

**Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap *Creative Thinking* Siswa
SDN 06 Koto VIII Hilir Kabupaten Pesisir Selatan**

Habib Prawira Kusumah ^{1*}, Nurudin Widya Pranoto ², Nugroho Susanto ³, Andri Gemaini ⁴

¹ Universitas Negeri Padang. Padang, 25132, Indonesia.

² Universitas Negeri Padang. Padang, 25132, Indonesia.

³ Universitas Negeri Padang. Padang, 25132, Indonesia.

⁴ Universitas Negeri Padang. Padang, 25132, Indonesia.

* Coressponding Author. E-mail: habibprawira040200@gmail.com

Received: artikel dikirim 1 Agustus 2025; Revised: artikel revisi 15 Agustus 2025; Accepted: artikel diterima 31 Agustus 2025

Abstrak: Masalah dalam penelitian ini adalah masih kurangnya *creative thinking* siswa SDN 06 Koto VIII Hilir Kabupaten Pesisir Selatan saat bermain permainan tradisional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh permainan tradisional terhadap *creative thinking* siswa SDN 06 Koto VIII Hilir Kabupaten Pesisir Selatan. Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan desain penelitian adalah “*one groups pretest-posttest design*”. Instrumen penelitian ini menggunakan angket untuk mengetahui seberapa dalam kemampuan *creative thinking* yang dimiliki siswa SDN 06 Koto VIII Hilir Kabupaten Pesisir Selatan. Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa SDN 06 Koto VIII Hilir Kabupaten Pesisir Selatan yang berjumlah 189 orang terdiri dari 92 orang laki-laki dan 97 orang perempuan, Penarikan sampel ini dilakukan dengan teknik sampling random yang mana sampel telah diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya. Maka sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV dan V SDN 06 Koto VIII Hilir Kabupaten Pesisir Selatan yang berjumlah 34 orang terdiri dari 18 orang laki-laki dan 16 orang perempuan. Teknik analisis data statistik menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas *liliefors* dan uji-t dengan taraf signifikan $\alpha=0,025$. Hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap *creative thinking* dengan nilai rata-rata 36,03 pada *pretest* dan nilai rata-rata 60,24 pada *posttest*. Hal ini terbukti secara signifikan, dimana setelah dilakukan uji “*t*” diperoleh asil bahwa $t_{hitung} = 15,4 > t_{tabel} = 2,037$. Jadi, H_0 ditolak sedangkan H_a diterima. Kesimpulan, terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan tradisional terhadap *creative thinking* siswa SDN 06 Koto VIII Hilir Kabupaten Pesisir Selatan.

Kata Kunci : Permainan Tradisional, *Creative Thinking*

The Influence Of Traditional Games On Creative Thinking Of Students At SDN 06 Koto VIII Hilir Pesisir Selatan District

Abstract: The problem in this study is the lack of creative thinking by the students of SDN 06 Koto VIII Hilir, Pesisir Selatan District when playing traditional games. This study aims to find out how traditional games influence the creative thinking of students at SDN 06 Koto VIII Hilir, Pesisir Selatan District. This type of research is a quasi- experimental research with a research design of “one groups pretest-posttest design”. This research instrument used a questionnaire to find out how deep the creative thinking abilities of students at SDN 06 Koto VIII Hilir Pesisir Selatan Regency have. The population in the study were all students of SDN 06 Koto VIII Hilir Pesisir Selatan District, totaling 189 people consisting of 92 boys and 97 girls. So the sample in this study were students in grades IV and V of SDN 06 Koto VIII Hilir Pesisir Selatan District, totaling 34 students consisting of 18 boys and 16 girls. Statistical data analysis techniques used the validity test, reliability test, *liliefors* normality test and *t*-test with a significance level of $\alpha=0.025$. The results of this study are that there is an influence of traditional games on creative thinking with an average score of 36.03 in the pretest and an average score of 60.24 in the posttest. This has been proven significantly, where after the “*t*” test was carried out, the result was that $t_{count} = 15.4 > t_{table} = 2.037$. So, H_0 is rejected while H_a is accepted. In conclusion, there is a significant influence of traditional games on the creative thinking of students at SDN 06 Koto VIII Hilir, Pesisir Selatan District.

Keywords: Traditional Games, *Creative Thinking*



PENDAHULUAN

Indonesia memiliki 34 provinsi yang tersebar, setiap provinsi daerah memiliki permainan tradisional yang sudah ada sejak zaman dahulu dilakukan dan turun temurun pada generasi berikutnya. Indonesia merupakan negara dengan sejarah, budaya dan adat istiadat yang beraneka ragam sehingga terdapat banyak budaya dan tradisi yang tersebar hampir disetiap daerahnya seperti permainan khususnya dalam permainan tradisional. Menurut Dwi Urbaningrum (2003) permainan tradisional merupakan bagian dan hasil karya, rasa, dan cipta masyarakat yang disebut dengan kebudayaan. Kebudayaan sendiri pada dasarnya merupakan kemampuan manusia untuk menyesuaikan diri secara aktif terhadap lingkungannya. Sedangkan Menurut Rosdiani (2012) permainan tradisional atau sering disebut olahraga tradisional adalah jenis olah permainan rakyat yang tumbuh dan berkembang dalam suatu komunitas masyarakat tertentu, diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi.

Izzuddin (2020) mengemukakan bahwa permainan tradisional bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani yang mana hal ini dapat membantu mempercepat koordinasi otak dan tubuh, otak berfikir lalu direspon dengan gerakan oleh tubuh. Tujuan dari pengembangan suatu permainan tradisional adalah untuk menyampaikan misi edukasi budaya dan tradisi permainan tradisional yang diharapkan dapat dirasakan langsung oleh setiap siswa ketika melakukan atau bermain permainan tradisional diantaranya yaitu untuk menimbulkan kesadaran akan pentingnya mengenal budaya dan tradisi suatu bangsa.

Permainan tradisional juga banyak memiliki manfaat bagi yang memainkan. Ontong, R (2013) mengemukakan bahwa permainan tradisional sangat membantu perkembangan anak. Maka tidak heran bila dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan pun banyak menggunakan permainan tradisional dalam aktivitas gerak. Menurut Deritani, N (2014) pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan menggunakan permainan tradisional banyak memperoleh manfaat bagi peserta didik, peneliti menggunakan permainan Ekar Mix (kelereng) untuk melakukan modifikasi pembelajaran tradisional pada pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. Sedangkan Menurut Sujarno (2013) "permainan tradisional bisa membantu dalam pembentukan karakter anak, seperti nilai sportivitas, kejujuran, keuletan, kesabaran, ketangkasan, kreativitas, dan kerja sama".

Permainan tradisional memiliki banyak ragam dan jenisnya. Dalam permainan tradisional terdapat jenis permainan yang dapat dimainkan secara individu dan secara beregu atau berkelompok. permainan tradisional yang dimainkan secara individu dilakukan atau dimainkan perorangan contoh dari permainan tradisional yang dimainkan secara individu adalah kelereng, engrang, congklak, lompat tali, dan lainnya. Sedangkan permainan tradisional yang dimainkan secara beregu atau berkelompok merupakan permainan yang dimainkan bersama-sama yang mana biasanya terdiri dari 2-10 orang pemain bahkan lebih. Adapun contoh dari permainan tradisional yang dimainkan secara beregu atau berkelompok adalah galah panjang, bakiak, tarik tambang, dan dingklik oglak aglik.

Permainan tradisional telah menjadi bagian integral dari budaya dan sejarah masyarakat kita selama berabad-abad. Namun, dengan berkembangnya teknologi dan tren modern, permainan tradisional cenderung terpinggirkan dan terlupakan, terutama dikalangan siswa sekolah dasar. Hal ini menimbulkan pertanyaan tentang permainan tradisional dapat berperan dalam meningkatkan kemampuan *creative thinking* siswa di era digital ini. Pada saat sekarang ini sangatlah penting untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan *creative thinking* pada siswa melalui permainan tradisional.

Kemampuan *creative thinking* Menurut Harriman (2017) menjelaskan bahwa *creative thinking* adalah suatu pemikiran yang berusaha menciptakan gagasan yang baru. Namun demikian, berpikir kreatif juga melibatkan suatu proses sistematis untuk mencapai kebaruan. Sedangkan Menurut Siswono (2008) berpikir kreatif merupakan suatu kebiasaan dari pemikiran yang tajam dengan intuisi, menggerakkan imajinasi, mengungkapkan (to reveal) kemungkinan-kemungkinan baru, membuka selubung (unveil) ide-ide yang menakjubkan dan inspirasi ide-ide yang tidak diharapkan. berpikir kreatif menurut Yusmanida (2014) adalah kemampuan untuk melihat bermacam-macam jawaban terhadap satu soal. Dari pendapat tersebut, diketahui bahwa semakin banyak cara penyelesaian dari suatu masalah maka semakin kreatiflah seseorang dengan catatan jawaban yang dihasilkan masih sesuai dengan soal yang diberikan. Jadi kuantitas jawaban dan kualitas cara penyelesaian, menentukan seseorang dikatakan kreatif.

Menurut Hamruni (2012), salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa adalah dengan menggalakkan pertanyaan-pertanyaan yang dapat memacu proses berpikir. Dalam pengertian ini konsep masalah atau pertanyaan-pertanyaan digunakan untuk memunculkan "budaya berpikir" pada diri siswa. Menurut de Bono (2007) Kemampuan siswa dalam berpikir kreatif memungkinkan siswa tersebut memperoleh banyak cara atau alternatif penyelesaian dari suatu masalah.

Munandar (2009) juga menjawab pentingnya kemampuan berpikir kreatif, dalam diri siswa yaitu: (1) kreativitas berfungsi sebagai perwujudan atau mengaktualisasikan diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia, (2) Berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, dan merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan, (3) Kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri sendiri dan bagi lingkungan tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu, (4) Kreativitas mampu memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

Dalam tinjauan pustaka, beberapa penelitian sebelumnya telah menyoroti pentingnya permainan tradisional dalam membangun kemampuan sosial dan kreativitas anak-anak. Namun, masih ada kekurangan penelitian yang secara khusus mengeksplorasi pengaruh permainan tradisional pada siswa sekolah dasar dalam konteks *creative thinking*. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan berharga dalam meningkatkan pemahaman tentang peran permainan tradisional sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan *creative thinking* siswa sekolah dasar

METODE PENILITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Menurut Darmadi (2014) penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkontrol. Desain penelitian yang dipakai dalam penelitian ini yaitu “*One Group Pretest-Posttest Design*”. Dalam konsep desain ini adanya *pretest* atau tes awal sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, lalu hasil dari tes awal tersebut menjadi penilaian awal dalam memberikan perlakuan hingga menjadi test akhir. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut :

$$O_1 \times O_2 \rightarrow (O_2 - O_1)$$

(Sumber Sugiyono dalam buku metode penelitian: 2010)

Keterangan :

- | | |
|---------------|--|
| O_1 | : Nilai <i>pretest</i> (sebelum diberi perlakuan) |
| O_2 | : Nilai <i>posttest</i> (setelah diberi perlakuan) |
| X | : Perlakuan |
| $(O_2 - O_1)$ | : Pengaruh perlakuan terhadap <i>creative thinking</i> . |

Penelitian ini dilakukan pada bulan mei 2023 di lingkungan SD Negeri 06 Koto VIII Hilir Kabupaten Pesisir Selatan. Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa SDN 06 Koto VIII Hilir Kabupaten Pesisir Selatan yang berjumlah 189 orang terdiri dari 92 orang laki-laki dan 97 orang perempuan, Penarikan sampel ini dilakukan dengan teknik sampling random yang mana sampel telah diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya. Maka sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV dan V SDN 06 Koto VIII Hilir Kabupaten Pesisir Selatan yang berjumlah 34 orang terdiri dari 18 orang laki-laki dan 16 orang perempuan. Instrumen penelitian ini menggunakan angket untuk mengetahui seberapa dalam kemampuan *creative thinking* yang dimiliki siswa SDN 06 Koto VIII Hilir Kabupaten Pesisir Selatan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengisi angket dimana angket tersebut diisi oleh guru mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SDN 06 Koto VII Hilir Kabupaten Pesisir Selatan disaat siswa bermain permainan tradisional. Teknik analisis data statistik menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas lilliefors, uji-t dengan taraf signifikan $\alpha=0,05$ dan yang terakhir uji hipotesis. Semua pengujian tersebut dilakukan dengan bantuan program SPSS 20.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap *creative thinking* siswa SDN 06 Koto VIII Hilir Kabupaten Pesisir Selatan. Penelitian ini dilakukan di SDN 06 Koto VIII Hilir, Kabupaten Pesisir Selatan. Pelaksanaan pengambilan data pretest dilaksanakan pada tanggal 6 Mei 2023, diteruskan dengan perlakuan latihan permainan tradisional (bakiak, tarik tambang, donglak oglak aglik dan galah panjang) yang dilaksanakan pada tanggal 7 Mei 2023 sampai 15 Mei 2023 dan pengambilan

data posttest dilaksanakan pada tanggal 16 Mei 2023 sampai 24 mei. Jadi, penelitian ini memakan waktu sekitar 2 minggu. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV dan V SDN 06 Koto VII Hilir Kabupaten Pesisir Selatan yang berjumlah 34 siswa. Hasil penelitian data sebelum dan sesudah dilakukan tes *creative thinking* siswa SDN 06 Koto VII Hilir Kabupaten Pesisir Selatan Kelas IV dan V dideskripsikan sebagai berikut:

1. Uji Validitas Dan Reliabilitas

Instrumen *creative thinking* ini telah dilakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen. Dari hasil uji coba instrumen diketahui dari 20 butir pernyataan 18 butir pernyataan dinyatakan valid dan 2 butir dinyatakan tidak valid. Dari hasil uji coba tersebut peneliti mempergunakan 18 butir pernyataan yang dinyatakan valid. Hasil pada uji validitas diperoleh $r_{hitung} > 0,361$, berdasarkan hasil uji validitas diketahui bahwa instrumen *creative thinking* shahih untuk digunakan dalam mengumpulkan data penelitian. Pada uji reliabilitas diperoleh nilai r_{hitung} sebesar 0,883 sedangkan nilai r tabel sebesar 0,361, jadi $r_{hitung} > r$ tabel. Maka hasil uji reliabilitas ini mengungkapkan bahwa instrumen *creative thinking* ini reliabel dan bisa dipergunakan untuk mengumpulkan data.

2. Distribusi Data *Pretest*

Hasil penelitian kemampuan *creative thinking* siswa SDN 06 Koto VIII Hilir Kabupaten Pesisir Selatan saat *pretest* diperoleh: untuk hasil minimum = 30, maksimum = 41, rata-rata = 36,03, median = 36,00 dan standard deviasi = 2,63.

3. Distribusi Data *Posttest*

Hasil penelitian kemampuan *creative thinking* siswa SDN 06 Koto VIII Hilir Kabupaten Pesisir Selatan saat *posttest* diperoleh: untuk hasil minimum = 47, maksimum = 70, rata-rata = 61,24, median = 61,00, dan standard deviasi = 5,07.

4. Persentase Peningkatan

Untuk mengetahui besarnya pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan *creative thinking* siswa SDN 06 Koto VIII Hilir Kabupaten Pesisir Selatan dalam penelitian ini menggunakan besarnya persentase peningkatan yang diperoleh. Untuk hasil *pretest* dan *posttest* diperoleh sebesar:

Tabel. 1 Persentase Peningkatan

Rata- Rata <i>Pretest</i>	Rata-Rata <i>Posttest</i>	Perbedaan Rata-Rata	Peningkatan %
36,03	61,24	25,21	67%

Dengan hasil tersebut maka peningkatan persentasenya dapat dihitung sebagai berikut:

$$\text{Peningkatan Presentase} = \frac{\text{mean different}}{\text{mean pretest}} \times 100\%$$

Dengan adanya peningkatan tersebut maka dapat diartikan permainan tradisional memberi pengaruh positif dan meningkatkan terhadap kemampuan *creative thinking* siswa SDN 06 Koto VIII Hilir Kabupaten Pesisir Selatan.

5. Uji Normalitas

Hipotesis penelitian ini di uji dengan melakukan analisis *t-test*, sebelum melakukan *t-test*, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data berasal dari yang berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan *uji lilliefors* dengan taraf signifikan=0,05. Perhitungan hasil *uji lilliefors* dapat dilihat pada tabel berikut berikut:

Tabel. 2 Hasil Uji Normalitas

Variabel	Kelompok	L _{hitung}	L _{tabel}	Keterangan
<i>Creative Thinking</i>	<i>Pre-test</i>	0,139	0,05	Normal
	<i>Post-test</i>	0,056		

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas penelitian diatas ditemukan *L_{hitung}* (Lh) yang diperoleh lebih besar dari *L_{tabel}* (Lt) pada taraf signifikan=0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

6. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan uji prasyarat dalam Analisis statistik harus ditunjukkan jika dua atau banyak kelompok sampel data berasal dari populasi dengan variannya sama atau tidak. Pengujian homogenitas dilakukan untuk memberikan keyakinan bahwa sekelompok data sedang dimanipulasi dalam serangkaian analisis yang berasal dari populasi memiliki varian yang seragam.

Hasil analisis uji homogenitas *creative thinking* ditampilkan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel. 3 Uji Homogenitas Hasil Data *Pre-test* dan *Post-test* *Creative Thinking*

Variabel	F _{hitung}	F _{tabel}	Keterangan
<i>Creative Thinking</i>	0,516	4,15	Homogen

Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas penelitian diatas dapat dilihat bahwa hasil *f_{hitung}* lebih kecil dari *f_{tabel}*. dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data Homogen.

7. Uji Hipotesis

Setelah persyaratan analisis diuji dan ternyata semua data variabel memenuhi persyaratan untuk dilakukan pengujian hipotesis. Uji statistik yang digunakan adalah *t-test* dengan taraf signifikan 0,025.

Terdapat Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap *Creative Thinking* Siswa SDN 06 Koto VIII Hilir Kabupaten Pesisir Selatan. Dimana hasil kemampuan *creative thinking* diperoleh skor rata-rata 36,03 dan standar deviasi 2,634 pada *pre-test*, dan setelah diberikan perlakuan diperoleh skor rata-rata 60,24 dan standar deviasi 5,070 pada *post-test*.

Tabel. 4 Hasil Pengujian Hipotesis *Creative Thinking*

Kemampuan <i>Creative Thinking</i> Siswa	Rata-rata	SD	t _{hitung}	t _{tabel}	Hasil Uji	Ket.
<i>Pre test</i>	36,03	2,63	15,4	2,037	Signifikan	Ha Diterima
<i>Post test</i>	60,24	5,07				

Berdasarkan pada tabel diatas dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap *creative thinking* ($t_{hitung} = 15,4 > t_{tabel} = 2,037$) siswa SDN 06 Koto VIII Hilir Kabupaten Pesisir Selatan, dengan demikian hipotesis yang diajukan diterima.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat diberikan kesimpulan yaitu terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap *creative thinking* siswa SDN 06 Koto VIII Hilir Kabupaten Pesisir Selatan yang ditandai dengan adanya kenaikan yang signifikan dari hasil *pretest-posttest* permainan tradisional yang diujikan kepada siswa.

SARAN

Berdasarkan pada kesimpulan diatas, maka peneliti dapat memberikan saran antara lain:

1. Bagi siswa disarankan agar dalam bermain permainan tradisional dengan serius dan sungguh-sungguh agar tidak terjadinya cedera ketika bermain dan juga menjadi lebih bermanfaat.
2. Bagi guru PJOK dapat digunakan sebagai pembelajaran dalam mapel PJOK
3. Bagi peneliti yang akan datang agar dapat mengadakan pertimbangan penelitian ini dengan menggunakan subjek yang lain, baik dalam kuantitas maupun tingkatan kualitas siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmadi, Hamid. (2014). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta. de
- Bono, E. 2007. Revolusi Berpikir. Bandung:Kaifa.
- Deritani, Nora Lita, Soegiyanto dan Sulaiman. 2014. Pengembangan Permainan Tradisional Ekar Mix dalam Pembelajaran Penjasorkes. *Journal of Physical Education and Sport*. Vol 3(1): 41- 45.
- Dwi Urbaningrum. 2003. Memahami Olahraga Tradisional Nusantara Dalam Konteks Persatuan Dan Kesatuan Bangsa Indonesia. Makalah Sarasehan Olahraga Tradisional, Nusa Dua Bali
- Hamruni. 2012. Strategi pembelajaran. Yogyakarta: Insan Madani.
- Harriman. (2017). Berpikir Kreatif. *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(9):1689– 99. Masalah Matematika dengan Model Pembelajaran Treffinger pada Materi Pokok Keliling dan Luas Persegipanjang. Skripsi.
- Izzuddin, D. A., Gemaal, Q. A., & Fauzi, S. (2020). HUBUNGAN KEBUGARAN JASMANI SISWA DENGAN KETERAMPILAN PASSING DALAM PEMBELAJARAN SEPAK BOLA KELAS VII DI SMPN 1 PURWASARI. *Jurnal Speed (Sport, Physical Education, Empowerment)*, 3(1), 7- 12.
- Munandar, Utami. 2009. Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ontong, R. 2013. Kitab Game Khusus Paud Dari Permainan Tradisional Hingga Modern. Jogyakarta: FlashBooks.
- Rosdiani, D. (2012). Dinamika olahraga dan pengembangan nilai. Bandung: Alfabeta.
- Siswono, T.Y.E. 2008. Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajuan dan Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. Surabaya: Unesa University Press
- Sugiyono, (2010). Dalam buku metode penelitian.
- Sujarno. 2013. Permainan Tradisional Dalam Pembentukan Karakter Anak. Balai Pelestarian Nilai Kebudayaan Yogyakarta. O'Leary, R., Van Slyke, D.M., & Kim, S. (2010).

The future of public administration around the world. Washinton DC: Georgetown University Press.

Yusmanida, D. E. (2014). Pengaruh Gaya Belajar, Kreativitas Dan Kecerdasan Emosi Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Kelas X SMK PIRI I Yogyakarta. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.