistematis untuk menstimulasi dimensi berpikir kreatif seperti kelancaran ide, fleksibilitas, kebaruan, dan elaborasi. Akibatnya, potensi permainan tradisional sebagai sarana pengembangan berpikir kreatif belum dimanfaatkan secara optimal dalam konteks pendidikan dasar.

Selain itu, dinamika perkembangan teknologi dan dominasi permainan digital di kalangan anak sekolah dasar turut

memengaruhi berkurangnya intensitas interaksi siswa dengan permainan tradisional. Kondisi ini tidak hanya berdampak pada pergeseran budaya bermain, tetapi juga berpotensi mengurangi kesempatan anak untuk terlibat dalam aktivitas kolaboratif dan strategis yang secara alami melatih fleksibilitas berpikir serta pengambilan keputusan. Oleh karena itu, penguatan kembali permainan tradisional dalam konteks pembelajaran menjadi semakin relevan dan mendesak untuk dikaji secara akademik.

Sebagian besar penelitian masih menempatkan kreativitas atau karakter sebagai fokus umum tanpa secara spesifik menganalisis dimensi berpikir kreatif pada siswa sekolah dasar. Penelitian-penelitian tersebut cenderung berdiri sendiri dan belum disintesis dalam kerangka teoritis yang menjelaskan mekanisme hubungan antara karakteristik permainan tradisional dan indikator berpikir kreatif. Belum terdapat pemetaan komprehensif yang mengintegrasikan temuan lintas penelitian untuk menjelaskan bagaimana fleksibilitas aturan, improvisasi strategi, interaksi kolaboratif, dan adaptasi situasional dalam permainan tradisional berkontribusi terhadap kelancaran ide, fleksibilitas pemikiran, kebaruan solusi, dan elaborasi gagasan.

Berdasarkan kondisi tersebut, terdapat *research gap* berupa belum tersusunnya sintesis literatur terkini yang secara khusus memfokuskan permainan tradisional sebagai sarana pengembangan berpikir kreatif pada anak usia sekolah dasar dalam kerangka konseptual yang sistematis. Literatur yang ada masih terfragmentasi dan belum mengintegrasikan temuan empiris untuk menjelaskan secara komprehensif mekanisme hubungan antara karakteristik permainan tradisional dan indikator berpikir kreatif. Akibatnya, potensi permainan tradisional sebagai strategi pedagogis untuk mengembangkan berpikir kreatif belum memiliki landasan konseptual yang kuat untuk diimplementasikan secara terarah di sekolah dasar.

Novelty penelitian ini terletak pada penyusunan sintesis literatur berbasis penelitian-penelitian mutakhir (2020–2025) yang secara eksplisit memetakan hubungan antara karakteristik permainan tradisional dan dimensi berpikir kreatif pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini tidak melakukan pengujian empiris baru, melainkan mengkonstruksi kerangka konseptual yang menjelaskan mekanisme pedagogis permainan tradisional dalam mengembangkan berpikir kreatif secara sistematis serta memberikan pijakan teoritis bagi pengembangan pembelajaran berbasis permainan di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mensintesis secara sistematis hasil-hasil penelitian terkini mengenai permainan tradisional sebagai sarana pengembangan berpikir kreatif pada anak usia sekolah dasar serta merumuskan kerangka konseptual yang menjelaskan mekanisme hubungan antara karakteristik permainan tradisional dan dimensi berpikir kreatif dalam konteks pembelajaran dasar.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan Systematic Literature Review (SLR) dengan tujuan mensintesis temuan empiris dan konseptual mengenai kontribusi permainan tradisional terhadap pengembangan berpikir kreatif pada siswa sekolah dasar. Literatur yang dianalisis difokuskan pada publikasi dalam rentang lima tahun terakhir (2020–2025) guna menjamin relevansi dan kemutakhiran data. Penelusuran literatur dilakukan melalui database Google Scholar, DOAJ, dan Garuda dengan menggunakan kata kunci “permainan tradisional”, “berpikir kreatif”, “kreativitas siswa sekolah dasar”, serta padanan bahasa Inggris seperti “*traditional games*” dan “*creative thinking in elementary school*”.

Proses penelitian dilaksanakan melalui lima tahapan sistematis. Tahap pertama adalah identifikasi dan perumusan masalah

terkait kontribusi permainan tradisional terhadap pengembangan berpikir kreatif anak sekolah dasar. Tahap kedua berupa penelusuran literatur berdasarkan kata kunci dan rentang tahun publikasi yang telah ditentukan. Tahap ketiga adalah seleksi dan evaluasi sumber menggunakan kriteria inklusi, yaitu: (1) artikel penelitian empiris atau kajian konseptual; (2) berfokus pada siswa sekolah dasar; (3) membahas hubungan permainan tradisional dan kreativitas; (4) diterbitkan pada tahun 2020–2025; serta (5) tersedia dalam teks lengkap. Tahap keempat adalah pengelompokan literatur berdasarkan tema utama, meliputi karakteristik dan nilai edukatif permainan tradisional, konsep dan indikator berpikir kreatif, serta hubungan aktivitas bermain dengan perkembangan kognitif. Tahap kelima adalah sintesis dan penyusunan kerangka konseptual yang menjelaskan mekanisme pedagogis permainan tradisional dalam mengembangkan berpikir kreatif.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, kategorisasi tematik, komparasi antar penelitian, serta penarikan sintesis teoritis. Analisis difokuskan pada pemetaan hubungan antara karakteristik permainan tradisional—seperti fleksibilitas aturan, improvisasi strategi, interaksi kolaboratif, dan adaptasi situasional—dengan indikator

berpikir kreatif yang meliputi kelancaran ide, fleksibilitas, kebaruan, dan elaborasi gagasan. Hasil analisis kemudian disusun dalam bentuk kerangka konseptual yang utuh sebagai kontribusi teoritis penelitian ini. Alur prosedur penelitian tersebut dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1.1 Alur Prosedur Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelusuran terhadap berbagai sumber ilmiah yang relevan, ditemukan sejumlah temuan penting mengenai karakteristik anak kreatif serta pendekatan pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kreativitas anak usia sekolah dasar. Kajian literatur ini menyajikan sintesis dari berbagai penelitian terkait yang telah dipublikasikan dalam rentang waktu lima tahun terakhir

Sintesis temuan penelitian tersebut dirangkum pada Tabel 1 berikut.

No	Peneliti	Fokus Kajian	Temuan Utama	Dimensi yang Dipengaruhi
1	(Afnita & Zarkasih Putro, 2021)	Karakteristik anak kreatif	Anak kreatif aktif bertanya, berani mencoba, tidak takut gagal	Afektif & Kognitif
2	(Ramadhina et al., 2024)	Game-based & eksplorasi	Permainan dan eksplorasi meningkatkan imajinasi & otonomi belajar	Kognitif & Motivasi
3	(Zultrianti et al., 2023)	Kreatif & kritis	Kreativitas dan kritis merupakan kesatuan dalam proses berpikir	Integrasi HOTS
4	(Monifah & Rahmani, 2024)	Permainan tradisional	Trial and error melatih kreativitas dan ketahanan	Resiliensi & Strategi

Tabel 1.1 Sintesis

Berdasarkan Tabel 1, dapat diidentifikasi bahwa kreativitas siswa sekolah dasar memiliki dimensi yang bersifat multidimensional, meliputi aspek kognitif, afektif, motivasional, serta resiliensi belajar. Menurut (Afnita & Zarkasih Putro, 2021) mengungkapkan bahwa anak yang memiliki pemikiran kreatif umumnya menunjukkan karakteristik khas yang membedakannya dari anak pada umumnya. Mereka cenderung aktif bertanya tentang berbagai hal yang ditemui di lingkungan sekitarnya, menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi,

dan tidak mudah puas dengan penjelasan sederhana. Selain gemar bertanya, anak kreatif juga memiliki keberanian untuk mencoba hal-hal baru tanpa gentar menghadapi situasi yang belum pernah dialami sebelumnya. Yang tidak kalah penting adalah sikap mereka terhadap kegagalan; anak kreatif tidak mudah putus asa ketika mengalami kegagalan karena mereka memandangnya sebagai bagian tak terpisahkan dari proses belajar dan menemukan hal baru. Karakteristik-karakteristik tersebut membuat anak kreatif cenderung lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, terutama jika mereka diberikan kebebasan untuk bereksplorasi.

Menurut Ramadhina et al. (2024) dalam penelitiannya menemukan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan dan eksplorasi terbukti memiliki dampak signifikan terhadap perkembangan kreativitas peserta didik. Keefektifan pendekatan ini terletak pada kemampuannya memberikan ruang yang cukup bagi anak untuk berimajinasi dan membuat keputusan sendiri dalam proses belajarnya. Pembelajaran berbasis permainan menawarkan pengalaman belajar yang menantang sekaligus menyenangkan. Kombinasi antara tantangan dan kesenangan ini menciptakan kondisi yang ideal bagi perkembangan kreativitas karena anak merasa bahwa

kegiatan belajar adalah sesuatu yang menarik, bukan beban yang membosankan. Ketika anak menikmati proses belajarnya, mereka cenderung lebih terlibat secara mendalam dan termotivasi untuk mengeksplorasi lebih jauh. Pendekatan eksplorasi memberikan kesempatan kepada anak untuk menemukan sendiri konsep-konsep penting melalui pengalaman langsung, sehingga mereka tidak hanya menerima pengetahuan secara pasif, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir dan memecahkan masalah secara mandiri.

Kajian literatur juga menunjukkan bahwa kreativitas memiliki dampak positif terhadap pemahaman akademik anak. Anak yang kreatif cenderung mampu memahami pelajaran dengan lebih mendalam karena mereka terbiasa menghubungkan materi yang dipelajari dengan konteks kehidupan sehari-hari. Ketika peserta didik diajak membuat proyek sederhana, mereka tidak sekadar mengingat fakta-fakta, tetapi juga mengaitkannya dengan pengalaman nyata yang mereka miliki. Proses menghubungkan materi akademik dengan kehidupan nyata ini menciptakan pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*). Lebih jauh lagi, kemampuan berpikir kreatif memperkuat keterampilan berpikir kritis karena anak terbiasa mempertimbangkan banyak kemungkinan

dalam menyelesaikan masalah. Mereka belajar untuk tidak menerima satu-satunya jawaban, tetapi mempertimbangkan berbagai alternatif sebelum mengambil keputusan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Zultrianti et al., 2023) yang menjelaskan bahwa daya kreatif dan daya kritis merupakan kesatuan utuh dalam proses berpikir manusia, di mana gagasan besar tidak akan berdampak jika tidak diimplementasikan menjadi tindakan nyata, dan implementasi yang efektif membutuhkan pertimbangan kritis terhadap berbagai kemungkinan dan konsekuensi.

Temuan penting lainnya dari kajian literatur adalah hubungan antara kreativitas dengan kesiapan anak dalam menghadapi kegagalan. Anak-anak yang kreatif terbukti lebih siap menghadapi kegagalan karena mereka memahami bahwa kesalahan adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses mencoba dan menemukan ide baru. Pemahaman ini membuat mereka tidak mudah putus asa ketika menghadapi hambatan dalam usahanya. (Monifah & Rahmani, 2024) menegaskan bahwa penggunaan permainan edukatif berbasis tradisi dapat meningkatkan kreativitas sekaligus mengajarkan anak menghadapi kegagalan dan mencoba ulang strategi berbeda. Proses trial and error dalam permainan menjadi pengalaman belajar yang berharga

karena anak belajar dari pengalaman langsung dan refleksi terhadap hasil permainan. Situasi ini berbeda dari hanya menjawab soal di kertas, karena anak belajar dari pengalaman langsung dan refleksi terhadap hasil permainan. Dengan demikian, pengembangan kreativitas tidak hanya bermanfaat untuk menghasilkan ide-ide baru, tetapi juga membentuk karakter tangguh yang diperlukan untuk menghadapi tantangan hidup.

Secara keseluruhan, kajian literatur ini memperkuat pemahaman bahwa kreativitas memiliki peran multidimensional dalam perkembangan anak sekolah dasar. Secara afektif, kreativitas membentuk karakter ingin tahu, berani mencoba, dan tangguh menghadapi kegagalan. Secara kognitif, kreativitas meningkatkan pemahaman mendalam, memperkuat berpikir kritis, dan menciptakan pembelajaran bermakna. Secara pedagogis, kreativitas dapat distimulasi melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan dan eksplorasi yang memberikan ruang kebebasan dan otonomi kepada peserta didik. Temuan-temuan ini menggarisbawahi pentingnya peran guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung kebebasan berekspresi, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengambil inisiatif, serta mengintegrasikan permainan dan kegiatan

eksploratif ke dalam pembelajaran secara terencana dan sistematis.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian sistematis terhadap literatur terkini (2020–2025), penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan tradisional memiliki kontribusi signifikan terhadap pengembangan berpikir kreatif siswa sekolah dasar melalui mekanisme pedagogis yang multidimensional. Temuan utama penelitian ini menunjukkan bahwa karakteristik permainan tradisional yang meliputi fleksibilitas aturan, improvisasi strategi, interaksi kolaboratif, dan adaptasi situasional secara langsung berkaitan dengan indikator berpikir kreatif, yaitu kelancaran ide, fleksibilitas berpikir, kebaruan gagasan, dan elaborasi. Sintesis literatur mengungkapkan bahwa aktivitas dalam permainan tradisional mendorong siswa untuk terus menyesuaikan strategi, merespons dinamika permainan, serta bernegosiasi dengan teman sebaya, yang pada gilirannya melatih kemampuan berpikir divergen dan pemecahan masalah secara kreatif. Dengan demikian, permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai wahana pelestarian budaya, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang potensial untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif pada jenjang pendidikan dasar.

Lebih lanjut, penelitian ini berhasil merumuskan kerangka konseptual yang menjelaskan hubungan antara karakteristik permainan tradisional dan dimensi berpikir kreatif. Kerangka tersebut mengintegrasikan temuan dari berbagai penelitian yang sebelumnya terfragmentasi, sehingga memberikan pemahaman komprehensif tentang bagaimana mekanisme seperti trial and error, pengambilan keputusan dalam situasi terbuka, serta refleksi kolektif dalam permainan tradisional berkontribusi terhadap pengembangan kelancaran ide, fleksibilitas, kebaruan, dan elaborasi gagasan pada anak. Kerangka konseptual ini menjadi landasan teoretis yang dapat digunakan untuk merancang pembelajaran berbasis permainan tradisional secara lebih terarah dan sistematis di sekolah dasar. Selain itu, sintesis ini juga menegaskan bahwa dimensi afektif seperti keberanian mencoba, ketahanan menghadapi kegagalan, dan motivasi eksploratif yang muncul dalam permainan tradisional turut memperkuat fondasi perkembangan kognitif kreatif siswa.

SARAN

Berdasarkan keterbatasan penelitian ini yang hanya melakukan sintesis literatur tanpa uji empiris, direkomendasikan agar penelitian selanjutnya melakukan studi eksperimental atau kuasi-eksperimental

untuk menguji secara langsung efektivitas implementasi permainan tradisional dalam meningkatkan indikator spesifik berpikir kreatif, seperti kelancaran ide, fleksibilitas, kebaruan, dan elaborasi. Penelitian longitudinal juga diperlukan untuk melihat dampak jangka panjang dari intervensi permainan tradisional terhadap perkembangan kreativitas siswa sepanjang jenjang pendidikan dasar. Selain itu, pengembangan instrumen penilaian berpikir kreatif yang kontekstual dengan karakteristik permainan tradisional menjadi agenda penelitian yang mendesak, mengingat instrumen yang ada saat ini masih bersifat umum dan belum mengakomodasi kekhasan proses berpikir yang muncul dalam aktivitas permainan berbasis budaya.

Penelitian lanjutan juga disarankan untuk mengeksplorasi peran variabel moderator dan mediator dalam hubungan antara permainan tradisional dan berpikir kreatif, seperti gaya belajar siswa, latar belakang sosial-ekonomi, serta dukungan lingkungan sekolah dan keluarga. Studi komparatif lintas budaya dan lintas daerah juga penting dilakukan untuk memahami apakah efektivitas permainan tradisional dalam mengembangkan berpikir kreatif bersifat universal atau dipengaruhi oleh konteks kearifan lokal masing-masing. Terakhir, penelitian pengembangan (research and development) diperlukan

untuk merancang model pembelajaran terintegrasi yang menggabungkan permainan tradisional dengan pendekatan pedagogis modern, lengkap dengan perangkat pembelajaran dan panduan implementasi bagi guru, sehingga potensi permainan tradisional sebagai sarana pengembangan berpikir kreatif dapat dioptimalkan dalam praktik pendidikan dasar sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Afnita, J., & Zarkasih Putro, K. (2021). *Kunci-Kunci Dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. 5(1), 2021.
- Ahmad, E. (2023). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Guru Sekolah Dasar Dalam Memanfaatkan Permainan Tradisional pada Proses Pembelajaran di SDN 03 Bukit Kemuning Tahun 2022. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 125–136.
- Amelia, R., & Tatiah. (2025). Reviving Traditional Games: An Effective Medium For Enhancing Primary School Students' Creativity A Literature Review. *Indonesian Journal of Education, Social Sciences and Research (IJSSR)*, 6(1), 1–13.
<https://doi.org/10.30596/jcositte.v1i1.xxxx>
- Anggraini, K. (2025). Integrating Traditional Games to Enhance Creativity and Social Skills in Early Childhood Education Institutions. 95 *International Journal for Science Review*, 2(2), 95–103.
<https://ijfsr.com/index.php/ijfsr>

- Hutomo, L., & Kurniawan, W. R. (2025). Peran Permainan Tradisional Sebagai Media Belajar Pendidikan Jasmani Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 228–239.
- Ilyas, S. N., Kurnia, R., Amal, A., & Rusliana, F. (2025). Exploring Traditional Games to Stimulate Foundational Phases in Strengthening the Transition from ECE to Primary School: Teachers' Creative Practices. In *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 7, Number 2). <https://ejournal.upi.edu/index.php/edubasic>
- Monifah, P., & Rahmani, I. (2024). *Penggunaan Game Edukatif Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Kerja Sama Siswa Kelas Iv Sd Inpres 1 Talise* (Vol. 5, Number 4). <https://ejournals.com/ojs/index.php/jpb>
- Özkan, S. U., Şahin, S., & Pancar, Z. (2025). Impact Of Traditional Games On Critical And Creative Thinking In Primary School Students: A Quasi-Experimental Mixed-Methods Study. *International Online Journal of Primary Education*, 14(4), 239–261. <https://doi.org/10.55020/iojpe.1780729>
- Ramadhina, A. L., Septiana, C., Pebrianti, M., & Wahidin, W. (2024). Eksplorasi Etnomatematika Konsep Pola Bilangan Dalam Permainan Tradisional. *Jurnal Magister Pendidikan Matematika (JUMADIKA)*, 3(2), 65–69. <https://doi.org/10.30598/jumadikavol3iss2year2021page65-69>
- Sabaruddin, S., Marzuki, M., Ulya, K., & Saputra, H. (2025). The Relationship Between Games, Creativity, And Numeracy Skills In Elementary School Students. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 13(3), 1967–1994. <https://doi.org/10.26811/peuradeun.v13i3.2156>
- Tohari, A., Pinontoan, M., Mandagi, M. O., & Anam, S. K. (2025). International Journal for Science Review Utilizing Traditional Games to Foster Creativity and Social Interaction in Early Childhood Education. In *International Journal for Science Review* (Vol. 2, Number 7). <https://ijfsr.com/index.php/ijfsr>
- Ummah, Muh. K., Syawalia, P., Andriani, W., Mulyani, & Aulia, M. (2024). Strategi Penguatan Kreativitas dan Literasi Siswa Melalui Permainan Tradisional Bentengan Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 208–223. <https://doi.org/10.56972/jikm.v5i2.272>
- Zultrianti, M., Supriatna, N., Disman, D., Gunawan, A., & Hendayani, S. (2023). Imajinasi Kreatif Dalam Kemampuan Berpikir Anak Sekolah Dasar, Penting Kah? *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1926–1936. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7749>