

## Permainan Tradisional Sebagai Strategi Berbasis Kearifan Lokal Untuk Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Usia Dini

Rahman Wahid<sup>1\*</sup>, Yusuf Tri Herambang<sup>2</sup>, Pupun Nuryani<sup>1</sup>, Budi Hendrawan<sup>3</sup>, Rifansyah Kalimayatullah<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pedagogik Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

<sup>3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Indonesia

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received Maret 1, 2023

Revised April 15, 2023

Accepted Mei 25, 2023

Available online Juni 30, 2023

#### Kata Kunci:

broken home, anak, kepribadian

#### Keywords:

broken home, kids, personality



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright ©2023 by Author. Published by CV. Ksatria Siliwangi

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji tentang permainan tradisional sebagai strategi berbasis kearifan lokal untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif anak usia dini. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui kajian pustaka. Hasil penelitian yang ditemukan antara lain menjelaskan bahwa pada dasarnya permainan tradisional memiliki pengaruh yang cukup besar dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif anak. Hal ini dikarenakan dalam permainan tradisional anak-anak dibiasakan untuk melatih kemampuan dirinya, merencanakan strategi, dan memilih alternatif dalam upaya memecahkan suatu permasalahan. Selain itu, melalui permainan tradisional anak usia dini dapat memiliki kecintaan terhadap budaya sendiri.

### ABSTRACT

*This Research aims to study about the impact of a broken home to change the child's personality. The method used in this research is through the study of literature. The results of the research found, among others, explained that basically, the family has played a large role in fostering and developing children's potential. However, when the family does not run the function as it should be, especially in a broken home, it will have an impact on the child. There are several impacts that will be experienced by the child when it is at the situation of a broken home, among others, (1) prone to psychological disorders; (2) the hating parents; (3) easily exposed to bad influences of the environment; (4) looking at life no longer means; (5) not easy to get along; and (6) experience of moral issues.*

## 1. PENDAHULUAN

Kehadiran permainan tradisional telah memberikan banyak dampak yang cukup baik dalam rangka proses pendidikan terhadap anak. Tidak sedikit kontribusi yang telah dirasakan dengan adanya permainan tradisional yang membantu jalannya proses pendidikan menjadi lebih baik, khususnya dalam memudahkan pemahaman anak dan meningkatkan semangat belajar anak. Berkaitan dengan hal tersebut, meskipun belakangan ini telah banyak dikembangkan beragam macam permainan modern yang canggih, namun hal tersebut tidak serta merta menghilangkan pengaruh permainan

tradisional (Azizah & Safira, 2021; Romlah; 2018).

Permainan digital atau yang belakangan lebih dikenal dengan istilah *game online* yang dapat memadukan banyak pemain sekaligus ke dalam sebuah permainan memang tengah banyak digandrungi oleh anak-anak. Akan tetapi, tidak sedikit pengaruh buruk yang ditimbulkan dari game online tersebut, seperti kecanduan, berkata kasar, dan melemahkan karakter anak (Muthmainah & Ali, 2018). Sementara itu, permainan tradisional dinilai lebih aman untuk dilakukan oleh anak, selain itu dalam permainan tradisional terdapat banyak nilai-nilai karakter yang dapat

\*Corresponding author

E-mail addresses: rahmanwahid@student.upi.edu

bermanfaat bagi anak, seperti karakter tanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan kejujuran.

Hal ini sejalan dengan pendapat Prastowo (2018) yang mengungkapkan bahwa permainan tradisional memiliki banyak manfaat terutama dalam menanamkan nilai-nilai luhur budaya bangsa. Selain itu, permainan tradisional dianggap memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan logika anak usia dini.

Lebih jauh Prastowo (2018) menyebutkan beberapa manfaat lain dari permainan tradisional yaitu meningkatkan kebugaran anak, melatih kemampuan motorik anak, dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Akan tetapi, dalam beberapa tahun terakhir mulai terlihat menurunnya minat anak-anak muda Indonesia dalam memainkan permainan tradisional yang ada di daerahnya. Hal ini dikarenakan pengaruh dari ilmu pengetahuan dan teknologi yang lebih condong untuk mendigitalisasi setiap aspek kehidupan manusia, sehingga interaksi secara fisik menjadi lebih tidak intens.

Selain itu, perkembangan arus globalisasi yang semakin kuat juga memberikan pengaruh atas masuknya berbagai macam kebudayaan dari luar yang ternyata menggerus eksistensi kebudayaan dalam negeri. Tentunya hal tersebut tidak dapat terhindarkan, sehingga berdampak pada mulai punahnya permainan tradisional atau setidaknya menjadi kurang diminati lagi oleh anak-anak. Terlebih, lingkungan juga menjadi penyebab atas lunturnya pamor permainan tradisional pada saat ini. Tidak sedikit masyarakat yang juga malah lebih senang untuk menggunakan dan memainkan permainan modern daripada permainan tradisional, sehingga hal tersebut ditiru oleh anak-anak serta pada akhirnya berdampak pada ditinggalkannya permainan tradisional sebagai keseharian mereka (Syamsurrijal, 2020).

Tentunya pudarnya permainan tradisional dalam jiwa anak-anak amatlah diasayangkan. Sejalan dengan hal tersebut Maghfiroh (2020) menjelaskan bahwa dalam permainan tradisional terdapat banyak unsur kebudayaan luhur bangsa yang seharusnya dapat tetap dilestarikan. Selain itu permainan

tradisional dianggap dapat membantu anak dalam memperoleh keseimbangan jiwa dan meningkatkan jiwa sosial anak.

Adapun permainan tradisional juga dapat dinilai sebagai penanda dari ciri khas tiap daerah yang ada di nusantara, karena pada dasarnya salah satu keragaman Indonesia ditunjukkan oleh banyaknya permainan tradisional di tiap daerah. Oleh karena itu, maka dapat dikatakan bahwa permainan tradisional sebagai kebudayaan bangsa yang perlu untuk dilestarikan dan ditafsirkan makna-makna yang terkandung di dalamnya. Sangat disayangkan apabila permainan tradisional tidak lagi diminati oleh anak-anak, tentunya hal tersebut akan berdampak pada hilangnya jati diri dan identitas sebuah bangsa (Mukhlis & Mbelo, 2019).

Namun demikian, tidak dapat juga kemudian menyalahkan globalisasi serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam peristiwa ini, karena pada dasarnya kedua hal tersebut adalah sebuah keniscayaan yang juga tidak boleh dihindari oleh bangsa Indonesia. Akan tetapi, sayangnya hal tersebut tidak disikapi secara bijak, sehingga mengakibatkan punahnya budaya sendiri (Syaikhu & Napis, 2020; Umah & Purwandari, 2019).

Dalam menyikapi pertentangan antara perkembangan teknologi dan permainan tradisional, kurang tepat kiranya jika menganggap bahwa permainan tradisional tidak relevan dengan situasi dan kondisi dunia saat ini. Tantangan serta kebutuhan yang perlu dikuasai oleh manusia abad 21 pada dasarnya memang jauh berbeda dengan manusia dari generasi sebelumnya. Sejalan dengan hal tersebut terdapat beberapa kemampuan yang harus dikuasai oleh manusia abad 21 yaitu: (1) berpikir kritis; (2) berpikir kreatif; (3) kolaborasi; dan (4) komunikasi (Widodo, Rahman & Fatimah, 2017).

Berdasarkan hal tersebut, penting agar anak-anak dapat memiliki kemampuan abad 21 tersebut. Upaya yang dapat dilakukan untuk mewujudkan hal tersebut adalah melalui proses pendidikan. Sejalan dengan itu, Prastowo (2018) mengungkapkan bahwa permainan tradisional memiliki indikasi yang

dapat berpengaruh dalam membekali anak agar memiliki kemampuan abad 21 yaitu meningkatkan kemampuan kerjasama, berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan berpikir kreatif. Selain itu permainan tradisional juga dapat mengembangkan kemampuan anak lainnya yaitu inovasi, konsentrasi, dan keterampilan fisik anak usia dini.

Dalam hal ini, berpikir kreatif dinilai menjadi salah satu faktor kunci dalam keberhasilan anak-anak di masa depan, karena dengan memiliki kemampuan berpikir kreatif, anak-anak telah terbiasa untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan dengan berbagai macam alternatif (Amir & Wardana, 2017).

Dari uraian di atas, maka pada dasarnya anak-anak perlu disiapkan sedini mungkin agar dapat memiliki kemampuan abad 21. Sejalan dengan itu, permainan tradisional dinilai dapat membantu anak dalam menguasai keterampilan abad 21, terutama berpikir kreatif (Kau, 2017; Hayati & Hibana, 2021).

## 2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi kepustakaan (*library research*). Adapun metode yang digunakan untuk menganalisis permasalahan dalam penelitian ini adalah dengan mengkaji berbagai literatur, sehingga dapat memperkuat analisis yang dilakukan. Selain itu, proses analisis deskriptif juga dilakukan dengan mengaitkan pemikiran para ahli tentang permainan tradisional dan berpikir kreatif. Melalui pendekatan analisis studi pustaka, akan ditemukan benang merah yang mengaitkan tentang bagaimana permainan tradisional dapat berdampak terhadap kemampuan berpikir kreatif anak usia dini. Berkaitan dengan hal tersebut, metode studi pustaka juga merupakan sebuah metode yang dilakukan dengan mengelaborasi beragam literatur baik berupa jurnal, buku, serta literatur lain yang relevan dengan tulisan.

## 3. PEMBAHASAN

### a. Permainan Tradisional Untuk Anak Usia Dini

Telah banyak ahli yang mengatakan bahwa permainan tradisional memiliki dampak yang besar keberhasilan pembelajaran (Augusta, 2019; Khosasi, Damajanti & Muljosumarto, 2018). Dalam konteks pendidikan, permainan memiliki karakteristik sebagai berikut.

1. Memberikan nuansa kompetitif bagi anak;
2. Dapat memotivasi semangat anak;
3. Melatih kemampuan pemecahan masalah anak;
4. Memberikan pengalaman nyata kepada anak; dan
5. Memberikan tantangan bagi anak.

Dalam penjelasan yang lebih rinci, Hurlock (2012) mengemukakan bahwa terdapat 11 dampak dari permainan, yaitu sebagai berikut.

1. Membantu perkembangan fisik;
2. Melatih komunikasi;
3. Menyalurkan energi emosional;
4. Memenuhi keinginan anak;
5. Merangsang kreativitas anak;
6. Mengembangkan konsep diri;
7. Membantu sosialisasi anak;
8. Memberikan wawasan baru;
9. Membiasakan moral;
10. Membiasakan bermain sesuai gender; dan
11. Membiasakan kerjasama.

Dari uraian di atas dapat dilihat bahwa pada dasarnya permainan memiliki dampak yang cukup signifikan bagi perkembangan anak usia dini. Dapat disimpulkan juga bahwa permainan merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh nilai, kemampuan, serta pengetahuan yang bermanfaat bagi anak (Cahyani, Tegeh & Magta, 2020).

Sejalan dengan hal tersebut, adapun permainan tradisional merupakan sebuah unsur kebudayaan yang tumbuh dan berkembang di lingkungan anak. Dalam perspektif budaya, permainan tradisional merupakan aset yang harus dijaga dan dilestarikan sebagai sebuah kearifan lokal (*local genus*). Selain itu, permainan tradisional juga dapat menjadi ciri yang membedakan antara satu budaya dengan budaya lainnya (Maryani, 2019; Sumarsono & Iswahyuni, 2019). Berkaitan dengan hal tersebut, terdapat dua ciri dari permainan tradisional yaitu.

1. Umumnya menggunakan bahasa daerah;

2. Dipelajari ketika seorang individu masih berusia anak-anak.



**Gambar 1. Kaitan antara permainan, pembelajaran & Simulasi (Smaldino, 2011)**

Permainan tradisional dapat digunakan sebagai sebuah strategi pembelajaran yang dapat membantu anak usia dini untuk dapat menggali dan mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Selain itu, dengan menggunakan strategi pembelajaran tradisional anak-anak akan kembali dikenalkan kepada kebudayaannya. Lebih jauh, strategi pembelajaran tradisional dinilai dapat mengembangkan kemampuan anak baik secara kognitif, afektif, dan psikomotoriknya.

#### **b. Kemampuan Berpikir Kreatif**

Kreativitas merupakan salah satu HOTS yang merupakan tuntutan abad 21 dalam bidang pendidikan dan kemampuan berinovasi. Kreativitas adalah cara berpikir dan bertindak atau membuat sesuatu yang orisinal untuk individu tersebut dan dihargai oleh orang itu dan orang lain. Nabila (2019) mendefinisikan kreativitas sebagai *“The process of sensing gaps or disturbing missing elements; and communicating the results, possibly modifying and retesting the hypotheses.”*

Sedangkan Budiman & Karyati (2021) menyatakan kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan originalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan. Menurut Budiman & Karyati

Doi : xxxx-xxxx

(2021), berpikir kreatif adalah kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia, menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah dimana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keragaman jawaban. Berpikir kreatif memaksudkan bahwa ramalan dan/atau kesimpulan untuk perorangan adalah baru, asli, banyak akal, dan tidak biasa.

Seorang pemikir kreatif (*The Creative Thinker*) adalah orang yang mengeksplorasi area baru dan membuat pengamatan-pengamatan baru, prediksi-prediksi baru, dan inferensi-inferensi baru. Selanjutnya, Mustakimah & Mu'amamah (2021) mengatakan bahwa siswa dapat mencipta (*create*) memerlukan keterampilan berpikir kreatif. Proses kreatif terdiri dari tiga fase, yakni penyajian masalah, siswa mencoba memahami tugas dan memberikan kemungkinan solusinya (hipotesis); perencanaan solusi, siswa menguji kemungkinan dan memikirkan rencana yang akan dikerjakan; dan pelaksanaan solusi, siswa dengan sukses menyelesaikan rencana. Jadi, mencipta (*create*) dihubungkan dengan tiga proses kognitif: hipotesis (*generating*), perencanaan (*planning*), dan produksi (*producing*).

Menurut Nabila (2019) berpikir kreatif adalah kemampuan siswa dalam memahami masalah dan menemukan penyelesaian dengan strategi atau metode yang bervariasi

(divergen). Sutarman dkk (2020) menyatakan bahwa mengukur kreativitas dapat dilakukan dengan mengukur kemampuan berpikir divergen. Adapun 4 aspek berpikir kreatif menurut Guilford (dalam Sutarman, 2020)

1. *Fluency*, adalah terdapat banyak ide/gagasan yang diberikan untuk menyelesaikan permasalahan;
2. *Originality*, adalah keunikan tanggapan yang diberikan terhadap masalah;
3. *Flexibility*, adalah dapat memberikan alternatif jawaban, mengubah cara pendekatan, penggunaan, penafsiran; dan
4. *Elaboration* adalah mengembangkan ide dengan memerinci detail ide yang diberikan. Komponen berpikir kreatif (perilaku kognitif intelektual) menurut Budiman & Karyati (2021) adalah berpikir lancar, berpikir luwes (fleksibel), berpikir orisinal, dan berpikir terperinci (elaborasi).

Nabila (2019) memandang bahwa fitur-fitur sentral kreativitas adalah berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), dan keaslian (*originality*). *Fluency* berarti jumlah ide-ide orisinal yang dihasilkan *Flexibility* adalah kemampuan untuk "mengubah tugas" (*changing tack*), tidak terikat oleh suatu pendekatan yang telah ditetapkan setelah pendekatan itu tidak lagi dapat digunakan secara efisien. *Originality* adalah suatu jawaban langka, yang hanya terjadi sekali-kali dalam suatu populasi tertentu (Prastowo, 2018).

Kreativitas adalah suatu aspek penting pada keterampilan ilmiah, kreativitas berhubungan dengan keterampilan proses sains. Memecahkan masalah, merumuskan hipotesis, merencanakan eksperimen dan inovasi perbaikan teknis memerlukan kreativitas. Kreativitas ilmiah merupakan kemampuan untuk menemukan dan memecahkan masalah baru, dan kemampuan untuk merumuskan hipotesis. Berdasarkan pendapat dari pakar di atas, peneliti menyimpulkan bahwa keterampilan berpikir kreatif adalah keterampilan berpikir seseorang tentang sesuatu secara lancar, orisinal, dan fleksibel melalui proses menemukan, menduga, berimajinasi, menyelidiki, dan menghasilkan sesuatu.

Berpikir kreatif berhubungan erat dengan kegiatan bermain anak. Bermain

merupakan salah satu kata yang cukup akrab bagi seorang guru. Bagi guru PAUD, bermain sering diintegrasikan dalam kegiatan belajar mengajar, karena dunia anak adalah dunia bermain. Hal ini diyakini dapat meningkatkan minat dan aktivitas belajar siswa dalam mengikuti rangkaian kegiatan belajar mengajar.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional memiliki pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif anak. Permainan tradisional dapat memberikan stimulus yang baik untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar anak. Selain itu, permainan tradisional juga dapat memberikan wawasan bagi anak terhadap kebudayaannya. Adapun hal lain yang menjadi dampak positif dari permainan tradisional anak bahwa anak usia dini akan memperoleh pengalaman untuk dapat melatih kemampuan berpikir kreatif anak, karena dapat permainan tradisional anak-anak dibiasakan untuk bisa mencari pemecahan masalah secara fleksibel, mencari alternatif agar memenangkan permainan, dan mengembangkan berbagai macam strategi yang dapat menguntungkannya dalam sebuah permainan.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Agusta, A. R. (2019). Metode Outbound Bermuatan Permainan Tradisional Untuk Mengembangkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini. -, 5(1), 11-26.
- Amir, M. F., & Wardana, M. D. K. (2017). Pengembangan domino pecahan berbasis open ended untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa SD. Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro, 6(2), 178-188.
- Azizah, A., & Safira, R. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Nobangan Berbasis Permainan Tradisional Suku Kaili Terhadap Nilai Kreatif Siswa. Collase (Creative of Learning Students Elementary Education), 4(2), 157-168.

- Budiman, A., & Karyati, D. (2021). Membentuk Karakter Kreatif: Bergerak Melalui Stimulus Permainan Tradisional. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(1), 1-11.
- Cahyani, G. R., Tegeh, I. M., & Magta, M. (2020). Pengaruh Metode Outbond terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Kelompok B Gugus I Kecamatan Sawan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(1), 35-44.
- Hayati, S. N., & Hibana, H. (2021). Reaktualisasi Permainan Tradisional untuk Pengembangan Kreativitas Anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 5(2), 298-309.
- Kau, M. A. (2017). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Sekolah Dasar. In *Proceeding Seminar Dan Lokakarya Nasional Bimbingan Dan Konseling 2017* (pp. 157-166).
- Khosasi, L., Damajanti, M. N., & Muljosumarto, C. (2018). Perancangan media pengenalan permainan tradisional untuk mendukung tumbuh kembang anak usia 6-9 tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(12), 8.
- Maghfiroh, Y. (2020). Peran Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 1-9.
- Maryani, K. (2019). Penerapan Permainan Tradisional Pada Anak Usia Dini. In *Prosiding Seminar Nasional PG PAUD Untirta 2019* (pp. 181-188).
- Mukhlis, A., & Mbelo, F. H. (2019). Analisis Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Pada Permainan Tradisional. *Preschool: Jurnal Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 11-28.
- Mustakimah, M., & Mu'amamah, S. (2021). Upaya Membentuk Karakter Percaya Diri dan Kreatif Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Jamuran. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 1(1), 35-52.
- Muthmainah, F., & Ali, M. (2018). Pengembangan Kreatifitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional: Bermain Lempung. *Discovery: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 3(1).
- Nabila, A. (2019). Peningkatan Kreativitas Melalui Kegiatan Bermain Sains. In *Prosiding Seminar Nasional PG PAUD Untirta 2019* (pp. 51-62).
- Prastowo, A. (2018). Permainan tradisional Jawa sebagai strategi pembelajaran berbasis kearifan lokal untuk menumbuhkan keterampilan global di MI/SD. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 2(1), 1-28.
- Romlah, R. (2018). Melatihkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sd Melalui Permainan. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 4(3), 800-813.
- Sumarsono, A., & Iswahyuni, I. (2019). Alat permainan tradisional roda dorong untuk menstimulasi kreativitas dan gerak. *Musamus Journal of Physical Education and Sport (MJ PES)*, 1(2), 013-025.
- Suryawan, I. G. A. J. (2020). Permainan tradisional sebagai media pelestarian budaya dan penanaman nilai karakter bangsa. *Genta Hredaya: Media Informasi Ilmiah Jurusan Brahma Widya STAHN Mpu Kuturan Singaraja*, 2(2).
- Sutarman, S., Sulastri, N., Budiman, I., Denata, H., & Radiyanto, R. (2020). Pengaruh Permainan Inerpersonal Terhadap Pengembangan Kreativitas Pendidikan Anak Usia Dini. *E-Prosiding Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo*, 193-206.
- Syaikhu, A., & Napis, A. D. (2020). Permainan Tradisional Betawi untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa di TK Mutiara. *Journal of Early Childhood Education (JECE)*, 2(1), 84-96.
- Syamsurrijal, A. (2020). Bermain Sambil Belajar: Permainan Tradisional Sebagai Media Penanaman Nilai Pendidikan Karakter. *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 1(2), 1-14.
- Umah, U., & Purwandari, P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Majalah Fisika Berbasis Permainan

Tradisional Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa. In SNPF (Seminar Nasional Pendidikan Fisika). Widodo, R. D., Rahman, R. A., & Fatimah, S. (2017). Analisis Gerak Permainan

Roket Air Dalam Mengembangkan Keterampilan Problem Solving Dan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Di Sekolah Dasar. In Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan.