

PERAN KEPALA MADRASAH DALAM MEMBERDAYAKAN GURU PJOK UNTUK MENGINTEGRASIKAN PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL DI MTSN 9 TABALONG

Oleh :

Ahmad Lamo

Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari

email: lamoahmad2@gmail.com

Informasi Artikel

Riwayat Artikel :

Submit, 16 September 2025

Revisi, 7 Januari 2026

Diterima, 9 Januari 2026

Publish, 15 Januari 2026

Kata Kunci :

Peran Kepala Madrasah,
Guru Pjok,
Permainan Tradisional,
Kearifan Lokal.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Menganalisis dan mengetahui peran kepala madrasah dalam memberdayakan guru pjok untuk mengintegrasikan permainan tradisional sebagai media pembelajaran berbasis kearifan lokal di MTsN 9 Tabalong. (2) Menganalisis dan mengetahui kendala yang terjadi dalam peran kepala madrasah dalam memberdayakan guru pjok untuk mengintegrasikan permainan tradisional sebagai media pembelajaran berbasis kearifan lokal di MTsN 9 Tabalong. (3) Menganalisis dan mengetahui cara peran kepala madrasah dalam memberdayakan guru pjok mengatasi kendala dalam mengintegrasikan permainan tradisional sebagai media pembelajaran berbasis kearifan lokal di MTsN 9 Tabalong. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Strategi pendekatan yang dilakukan oleh kepala madrasah agar tujuannya tercapai yaitu menggunakan pendekatan kewibawaan, sifat, perilaku, dan situasional. (2) Kendala utama yang dialami Kepala MTsN 9 Tabalong dalam mengintegrasikan permainan tradisional sebagai media pembelajaran berbasis kearifan lokal adalah situasi atau kondisi saat ini. Faktor situasi yang dimaksud adalah perubahan budaya dari tahun ke tahun, peserta didik dapat mudah mengakses *game online* karena perkembangan teknologi. Selain itu juga, adanya peserta didik yang kurang berminat terhadap permainan tradisional karena tidak memahami nilai kearifan lokal di dalamnya. (3) Solusi dari kendala utama yang dilakukan oleh Kepala MTsN 9 Tabalong dalam mengintegrasikan permainan tradisional sebagai media pembelajaran berbasis kearifan lokal adalah komunikasi, baik dalam hal merencanakan program, melaksanakan kegiatan, dan mengevaluasi.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license



Corresponding Author:

Nama: Ahmad Lamo

Afiliasi: Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari

Email: lamoahmad2@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Permainan tradisional sebagai salah satu bentuk kearifan lokal di Tabalong memiliki nilai edukatif yang sangat tinggi dan dapat dijadikan sarana belajar yang efektif. Melalui permainan tradisional, peserta didik tidak hanya belajar aspek kognitif, tetapi juga mengasah keterampilan motorik, sosial, emosional, dan spiritual. Oleh karena itu,

madrasah perlu berperan aktif dalam menjaga eksistensi permainan tradisional dengan cara memasukkannya ke dalam kegiatan pembelajaran maupun ekstrakurikuler.

Dengan demikian, madrasah bukan hanya sekedar lembaga pendidikan formal, tetapi juga berfungsi sebagai benteng pelestari budaya lokal yang mampu menjembatani generasi tua dan generasi

muda. Tantangan globalisasi yang begitu deras perlu diimbangi dengan penguatan identitas budaya melalui pendidikan berbasis kearifan lokal, sehingga peserta didik tumbuh menjadi pribadi yang berkarakter, berbudaya, dan mampu bersaing di era global tanpa kehilangan jati diri.

Di Kabupaten Tabalong, Kalimantan Selatan, terdapat berbagai jenis permainan tradisional yang masih dikenal oleh sebagian masyarakat, meskipun sebagian lainnya mulai jarang dimainkan oleh generasi muda. Beberapa di antaranya adalah; gobak sodor atau asinan, balogo, bagasing, dan bakiak. Selain empat contoh permainan tersebut, masih banyak permainan tradisional lain di Tabalong yang memiliki potensi edukatif tinggi. Sayangnya, seiring perkembangan teknologi, permainan tradisional perlahan tergeser oleh permainan digital yang lebih praktis namun cenderung individualistik. Generasi muda kini lebih akrab dengan gadget daripada bermain bersama teman di halaman atau lapangan.

Oleh karena itu, integrasi permainan tradisional ke dalam pembelajaran di madrasah bukan hanya sekadar melestarikan budaya, tetapi juga merupakan praktik pendidikan holistik yang mengembangkan berbagai domain kompetensi peserta didik. Lebih dari itu, pendekatan ini juga sejalan dengan prinsip *multiple intelligences* yang menekankan pentingnya memfasilitasi keberagaman potensi anak.

Dalam tataran implementasi, permainan tradisional dapat diintegrasikan ke dalam berbagai mata pelajaran di madrasah. Sebagai contoh, dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), permainan tradisional seperti gobak sodor atau asinan dapat digunakan untuk melatih kebugaran jasmani sekaligus mengajarkan nilai kerja sama.

Untuk dapat mengoptimalkan fungsi permainan tradisional sebagai media pembelajaran, tentu diperlukan pemahaman mendalam dari guru mengenai filosofi, teknik bermain, serta tujuan pembelajarannya. Di sinilah peran kepala madrasah menjadi sangat penting dalam menyediakan dukungan, pelatihan, dan fasilitas agar para guru memiliki kompetensi yang memadai untuk mengembangkan pembelajaran berbasis permainan tradisional.

Dengan demikian, permainan tradisional bukan sekadar aktivitas rekreatif, tetapi memiliki nilai pedagogis yang sangat kaya. Potensi besar inilah yang sepatutnya digali dan dihidupkan kembali melalui strategi kepemimpinan kepala madrasah yang visioner, inovatif, dan partisipatif. Hal ini akan menjadikan MTsN 9 Tabalong sebagai madrasah yang tidak hanya berprestasi secara akademik, tetapi juga mampu menjadi agen pelestarian budaya lokal yang bernilai luhur.

Di era globalisasi dan digitalisasi yang berkembang begitu pesat, permainan tradisional menghadapi tantangan serius dalam upaya

pelestariannya. Generasi muda, termasuk peserta didik di madrasah, saat ini lebih akrab dengan *gadget* dan permainan daring (*online games*) daripada permainan tradisional yang dulunya begitu lekat dengan kehidupan masyarakat. Fenomena ini tidak terlepas dari perubahan gaya hidup, perkembangan teknologi informasi, serta kemudahan akses internet yang mendominasi hampir semua aspek kehidupan.

Salah satu tantangan utama adalah pergeseran budaya bermain anak. Anak-anak masa kini lebih memilih permainan virtual yang individualistik, instan, dan cenderung pasif secara fisik dibandingkan permainan tradisional yang menuntut aktivitas fisik, interaksi langsung, dan kerja sama tim. Hal ini berdampak pada menurunnya aktivitas fisik anak, meningkatnya potensi masalah kesehatan seperti obesitas, serta melemahnya keterampilan sosial mereka.

Tantangan lainnya adalah persoalan mindset di kalangan peserta didik sendiri. Anak-anak sering merasa permainan tradisional kurang menarik, membosankan, atau ketinggalan zaman dibandingkan permainan digital yang lebih interaktif secara visual. Jika tidak ada usaha serius untuk mendesain pembelajaran yang menyenangkan, maka permainan tradisional akan semakin sulit diterima oleh generasi muda.

Dalam konteks MTsN 9 Tabalong, tantangan-tantangan tersebut juga dirasakan secara nyata. Sebagai madrasah negeri yang berada di kawasan semi perkotaan, peserta didik MTsN 9 Tabalong umumnya sudah akrab dengan teknologi. *Gadget* menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari mereka. Sementara itu, sebagian besar orang tua lebih fokus pada pencapaian akademik dibandingkan pelestarian budaya. Guru-guru pun menghadapi keterbatasan waktu dan sarana prasarana untuk mengimplementasikan pembelajaran yang inovatif berbasis permainan tradisional.

Namun demikian, tantangan tersebut bukan alasan untuk menyerah. Justru di sinilah letak urgensi peran kepemimpinan kepala madrasah. Kepala madrasah perlu memiliki visi dan strategi yang jelas untuk menjembatani kesenjangan antara budaya lokal dengan kebutuhan generasi modern. Dengan kepemimpinan yang visioner, partisipatif, dan transformasional, kepala madrasah dapat menggerakkan semua elemen guru, peserta didik, orang tua, dan masyarakat untuk bersama-sama menghidupkan kembali permainan tradisional sebagai media pembelajaran.

Strategi kepemimpinan yang baik akan mengubah tantangan menjadi peluang. Permainan tradisional dapat dikemas lebih menarik, dikombinasikan dengan teknologi, atau disesuaikan dengan pendekatan pembelajaran abad ke-21. Dengan demikian, nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya tetap dapat ditransfer secara kontekstual dan menyenangkan. Oleh karena itu, tantangan permainan tradisional di era modern sesungguhnya

menuntut inovasi dan kreativitas berkelanjutan. Kepemimpinan kepala madrasah menjadi faktor penentu agar upaya integrasi ini tidak sekadar retorika, tetapi benar-benar terimplementasi dalam kurikulum, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), hingga praktik di lapangan.

Di MTsN 9 Tabalong, implementasi strategi kepemimpinan kepala madrasah sangat diperlukan untuk menjawab berbagai tantangan yang telah diuraikan sebelumnya. Kepala madrasah harus mampu merumuskan visi integrasi permainan tradisional bukan hanya sebagai agenda insidental, tetapi menjadi bagian dari budaya sekolah (*school culture*). Untuk itu, kepala madrasah dituntut memiliki sensitivitas tinggi terhadap potensi budaya lokal di lingkungan sekitar dan mampu mentransformasikannya menjadi sumber belajar yang bermakna.

MTsN 9 Tabalong merupakan salah satu madrasah negeri yang berada di Kabupaten Tabalong, Kalimantan Selatan. Secara geografis, madrasah ini terletak di kawasan semi perkotaan dengan karakteristik masyarakat yang masih memegang kuat nilai-nilai tradisi, namun juga mulai terpapar modernisasi yang pesat. Keberadaan MTsN 9 Tabalong tidak hanya menjadi pusat pendidikan formal, tetapi juga memiliki peran penting sebagai pusat pengembangan karakter berbasis nilai-nilai Islam dan kearifan lokal.

Dalam praktiknya, MTsN 9 Tabalong memiliki beberapa potensi kearifan lokal yang dapat dikembangkan sebagai sumber belajar. Lingkungan sekitar madrasah masih kental dengan budaya Banjar, termasuk berbagai permainan tradisional seperti asinan, balogo, bagasing, bakiak, dan lainnya. Sebagian orang tua peserta didik juga masih memiliki pengetahuan tentang permainan tradisional ini karena pernah memainkannya di masa kecil. Potensi ini sesungguhnya dapat dioptimalkan untuk mendukung proses pembelajaran di madrasah.

Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa potensi tersebut belum tergarap maksimal. Berdasarkan pengamatan awal, beberapa masalah yang dihadapi MTsN 9 Tabalong antara lain; minat peserta didik terhadap permainan tradisional menurun, dikarenakan kebanyakan peserta didik lebih tertarik pada *gadget* dan permainan daring yang lebih modern. Selain itu, guru-guru masih terbatas pengetahuan dan keterampilannya dalam merancang pembelajaran berbasis permainan tradisional. Meskipun demikian, MTsN 9 Tabalong memiliki potensi SDM yang memadai untuk melakukan inovasi. Sebagian guru menunjukkan antusiasme untuk mengikuti pelatihan atau *workshop* tentang pembelajaran kontekstual.

Dalam konteks kepemimpinan, kepala MTsN 9 Tabalong memiliki tanggung jawab besar untuk memetakan potensi dan tantangan tersebut. Kepala madrasah diharapkan mampu merumuskan strategi konkret yang dapat menghidupkan kembali

permainan tradisional di lingkungan madrasah. Strategi ini tidak hanya sekadar di atas kertas, tetapi harus diwujudkan dalam program-program nyata yang melibatkan guru, peserta didik, orang tua, dan masyarakat.

Permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya menunjukkan bahwa integrasi permainan tradisional sebagai media pembelajaran berbasis kearifan lokal di MTsN 9 Tabalong bukanlah hal yang sederhana. Meskipun potensi budaya lokal masih kuat dan masyarakat Tabalong memiliki warisan permainan tradisional yang kaya, realitas di lapangan membuktikan bahwa warisan tersebut terancam punah jika tidak dihidupkan kembali melalui jalur pendidikan formal.

Kepemimpinan kepala madrasah menjadi kunci penting dalam mewujudkan hal tersebut. Kepala madrasah bukan sekadar bertugas pada aspek administratif, tetapi juga harus memiliki visi, komitmen, dan strategi untuk menjadikan kearifan lokal sebagai bagian dari budaya belajar di madrasah. Di sinilah letak urgensi penelitian ini: bagaimana strategi kepemimpinan kepala madrasah dapat dirumuskan, diterapkan, dan dievaluasi agar benar-benar mampu mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam pembelajaran.

Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Adam Satria Abdilah, dkk. (2024) yang berjudul “Sosialisasi Olahraga Tradisional Sumpitan Bagi Pelajar MTsN 2 Kota Banjarmasin” mengungkapkan bahwa berdasarkan hasil yang didapat dari sosialisasi ini, masih banyak pelajar yang awalnya belum mengenal dan mengetahui olahraga tradisional sumpitan, tetapi mereka sangat antusias mengikuti kegiatan dan tertarik mencoba mempraktikkan cara bermainnya.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Wiji Astuti (2025) yang berjudul “Mengintegrasikan Permainan Tradisional Dalam Kurikulum Sekolah Dasar: Pendekatan Filosofis Untuk Pendidikan Karakter” mengungkapkan bahwa integrasi budaya lokal melalui permainan tradisional tidak hanya memperkuat fondasi karakter siswa, tetapi juga membantu pelestarian warisan budaya.

Dari hasil temuan diatas, dapat disimpulkan bahwa perlu banyaknya lagi kegiatan yang melibatkan permainan tradisional di madrasah, salah satunya dengan menerapkan permainan tradisional melalui media pembelajaran berbasis kearifan lokal.

2. METODE PENELITIAN

Dalam kajian ini, peneliti menerapkan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif. Pendekatan kualitatif deskriptif yang sering digunakan di Indonesia adalah penelitian naturalistik. Metode kualitatif deskriptif menunjukkan bahwa proses penelitian ini berlangsung secara alami dan apa adanya. Observasi deskriptif dilakukan oleh peneliti ketika memasuki lingkungan sosial tertentu sebagai subjek penelitian. Pada tahap ini peneliti

belum membawa masalah yang akan diteliti, maka peneliti melakukan penjelajah umum, dan menyeluruh, melakukan deskripsi terhadap semua yang dilihat, didengar, dirasakan dan semua data direkam, oleh karena itu hasil dari observasi ini disimpulkan dalam keadaan yang belum tertata (Sugiyono: 2010).

Pendekatan kualitatif adalah sebuah pendekatan penelitian yang berusaha mendiskripsikan dan memahami suatu fenomena secara mendalam dengan peneliti sebagai instrument utama (Maksum: 2009).

Instrumen penelitian yang digunakan pengamatan atau observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi adalah mengamati atau menatap kejadian, gerak atau proses (Arikunto: 2006). Dokumentasi adalah semua barang tertulis selama proses penelitian (Arikunto: 2006). Peneliti menggunakan observasi, maka sumber datanya bisa berupa benda, gerak atau proses sesuatu yang dilakukan oleh observer.

Penentuan latar penelitian ini berdasarkan data yang didapatkan langsung dari MTsN 9 Tabalong diindikasikan bahwa masih terdapat peserta didik yang tidak mengenal permainan tradisional, dikarenakan peserta didik lebih sering memainkan olahraga modern dan *game online*.

Dalam penelitian, pemilihan sumber data menjadi langkah krusial yang sangat menentukan kualitas dan relevansi temuan. Salah satu teknik yang sering digunakan dalam penelitian kualitatif adalah *purposive sampling*. Teknik ini melibatkan pemilihan subjek atau sumber data secara sengaja, berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian.

Sumber data penelitian ini diperoleh dari informan, peristiwa, dan dokumen. Penentuan informan dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan informan yang memiliki informasi relevan terkait dengan topik penelitian, sehingga diharapkan dapat memberikan data yang mendalam dan tepat sasaran (Handoko et al., 2024).

Purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel di mana peneliti memilih informan atau sumber data berdasarkan kriteria tertentu yang telah ditentukan sebelumnya. Tujuannya adalah agar data yang diperoleh benar-benar sesuai dan mendalam untuk menjawab pertanyaan penelitian.

Adapun informan atau subyek dalam penelitian ini yaitu, kepala madrasah dan guru pjok. Kedua kelompok ini dipilih karena mereka memiliki peran yang signifikan dalam mengintegrasikan permainan tradisional berbasis kearifan lokal di MTsN 9 Tabalong.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Peran Kepala Madrasah dalam memberdayakan guru pjok untuk mengintegrasikan permainan tradisional sebagai media pembelajaran berbasis kearifan lokal di MTsN 9 Tabalong.

Dari data yang diperoleh dilapangan melalui observasi dan wawancara, dapat diuraikan dua pokok temuan utama yang saling berkaitan, yaitu teknik pendekatan strategi yang digunakan oleh kepala madrasah, serta langkah-langkah yang dilakukan untuk pelaksanaan media pembelajaran permainan tradisional sebagai usaha mewujudkan nilai-nilai kearifan lokal di madrasah ini.

Terdapat beberapa pendekatan yang dominan dilakukan oleh kepala madrasah terhadap guru, diantaranya;

1). Pendekatan pengaruh kewibawaan. Dalam konteks ini, kepala madrasah menunjukkan sikap kepemimpinannya, membuat satu tujuan untuk menanamkan nilai kearifan lokal di lingkungan madrasah, mengelola manajemen madrasah dengan menetapkan permainan tradisional di muat dalam materi pembelajaran PJOK walaupun sifatnya pilihan. Dan itu sudah dilakukan dari tahun ke tahun. Jadi guru PJOK sebagai yang utama memegang pembelajaran tersebut mengikuti instruksi kepala madrasah dengan membuat materi pembelajaran permainan tradisional yang di modifikasi sesuai kebutuhan peserta didik dilapangan.

2). Pendekatan sifat. Dalam konteks ini, kepala madrasah mempunyai sifat bawaan yang disegani oleh guru. Penerapan nilai kearifan lokal dari tahun ke tahun, dari guru yang lama hingga berganti guru yang baru, kepala madrasah selalu disegani dan dipercaya untuk merumuskan penanaman kearifan lokal di madrasah.

3). Pendekatan perilaku. Dalam konteks ini, kepala madrasah mudah diajak berdiskusi, sehingga guru tidak merasa terbebani untuk melaksanakan tugasnya.

4). Pendekatan situasional. Dalam konteks ini, kepala madrasah memahami situasi jika guru mengalami kesulitan baik dalam hal perencanaan atau pelaksanaan pembelajaran, sehingga kepala madrasah bisa memberikan solusi dengan menyesuaikan keadaan guru.

Dengan adanya strategi pendekatan yang dilakukan oleh kepala madrasah, maka tujuan untuk mengintegrasikan permainan tradisional sebagai media pembelajaran berbasis kearifan lokal terlihat jelas arah atau tujuannya. Hal ini juga tidak terlepas dari langkah-langkah kepala madrasah maupun guru yang mempunyai caranya mengintegrasikan permainan tradisional tersebut sebagai media pembelajaran yang dapat di mainkan oleh peserta didik. Adapun langkah-langkah untuk mencapai tujuan tersebut berdasarkan hasil wawancara di lapangan, antara lain:

1). Menyamakan visi dengan guru. Dalam konteks ini, kepala madrasah bersama guru menyamakan

visi bahwa di madrasah harus berbudaya lokal, nilai-nilai kearifan lokal harus di tanamkan di lingkungan madrasah.

- 2). Membina. Dalam konteks ini, kepala madrasah memanggil guru ke dalam ruangan, mengajak guru berdiskusi, mengecek modul ajar guru, merumuskan bersama untuk menetapkan media pembelajaran permainan tradisional yang di modifikasi sesuai kebutuhan peserta didik.
- 2. Kendala yang terjadi dalam peran Kepala Madrasah dalam memberdayakan guru pjok untuk mengintegrasikan permainan tradisional sebagai media pembelajaran berbasis kearifan lokal di MTsN 9 Tabalong.**

Berdasarkan hasil wawancara lapangan, kendala-kendala yang terjadi saat pelaksanaan lapangan sangat beragam, antara lain:

- 1). Faktor internal. Dalam konteks ini, yang menjadi kendala utama adalah perubahan budaya dari tahun ketahun yang menyebabkan kurangnya ketertarikan peserta didik pada permainan tradisional akibat dari pengaruh teknologi modern yang menarik perhatian peserta didik, selain itu juga terkadang ada peserta didik yang tidak memahami nilai kearifan lokal dalam permainan tradisional sebelum dijelaskan secara detail.
- 2). Faktor eksternal. Dalam konteks ini, kurangnya sosialisasi permainan tradisional dari pegiat atau komunitas, selain itu juga perlombaan secara resmi sangat minim.

Nampaknya masalah umum yang dihadapi generasi zaman sekarang yaitu perkembangan teknologi, terlebih untuk anak-anak karena mereka lebih senang bersantai sambil memainkan game online daripada panas-panasan berolahraga, atau hanya sekedar bermain mencari keringat bersama teman-teman diluar. Tugas orang tua di rumah dan bapak serta ibu guru di madrasah untuk mendidik mereka dengan kegiatan yang positif seperti berolahraga harus lebih diperhatikan lagi.

Hasil wawancara juga menjelaskan, tidak bisa dipungkiri di era sekarang ini serba instan, bermacam macam aplikasi permainan modern membanjiri gadget anak-anak, semua serba instan, simpel, menyenangkan, tantangan dengan hal baru, ditambah lagi otak perlu stimulasi kognitif (kemampuan berpikir dengan tantangan dan kejelian), kreatifitas yang tinggi dengan hal yang baru (game online, tiktok, dan lain-lain) juga peningkatan keterampilan digitalisasi yang wajib diikuti.

- 3. Solusi kendala yang terjadi dalam peran kepala madrasah dalam memberdayakan guru pjok untuk mengintegrasikan permainan tradisional sebagai media pembelajaran berbasis kearifan lokal di MTsN 9 Tabalong.**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, kepala madrasah mempunyai solusi atas permasalahan atau kendala yang terjadi lapangan, bahkan jika solusi utama tidak berjalan dengan baik maka kepala madrasah mempunyai opsi-opsi lainnya.

Solusi-solusi yang dapat dilakukan oleh kepala madrasah, antara lain:

- 1). Komunikasi. Dalam konteks ini, kepala madrasah selalu melakukan komunikasi yang baik kepada guru, dan guru juga melakukan komunikasi yang baik kepada peserta didik. Hal ini yang menjadi kunci utama agar permasalahan dapat diidentifikasi. Contohnya, peserta didik akan memahami manfaat dari permainan tradisional dan nilai-nilai kearifan lokal setelah di ajak berkomunikasi dan dijelaskan secara detail oleh guru PJOK.
- 2). Partisipasi. Dalam konteks ini, kepala madrasah tidak hanya menyuruh guru untuk menjalankan programnya, tetapi turun langsung memantau ke lapangan bahkan bisa ikut membantu menjalankan program tersebut. Begitu juga dengan guru, guru juga bisa ikut berpartisipasi aktif bermain bersama peserta didik, agar peserta didik merasa ikut tertantang untuk bermain.
- 3). Jaminan. Dalam konteks ini, kepala madrasah menjamin bahwa program yang ingin dijalankan merupakan sebuah bentuk untuk meningkatkan mutu pendidikan di madrasah, sehingga guru akan termotivasi dengan kata lain juga menjadikan dirinya jaminan akan berkualitas dalam proses pembelajaran.
- 4). Alasan yang tepat. Dalam konteks ini, sudah jelas alasan kepala madrasah untuk menanamkan nilai-nilai kearifan lokal di lingkungan madrasah, selain itu juga membantu program pembelajaran guru PJOK dengan memodifikasi kemasan permainan tradisional agar di minati peserta didik.
- 5). Negosiasi. Dalam konteks ini, kepala madrasah sudah mengajak guru untuk berdiskusi dalam menjalankan program, yang mana dalam komunikasi tersebut sudah terjadi negosiasi, contohnya menyisipkan permainan tradisional ke modul ajar PJOK, dan bisa saja mengurangi jam di materi olahraga modern lainnya.
- 6). Reward. Dalam konteks ini, kepala madrasah boleh saja memberikan reward atau penghargaan kepada guru yang telah berhasil melaksanakan program dengan baik, salah satu penghargaan kecil memberikan apresiasi pada saat rapat bersama guru-guru lainnya. Begitu juga dengan guru, guru bisa memberikan reward kepada peserta didik yang aktif dalam permainan tradisional atau kelompok yang menang, agar mereka semakin semangat dalam bermain, sehingga penanaman nilai-nilai kearifan lokal bisa terwujud.
- 7). Penggunaan kekuatan. Dalam konteks ini, sudah pasti kepala madrasah sebagai pemimpin di madrasah mempunyai power yang lebih, dengan kata lain guru akan melaksanakan perintah atau menjalankan program dari kepala madrasah selama program tersebut sudah jelas untuk kemajuan madrasah.

Terdapat banyak solusi yang bisa dilakukan oleh kepala madrasah maupun guru. Seperti penjelasan diatas, dari banyaknya solusi-solusi yang tertulis, terkadang ada saja dari solusi-solusi tersebut tidak berjalan dengan baik.

Kepala madrasah sebagai seorang pemimpin tentunya memiliki banyak ide serta solusi dari setiap permasalahan mengenai mutu pendidikan di madrasah. Kepala madrasah bisa memberikan ruang konsultasi bagi guru yang menemui kesulitan menemukan solusi dalam proses pembelajaran. Begitu pula dengan guru di era sekarang, perbekalan selama di bangku kuliah, serta di tambah pengalaman mengajar dan kegiatan penunjang guru lainnya, tentu di harapkan bisa menemukan solusi di setiap permasalahan yang dialami.

Berdasarkan hasil wawancara dilapangan, adapun solusi yang dilakukan oleh kepala madrasah jika solusi utama tersebut tidak berjalan dengan baik, diantaranya adalah:

- 1). Mencari penyebab utama. Dalam konteks ini, kepala madrasah dan guru mencari akar dari permasalahan, mengkomunikasikan permasalahan secara bersama baik dengan individu guru maupun melibatkan guru-guru yang lain dalam rapat, atau bahkan bisa meminta bantuan dengan pihak luar seperti komite, dinas atau kemenag, dan lembaga terkait lainnya.
- 2). Mengevaluasi. Dalam konteks ini, kepala madrasah mengkaji ulang program, menganalisa secara detail proses yang sudah dirancang dan dilaksanakan. Jika terdapat kesalahan, maka itu akan diperbaiki, dan bisa saja di perbarui kembali.

B. Pembahasan

1. Peran Kepala Madrasah dalam memberdayakan guru pjok untuk mengintegrasikan permainan tradisional sebagai media pembelajaran berbasis kearifan lokal di MTsN 9 Tabalong.

Indikator penelitian ini mengacu pada buku “Kepemimpinan Pendidikan, halaman 44 tentang pendekatan kepemimpinan” yang ditulis oleh Sukarman Purba, dkk pada tahun 2021, dan tentunya dimodifikasi menyesuaikan dengan kebutuhan peneliti dilapangan. Disebutkan bahwa indikator yang mempengaruhi strategi kepemimpinan kepala madrasah dengan langkah-langkah pendekatan; 1. Pendekatan pengaruh kewibawaan, 2. Pendekatan sifat, 3. Pendekatan perilaku, 4. Pendekatan situasional.

Hasil wawancara oleh peneliti kepada informan menunjukkan bahwa strategi yang ada dalam kepemimpinan kepala madrasah dalam mengintegrasikan permainan tradisional sebagai media pembelajaran berbasis kearifan lokal di MTsN 9 Tabalong menggunakan langkah-langkah pendekatan sebagai berikut.

Menurut Bapak H. Almahyu, S.Ag. selaku Kepala Madrasah menyebutkan bahwa beliau selalu diskusi dalam ruangan dengan Guru PJOK dengan

tujuan membina, mengecek kurikulum dengan Guru PJOK, mengecek pelaksanaan kegiatan laporan kerja bulanan Guru PJOK, dan berkomunikasi memasukkan materi pembelajaran permainan tradisional di madrasah agar terlaksana dengan baik.

Menurut Ibu Sri Muryati, S.Pd. selaku Guru PJOK menyebutkan bahwa langkah-langkah agar permainan tradisional tetap eksis di MTsN 9 Tabalong, beliau tetap mempertahankan pembelajaran tradisional walaupun bersifat pilihan. Selanjutnya menyisipkan permainan tradisional di clasmeeeting madrasah atau Hari Besar Nasional misalnya HUT Republik Indonesia.

Jadi setelah melihat hasil dilapangan, peneliti menyimpulkan bahwa strategi pendekatan yang dilakukan oleh kepala madrasah agar tujuannya tercapai yaitu menggunakan pendekatan kewibawaan, sifat, perilaku, dan situasional. Karena kepala madrasah membina, mendekati dan berkomunikasi kepada Guru PJOK, merumuskan bersama tujuan yang ingin dicapai, sehingga membangkitkan motivasi kerja Guru PJOK yang contohnya dibuktikan dengan bisa menjalankan materi pembelajaran permainan tradisional dengan baik, bahkan selain di jam pelajaran beliau tetap eksis melestarikan permainan tradisional di kegiatan madrasah seperti classmeeting dan hari besar nasional sebagai bentuk kearifan lokal. Dan pada intinya kepala madrasah berhasil memimpin dan membina guru mencapai tujuan bersama.

Sependapat Hemhill & Coons (1957) dalam jurnal yang ditulis oleh Sukataman, dkk yang mendefinisikan kepemimpinan sebagai perilaku dari seorang individu yang memimpin aktivitas-aktivitas suatu kelompok ke suatu tujuan yang ingin dicapai bersama (*shared goal*).

Dari hasil penelitian dilapangan, bahwa strategi Kepala MTsN 9 Tabalong mengintegrasikan permainan tradisional sebagai media pembelajaran berbasis kearifan lokal menggunakan pendekatan kewibawaan, sifat, perilaku, dan situasional. Hal ini berdasarkan uraian diatas, Kepala MTsN 9 Tabalong dapat membina Guru PJOK dengan baik, sehingga strategi untuk mencapai tujuan bisa terealisasi. Sejalan dengan penelitian terdahulu oleh Agustina Rahmi pada tahun 2024 dengan judul “*Strategi Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis Nilai Lokal*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: strategi kepemimpinan kepala sekolah SMAN 3 Banjarbaru, yaitu: a) menetapkan visi, misi, tujuan dan memasukkan nilai lokal dalam pembelajaran, b) melakukan mentoring, evaluasi dan tindaklanjut, c) menetapkan strategi, kebijakan dan program yang tepat, d) membimbing dan mengarahkan, dan f) memberikan teladan. Sedangkan, penerapan strategi kepemimpinan kepala sekolah, dengan: a) pada pembelajaran memasukan nilai lokal, b) pada sekolah dilakukan pembiasaan dan pembudayaan menjaga lingkungan dan penanaman jiwa spiritual, c)

melakukan mentoring, evaluasi dan melakukan tindak lanjut, e) membuka ruang diskusi dan f) menetapkan strategi dan program berdasarkan kebutuhan siswa.

Yang mana dalam konteks ini, Kepala Madrasah atau Sekolah sama-sama memasukan nilai lokal pada pembelajaran, membuka ruang diskusi dan membina para gurunya demi terlaksananya tujuan yang ingin di capai.

2. Kendala yang terjadi dalam peran Kepala Madrasah dalam memberdayakan guru pjok untuk mengintegrasikan permainan tradisional sebagai media pembelajaran berbasis kearifan lokal di MTsN 9 Tabalong.

Integrasi permainan tradisional ke dalam media pembelajaran berbasis kearifan lokal di madrasah bukanlah hal yang mudah. Meskipun kepala madrasah telah memiliki visi, strategi, dan komitmen yang kuat, terdapat berbagai kendala yang muncul, baik dari aspek internal maupun eksternal.

Kendala dalam strategi kepemimpinan kepala madrasah untuk mengintegrasikan permainan tradisional adalah tantangan yang bersifat multidimensional: mencakup aspek sumber daya manusia, sarana prasarana, dukungan kebijakan, budaya masyarakat, serta dinamika peserta didik. Oleh karena itu, kepemimpinan yang visioner, komunikatif, kolaboratif, dan inovatif menjadi kunci keberhasilan agar pembelajaran berbasis kearifan lokal melalui permainan tradisional dapat terwujud secara optimal.

Indikator penelitian ini mengacu pada buku "Manajemen Sumber Daya Manusia: Menciptakan SDM Berkualitas, halaman 199 tentang faktor-faktor yang mempengaruhi kepemimpinan" yang ditulis oleh Nurmilla, dkk pada tahun 2022, dan tentunya dimodifikasi menyesuaikan dengan kebutuhan peneliti dilapangan. Disebutkan bahwa indikator yang mempengaruhi strategi kepemimpinan kepala madrasah sehingga menimbulkan kendala-kendala dilapangan adalah; 1. Karakteristik pribadi pemimpin, 2. Kelompok yang dipimpin, dan 3. Situasi.

Hasil wawancara oleh peneliti kepada informan menunjukkan bahwa kendala-kendala yang terjadi dalam strategi kepemimpinan kepala madrasah dalam mengintegrasikan permainan tradisional sebagai media pembelajaran berbasis kearifan lokal di MTsN 9 Tabalong sebagai berikut.

Menurut Bapak H. Almahyu, S.Ag. selaku Kepala Madrasah:

1. Perubahan budaya dari tahun ketahun yaitu kurangnya ketertarikan peserta didik pada permainan tradisional akibat dari pengaruh teknologi modern yang menarik perhatian peserta didik.
2. Terkadang ada peserta didik yang tidak memahami nilai kearifan lokal dalam permainan tradisional sebelum dijelaskan secara detail.

3. Kurangnya sosialisasi permainan tradisional dari pegiat atau komunitas.

4. Dan juga perlombaan secara resmi sangat minim.

Menurut Ibu Sri Muryati, S.Pd. selaku Guru PJOK:

1. Faktor eksternal yang datang dari kemajuan zaman dan teknologi (*gadget dan game online*).
2. Faktor internal masalah konsep dan kemas permainan.

Jadi banyak kendala-kendala yang terjadi dilapangan seperti yang disebutkan diatas, tetapi kalau peneliti simpulkan jika mengacu kepada instrumen penelitian, maka penyebab utamanya adalah kendala situasi. Situasi dimana zaman semakin canggih, perkembangan teknologi semakin pesat, internet dan game online mudah diakses, memudahkan peserta didik sebagai pengguna dari kecanggihan teknologi tersebut meninggalkan aktivitas luar lainnya. Sehingga itulah yang menjadi faktor utama kendala strategi kepemimpinan kepala madrasah mengintegrasikan permainan tradisional sebagai media pembelajaran berbasis kearifan lokal di MTsN 9 Tabalong.

Sependapat dengan William Tedi (2016) yang menyatakan bahwa kemajuan teknologi kini telah membawa perubahan dalam berbagai hal terutama hilangnya permainan tradisional.

Dari hasil penelitian dilapangan, bahwa kendala utama yang dialami Kepala MTsN 9 Tabalong dalam mengintegrasikan permainan tradisional sebagai media pembelajaran berbasis kearifan lokal adalah situasi atau kondisi saat ini. Faktor situasi yang dimaksud adalah perubahan budaya dari tahun ke tahun peserta didik dapat mudah mengakses game online karena perkembangan teknologi. Selain itu juga, adanya peserta didik yang kurang berminat terhadap permainan tradisional karena tidak memahami nilai kearifan lokal di dalamnya.

Sejalan dengan penelitian terdahulu oleh Nawir Lakisa pada tahun 2019 dengan judul "Strategi Kepemimpinan Kepala Madrasah dan Implikasi Terhadap Peningkatan Mutu Pembelajaran di Madrasah Aliyah Negeri 1 Kota Gorontalo". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *kendala yang dihadapi kepala Madrasah dalam peningkatan mutu guru, antara lain kemampuan teknologi guru yang kurang.*

Yang mana dalam konteks ini, Kepala Madrasah atau Sekolah sama-sama memiliki kendala dalam situasi atau kondisi saat ini, baik itu kecanduan bermain gadget atau game online karena kemajuan teknologi atau di sisi lain ada juga yang tidak bisa mengikuti perkembangan teknologi tersebut.

3. Solusi kendala yang terjadi dalam peran kepala madrasah dalam memberdayakan guru pjok untuk mengintegrasikan permainan tradisional sebagai media pembelajaran berbasis kearifan lokal di MTsN 9 Tabalong.

Dalam upaya mengintegrasikan permainan tradisional sebagai media pembelajaran berbasis kearifan lokal, kepala madrasah seringkali menghadapi berbagai kendala, baik dari aspek internal madrasah maupun eksternal. Tetapi kendala-kendala tersebut bisa diatasi oleh kepala madrasah dengan mencari solusi-solusi dari permasalahan tersebut.

Indikator penelitian ini mengacu pada buku “Modul Teknis Mengatasi Hambatan dan Kendala Dalam Berkinerja halaman 28 tentang strategi mengubah hambatan menjadi peluang” yang ditulis oleh Kementerian Agama RI Badan Litbang dan Diklat Pusdiklat Tenaga Administrasi pada tahun 2019, dan tentunya dimodifikasi menyesuaikan dengan kebutuhan peneliti lapangan. Disebutkan bahwa indikator solusi untuk mengatasi permasalahan atau kendala strategi kepemimpinan kepala madrasah lapangan adalah; 1. Komunikasi, 2. Partisipasi, 3. Jaminan, 4. Alasan yang tepat, 5. Negosiasi, 6. Reward, 7. Penggunaan kekuatan.

Hasil wawancara oleh peneliti kepada informan menunjukkan bahwa solusi untuk mengatasi kendala-kendala yang terjadi dalam strategi kepemimpinan kepala madrasah dalam mengintegrasikan permainan tradisional sebagai media pembelajaran berbasis kearifan lokal di MTsN 9 Tabalong sebagai berikut.

Menurut Bapak H. Almahyu, S.Ag. selaku Kepala Madrasah menyebutkan bahwa di setiap tahun ajaran baru beliau selalu merencanakan program, berkomunikasi dan selalu menyarankan guru PJOK untuk selalu memasukkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran ke dalam program pembelajaran. Beliau selalu mengkosok sebagai eksistensi permainan tradisional apapun, jadi tetap beliau lihat antara kurikulum nasional dengan program kerja guru di MTsN 9 Tabalong, artinya guru mapel PJOK diwajibkan melaksanakan pembelajaran permainan tradisional, walaupun mata pelajaran pilihan. Dan diakhir mengevaluasi kembali hasil dari pelaksanaan oleh Guru PJOK jika solusi dari kendala tersebut tidak berjalan sesuai semestinya.”

Menurut Ibu Sri Muryati, S.Pd. selaku Guru PJOK menyebutkan bahwa dalam pelaksanaan lapangan, biasanya ada siswa yang kurang minat itu bisa diatasi dengan menjelaskan secara ilmiah dikaitkan dengan budaya sebagai pembelajaran dan kesehatan tubuh secara individu. Yang artinya beliau selalu berkomunikasi dengan baik kepada peserta didik, mencari solusi agar apa yang di inginkan dari tujuan pembelajaran bisa tetap terlaksana.

Jadi walaupun banyak kendala-kendala yang terjadi lapangan, Kepala Madrasah dan Guru PJOK punya solusi untuk mengatasi kendala-kendala tersebut. Dan jika dilihat dari hasil penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa solusi yang diterapkan untuk mengatasi kendala yang terjadi lapangan adalah pentingnya komunikasi, baik dalam hal

merencanakan program, melaksanakan kegiatan, dan mengevaluasi. Karena dengan komunikasi yang baik antara Kepala Madrasah dengan Guru PJOK, dan Guru PJOK dengan peserta didik, maka tidak perlu menggunakan opsi solusi yang lainnya.

Sependapat dengan Khoironi dan Hamid (2020) yang menjelaskan bahwa komunikasi adalah suatu proses penyampaian pesan (ide, gagasan) dari satu pihak ke pihak lain agar terjadi saling mempengaruhi diantaranya, apabila seorang pemimpin berhasil dalam menjalin komunikasi, hal tersebut merupakan jaminan kesuksesan dalam usaha pencapaian tujuan organisasi.

Dari hasil penelitian lapangan, bahwa solusi dari kendala utama yang dilakukan oleh Kepala MTsN 9 Tabalong dalam mengintegrasikan permainan tradisional sebagai media pembelajaran berbasis kearifan lokal adalah komunikasi, baik dalam hal merencanakan program, melaksanakan kegiatan, dan mengevaluasi.

Sejalan dengan penelitian terdahulu oleh Muhammad Irsan pada tahun 2019 dengan judul “Peranan Kepemimpinan Transformasional Dalam Mengembangkan Mutu Akademik Yang Berbasis Kearifan Lokal Pada Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Palopo”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa solusi untuk menyelesaikan hambatan dalam penerapan kepemimpinan transformasional dalam mengembangkan mutu akademik berbasis kearifan lokal pada Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Palopo ialah perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

Yang mana dalam konteks ini, Kepala Madrasah sama-sama melakukan komunikasi yang baik terhadap bawahan, sama-sama merancang program untuk mengembangkan nilai kearifan lokal di Madrasah, melaksanakan kegiatan dengan sesuai, dan melakukan evaluasi jika terjadi kendala dari perencanaan dan pelaksanaan program tersebut.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian lapangan yang diperoleh melalui observasi, wawancara, serta analisis data yang dikaitkan dengan landasan teori, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

1. Strategi merupakan langkah-langkah yang harus direncanakan oleh Kepala Madrasah dengan berbagai macam pendekatan untuk mencapai tujuannya. Dengan strategi yang matang, maka alur proses menuju ketercapaian mutu pendidikan bisa berjalan sebagaimana mestinya. Dalam penelitian ini, disimpulkan bahwa strategi yang digunakan oleh Kepala MTsN 9 Tabalong menggunakan pendekatan kewibawaan, sifat, perilaku, dan situasional yang sejalan dengan teori Purba, S. et al (2021). Kepala Madrasah memperlakukan bawahan dengan cara manusiawi, mengkomunikasikan permasalahan dengan mencari solusi bersama, menjadikan bawahan

- merasa nyaman tanpa terbebani, sehingga bawahan pun termotivasi untuk menjalankan tugasnya dengan baik, dan bisa bersama-sama mencapai tujuan yang diinginkan, yang mana sejalan dengan teori Hemhill & Coons (1957).
2. Setiap tujuan yang ingin dicapai oleh Kepala Madrasah di lingkup pendidikan pasti selalu dihadapkan dengan kendala-kendala yang terjadi dilapangan. Kendala-kendala tersebut bisa melalui faktor internal maupun eksternal. Dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan faktor utama kendala yang dihadapi oleh Kepala Madrasah dilapangan adalah kendala situasi. Kendala situasi merupakan sebuah kendala yang terjadi akibat perubahan kondisi dari masa lampau ke masa kini, contohnya perubahan zaman, perkembangan teknologi, yang dulunya HP hanya dipergunakan untuk telpon dan sms sekarang bisa digunakan untuk bermain game online dikarenakan canggihnya teknologi, yang mana sejalan dengan teori Nurmillah, et al. (2022) dan Tedi, W. (2016).
 3. Kepala Madrasah sebagai seorang pemimpin di madrasah, tentunya sudah berpengalaman dan memahami setiap kondisi yang terjadi dilapangan. Begitupula jika ada kendala yang dihadapi, Kepala Madrasah mempunyai opsi-opsi atau solusi untuk mengatasi berbagai kendala tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan bahwa solusi yang dapat diterapkan Kepala MTsN 9 Tabalong untuk mengatasi kendala yang dihadapi dilapangan yaitu menggunakan cara komunikasi yang baik kepada bawahan. Karena kunci utama adalah komunikasi yang baik, jika Kepala Madrasah dapat berkomunikasi dengan baik, berbicara dari hati ke hati, mencari solusi bersama dengan kepala dingin bersama bawahan, maka opsi-opsi lain atau solusi lainnya boleh saja tidak dipergunakan, yang mana sejalan dengan teori Khoironi dan Hamid (2020).
- Saran**
1. Dinas Pendidikan dan Kemenag Kabupaten Tabalong diharapkan bisa berkolaborasi mengadakan perlombaan permainan tradisional secara rutin agar memperkenalkan lebih luas kepada setiap sekolah dan madrasah agar kearifan lokal tetap terjaga.
 2. Komite Olahraga Masyarakat Indonesia (KORMI) Kabupaten Tabalong dan komunitas pegiat olahraga tradisional di Kabupaten Tabalong diharapkan lebih aktif mensosialisasikan permainan tradisional ke sekolah dan madrasah agar mengenalkan dan menarik minat peserta didik untuk bermain permainan tradisional sebagai bentuk kearifan lokal masyarakat Kabupaten Tabalong.
 3. Kepala Madrasah dapat memperkuat dan mempelajari lebih dalam strategi pendekatan perilaku kepada para guru lainnya, agar semua bisa saling bekerjasama meningkatkan kualitas MTsN 9 Tabalong. Untuk saat ini, Kepala Madrasah dan Guru PJOK sudah berhasil menerapkan strategi untuk mengintegrasikan permainan tradisional sebagai media pembelajaran berbasis kearifan lokal di MTsN 9 Tabalong, tetapi saran kedepannya bisa mengundang pegiat atau komunitas permainan tradisional di wilayah Kabupaten Tabalong untuk mensosialisasikan berbagai macam permainan tradisional kepada para guru, staff, dan peserta didik sebagai bentuk kearifan lokal.
 4. Kepala Madrasah dan Guru PJOK diharapkan selalu membina peserta didik di MTsN 9 Tabalong dengan baik, agar mereka tidak terpengaruh pergaulan bebas dengan perkembangan teknologi zaman sekarang yang semuanya mudah diakses melalui internet. Dengan memberikan inovasi dalam pembelajaran, salah satunya permainan tradisional, maka diharapkan bisa menumbuhkan nilai kearifan lokal tetap terjaga sebagai warisan masyarakat Kabupaten Tabalong.
 5. Kepala Madrasah sudah mempunyai cara berkomunikasi yang baik kepada Guru PJOK, tetapi harus ditingkatkan lagi kepada para guru yang lainnya agar jika terjadi kendala-kendala terhadap guru mata pelajaran yang lain maka Kepala Madrasah sudah punya solusi untuk menyelesaikannya.
 6. Guru PJOK bisa berkoordinasi di forum atau grup Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) PJOK agar selalu membuat materi permainan tradisional sebagai media pembelajaran berbasis kearifan lokal.
 7. Orang tua diharapkan bisa bekerjasama dengan pihak sekolah atau madrasah membatasi penggunaan gadget kepada anak atau peserta didik di rumah.
- 5. REFERENSI**
- Abdilah, A.S., et al. (2024). Sosialisasi Olahraga Tradisional Sumpitan Bagi Pelajar MTsN 2 Kota Banjarmasin. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Maju UDA*, Vol. 5 No. 3 (2024): Oktober.
http://jurnal.darmaagung.ac.id/index.php/pkm_majuuda/article/view/5293
- Achroni, Keen. 2012. Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional. Jogjakarta: Javalitera
- Ahadiat, A. (2010). *Manajemen Strategik: Tinjauan Teoritikal Multiperspektif*. Pusat Penerbitan Lembaga Penelitian Universitas Lampung Bandar Lampung.
http://repository.lppm.unila.ac.id/18518/1/Buk_u..%20Ayi%20Ahadiyat.pdf (diakses 10 Juni 2025)
- Ahmad, S.F. (2024). Peran Filosofi Ahmad Dahlan Dalam Membangun Pendidikan Berbasis Karakter Di Era Paradigma Baru. *Jurnal*

- Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri: Vol.10, No.4
<https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/4726/3029> (diakses 20 Juni 2025).
- Aprilia, N. (2023). Budaya Tradisional Permainan Urang Banjar “Asinan” dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Nusantara Journal of Multidisciplinary Science*, Vol. 1 No. 5, Desember 2023.
<https://jurnal.intekom.id/index.php/njms/article/view/216/191>
- Arifin, M. (2020). Mengintegrasikan permainan tradisional dalam kurikulum merdeka: Pendekatan fleksibel untuk pendidikan karakter. *Jurnal Studi Kurikulum Indonesia*, 5(4), 67-80.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, W. (2025). Mengintegrasikan Permainan Tradisional Dalam Kurikulum Sekolah Dasar: Pendekatan Filosofis Untuk Pendidikan Karakter. *The Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1), 2025.
<file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/2252-jitpro-v3n2-2025-v2-218-225.pdf>
- Ayumi Novianti Fadila. 2023. Strategi Guru Dalam Menumbuhkan Kreativitas Anak Dengan Permainan Tradisional Congklak Di Sekolah Dasar. <https://repository.unja.ac.id/57533/>
- Dewi, R. (2018). Elemen filosofis dalam permainan tradisional dan penerapannya dalam pendidikan karakter. *Jurnal Studi Kebudayaan Indonesia*, 7(3), 89-101.
- Fahriah, 2013. “Lestarkan Permainan Tradisional, Kemenag Tabalong Gelar Bakiak dan Balogo pada HAB ke 77”. Kanwil Kemenag Kalsel. <https://kalsel.kemenag.go.id/berita/573664/Lestarkan-Permainan-Tradision>
- Febrianto, T.S. (2019). Peran Permainan Tradisional Betengan dan Gobak Sodor dalam Membentuk Karakter Sosial Siswa. <https://lib.unnes.ac.id/40246/1/UPLOAD%20TONI%20SURYO.pdf>
- Fina Magfirah Zaini. 2024. Integrasi Nilai Qur’ani Dan Hadits Dalam Kepemimpinan Kepala Madrasah Di Madrasah Ibtidaiyah Bustanul Ulum Banyuanyar Probolinggo. <https://journal.staiyiqbaubau.ac.id/index.php/Mutiara/article/view/1915/2254>
- Handoko, Y., Wijaya, H. A., & Lestari, A. (2024). Metode penelitian kualitatif panduan praktis untuk penelitian administrasi pendidikan. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hattie, J. (2003). *Teachers make a difference: What is the research evidence?*. Melbourne: Australian Council for Educational Research. Retrieved from https://research.acer.edu.au/cgi/viewcontent.cgi?article=1003&context=research_conference
- Hidayanti, N. (2022). Strategi Kepemimpinan Kepala Madrasah Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama.
<https://eprints.iain-kebumen.ac.id/id/eprint/740/1/026%20Ning%20Hidayanti%20Strategi%20Kepemimpinan.pdf> (diakses 11 Juni 2025).
- Idhar. (2012). Strategi Kepemimpinan Kepala Madrasah dalam Meningkatkan Kinerja Guru pada Pembelajaran di MAN 3 Bima. https://repository.uin-alauddin.ac.id/5888/1/IDHAR_opt.pdf
- Irsan, M. 2019. Peranan Kepemimpinan Transformasional Dalam Mengembangkan Mutu Akademik Yang Berbasis Kearifan Lokal Pada Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Palopo.
<http://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint/1603/1/MUHAMMAD%20IRSAN.pdf>
- Iswatiningsih, D. (2019). “Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal di Sekolah”. *Jurnal Satwika, Volume 3, Nomor 2*, hlm 155-164.
<http://ejournal.umm.ac.id/index.php/JICC/article/view/10244>
- KBBI Online. 2016. Tradisi. <http://kbbi.web.id/tradisi> (diakses 10 April 2025).
- Khoironi, N. & Hamid, A. (2020). Kepemimpinan Situasional dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Islam*. Vol. 10 No. 4, 2020. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/mudarrisuna/article/view/7078> (diakses 26 Juni 2025).
- Junaris, I. (2023). Kepemimpinan Kepala Madrasah: Sebuah Paradigma. Purbalingga: CV. Eureka Media Aksara.
<http://repo.uinsatu.ac.id/34212/1/EBOOK-Kepemimpinan%20Kepala%20Madrasah.pdf> (diakses 12 Juni 2025).
- Laksono, Bambang., dkk. 2012. “Kumpulan Permainan Rakyat: Olahraga Tradisional”. Edisi ke-3. Jakarta: Kemenpora.
- Lilawati, E. 2025. Strategi Kepemimpinan Kepala Madrasah Dalam Mengembangkan Inovasi Pendidikan. Vol. 4 No. 1 (2025): Januari. *Al-Furqon: Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya*. <https://publisherqu.com/index.php/Al-Furqan/article/view/2016> (diakses 24 Maret 2025).
- Madihah, H. (2013). Strategi Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Kinerja Guru Pada SMA Negeri 1 Beruntung Baru Kabupaten Banjar. <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/ULUM/article/view/409>
- Maharani, S.I., et al (2023). Strategi Supervisi Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Profesionalisme Guru. *Jurnal Riset dan Studi*

- Manajemen Pendidikan Islam, Vol. 2 No. 1 Juni 2023, 51-61. <https://ejournal.staindirundeng.ac.id/index.php/skills/article/view/1514> (diakses 25 Maret 2025).
- Maksum, Ali. 2009. *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*, Surabaya: Fakultas Ilmu Keolahragaan-Universitas Negeri Surabaya.
- Mardiyatun, M. (2021). Implementasi Coaching Individual untuk Peningkatan Kompetensi Profesional Guru Pendidikan Agama Islam dalam Melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas. *Strategy: Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran*, 1(1), 46-54.
- Naim. (2007). Kamus Besar Bahasa Indonesia. <https://www.kbbi.web.id/>
- Nawas, A. (2023). Coaching-Based Academic Supervision to Improve Teacher Performance in Implementing Differentiation Learning at SDN 014 Kempas Jaya. *Perspektif Pendidikan Dan Keguruan* 14(1):1-9. doi: 10.25299/perspektif.2023. Vol 14(1).10606.
- Ngalimun, Fadillah, H., & Ariani, H. (2013). Perkembangan dan pengembangan kreativitas. Aswaja Pressindo.
- Novitasari, D., & Asbari, M. (2021). Leaders Coaching di Sekolah: Apa Perannya terhadap Kinerja Guru?. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 580-597.
- Nur, Haerani. 2013. Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*. Vol. 3. No. 1 (87-94). <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/download/1290/1074>
- Patta Rapanna, *Membumikan Kearifan Lokal Menuju Kemandirian Ekonomi*, (Makassar: Sah Media, 2016), hlm. 4: Definisi tersebut cenderung sama dengan pendapat Admodjo, yaitu bahwa kearifan lokal merupakan kemampuan penyerapan kebudayaan asing yang datang secara selektif. Lihat, Agus Efendi, "Implementasi Kearifan Budaya Lokal pada Masyarakat Adat Kampung Kuta Sebagai Sumber Pembelajaran IPS". *Jurnal: Sosio Didaktika*. Vol. 1, No. 2, (Desember 2014), hlm. 212.
- Rahman, et al. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2(1):1-8.
- Santoso, B., Widodo, T., & Prasetyo, D. (2017). Peran permainan tradisional dalam menumbuhkan kerja sama pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 10(2), 123-135.
- Sari, A.W. (2021). Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Kebudayaan Daerah Lampung. https://repository.radenintan.ac.id/13096/1/PE_RPUS%20PUSAT.pdf
- Setianingsih, Emy, & Muh. Hanif. 2024. Supervisi Akademik Dengan Coaching Model Tirta Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Sekolah. *EDUCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran*, Vol. 4 No. 2, Mei 2024. <https://jurnalp4i.com/index.php/educational/article/view/2891> (diakses 25 Maret 2025).
- Silawati. 2023. Strategi Kepemimpinan Kepala Madrasah Dalam Pendidikan Karakter Peserta Didik Di Era Digital 4.0. <https://pdfs.semanticscholar.org/0c41/2feff391fd4aa0152348312e595ec6a2a177.pdf>
- Silva, A.D., et al. (2025). Penerapan Coaching dan Mentoring dalam supervisi Akademik sebagai Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Guru. *JiIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, Vol. 8 No. 3, Maret 2025. <file:///C:/Users/Adam/Downloads/7225-Article%20Text-46981-1-10-20250303.pdf> (diakses 3 April 2025).
- Sudjana Nana dan Rifai Ahamd. *Media Pengajaran*. Bandung: SBAgensindo, 2019.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukataman, et al. (2023). Teori Pendekatan dan Model Kepemimpinan dalam Lembaga Pendidikan. *Cakrawala: Jurnal Kajian Studi Manajemen Pendidikan Islam dan Studi Sosial*, Vol. 7 No.1, 2023. <https://ejournal.iainu-kebumen.ac.id/index.php/cka/article/view/1266> (diakses 26 Juni 2025).
- Supriani, Y., Tanjung, R., Mayasari, A., & Arifudin, O. (2022). Peran Manajemen Kepemimpinan dalam Pengelolaan Lembaga Pendidikan Islam. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(1), 332-338.
- Suwardi, S., & Rahmawati, S. (2019). "Pengaruh Nilai-Nilai Kearifan Lokal Terhadap Pola Pengasuhan Anak Usia Dini (AUD)". *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora, Volume 5, Nomor 2*, hlm 87-92. <https://jurnal.uai.ac.id/index.php/SH/article/view/347>
- Suwartini, E. A. (2017). Supervisi Akademik Kepala Sekolah, Profesionalisme Guru dan Mutu Pendidikan. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 24(2).
- Syafaruddin, Asrul, M. (2011). Inovasi Pendidikan. In *Media Komunikasi SMP dan MTs*. 9. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpis/article/view/3669>
- Syaifi, M. (2017). Strategi Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Kinerja Guru di SMAN 3 Dusun Selatan Kabupaten Barito Selatan. <https://core.ac.uk/download/pdf/159489633.pdf>
- Syaifullah. (2019). Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Tenaga Kependidikan

- Berbasis Kearifan Lokal Di SMAN 3 Wera.
<http://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/ES/article/view/416/274>
- Tedi, W. (2016). Perubahan Jenis Permainan Tradisional Menjadi Permainan Modern Pada Anak-Anak di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadau. Jurnal S-1 Sosiologi, Vol.3 No.4, Desember 2015. <http://jurnafis.untan.ac.id> (diakses 26 Juni 2025).
- Waruwu, M. (2024). Pendekatan penelitian kualitatif: Konsep, prosedur, kelebihan dan peran di bidang pendidikan. Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan, 5(2),198–211.
- Yusnidar, et al. (2025). Implementasi Supervisi Akademik Kepala Sekolah Berbasis Coaching Dalam Peningkatan Kinerja Guru Sertifikasi Di SDN 2 Matangkuli. Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, Vol. 8 No. 1 Tahun 2025. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/41994> (diakses 25 Maret 2025).