



Implementasi Permainan Tradisional Plintengan dalam Mengembangkan Kemampuan Psikomotorik

Fajar Awang Irawan^{1✉}, Said Junaidi², Dhias Fajar Widya Permana³, Lukman Aditya⁴, Tania Arlita Safitri Prastiwi⁵

Jurusan Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

Email: fajarawang@mail.unnes.ac.id¹, Said_jd@yahoo.co.id², dhiasfajar17@mail.unnes.ac.id³, Lukman_aditya@mail.unnes.ac.id⁴, taniaarlita@student.unnes.ac.id⁵

Info Artikel

Kata Kunci:

Permainan Tradisional,
Plintengan, Kemampuan
Psikomotorik

Keywords:

Traditional Games, Plintengan,
Psychomotor Abilities

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran permainan tradisional plintengan terhadap perkembangan kemampuan psikomotorik anak. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan pretest dan postes. Subjek penelitian yang digunakan adalah perwakilan anak SD se-Kabupaten Semarang yang berjumlah 50 orang. Data yang dikumpulkan pada penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan praktik langsung di lapangan. Penelitian ini dimulai dengan tim pelaksana memberikan materi berupa penjelasan dan demonstrasi langsung terkait dengan permainan tradisional plintengan. Hasil pretest menunjukkan persentase pada kategori tidak bisa memainkan sebanyak 66%, kategori bisa mainkan sebanyak 26 % dan kategori mengenai sasaran sebanyak 8%. Setelah itu, tim pelaksana memberikan perlakuan berupa sosialisasi secara verbal dan praktek langsung terkait permainan plintengan. Hasil posttest menunjukkan perubahan hasil, salah satunya pada kategori bisa memainkan yang menunjukkan angka sebesar 82% dan kategori mengenai sasaran menghasilkan persentase sebesar 18%. Penelitian ini terbatas pada pembahasan terkait kemampuan psikomotorik anak. Diharapkan penelitian selanjutnya dapat membahas terkait dengan mental terutama pada kemampuan sosial dan psikologi anak saat bermain plintengan.

Abstract

The aim of this study to determine the role of traditional plintengan games on the development of children's psychomotor abilities. This study used a qualitative descriptive method with pretest and posttest in the collection data. The research subjects were 50 children representative from the elementary school in the Semarang Regency. The data collected in this study used observation, interviews, and direct practice in the field. This research began with the implementation team providing material in the form of explanations and direct demonstrations related to the plintengan game. The results of the pretest showed the percentage in the category of not being able to play as much as 66%, the category of being able to play as much as 26% and the category of shooting precision the target as much as 8%. After that, the implementing team gave treatment in the form of verbal socialization and direct practice related to the plintengan game. The results of the posttest showed a change which was in the category of being able to play which showed a figure of 82% and the category regarding the target reach 18%. The limitation of this study only focuses on

the children's psychomotor abilities. It is hoped that further research can discuss mental aspects in the form of children's social and psychological abilities in playing plintengan.

© 2023 Author

✉ Alamat korespondensi:
Universitas Negeri Semarang
E-mail: fajarawang@mail.unnes.ac.id

PENDAHULUAN

Permainan tradisional menjadi salah satu budaya peninggalan nenek moyang bangsa Indonesia yang kelestariannya harus tetap terjaga. Permainan tradisional menjadi salah satu sarana untuk belajar nilai-nilai kehidupan dalam hidup bermasyarakat. Dapat dilihat pada cara bermain permainan tradisional kebanyakan dilakukan secara berkelompok. Hal ini dapat melatih kemampuan anak dalam bersosialisasi dengan orang lain. Disamping kemampuan bersosial, kekuatan fisik juga menjadi salah satu aspek yang dilatih melalui permainan tradisional. Permainan tradisional bermanfaat untuk melatih fisik dan kemampuan anak untuk melakukan sosialisasi, utamanya dengan kawan sebaya (Puspitasari et al., 2022; Saleh et al., 2017). Permainan tradisional juga menjadi salah satu warisan budaya dari nenek moyang yang perlu dilestarikan keberadaannya (Yudiwinata & Handoyo, 2014). Warisan budaya menjadi salah satu identitas suatu negara dan dapat menjadi salah satu daya tarik bagi wisatawan luar negeri. Oleh karena itu perlu kerja sama semua lini masyarakat, mulai dari pemerintah kemudian masyarakat semua umur dan para lembaga kemasyarakatan untuk ikut melestarikan salah satu budaya turun temurun tersebut (Permana & Irawan, 2019).

Teknologi menjadi salah satu hal yang selalu dikembangkan untuk mempermudah aktivitas sehari-hari yang dilakukan oleh masyarakat. Teknologi menjadikan aktivitas yang semula dilakukan manual dapat dilakukan secara otomatis tanpa mengerahkan tenaga berlebih. Salah satu perkembangan yang muncul berupa munculnya online games ataupun permainan online yang langsung menjadi permainan yang digemari anak-anak (Anam et al., 2017). Terdapat beberapa permainan tradisional yang keberadaannya mulai tersisih dikarenakan munculnya online games (Syaodih & Agustin, 2013). Online games tersebut menyajikan sebuah permainan dengan visual yang menarik dan suasana yang seru tanpa mengeluarkan tenaga yang berlebih. Anak-anak yang mulai menggemari

online games menjadi kurang tertarik untuk bermain langsung bersama kawan sebaya. Kurangnya aktivitas bersama kawan sebaya akan menimbulkan sifat individualis yang membuat anak-anak menjadi pribadi yang tertutup dan kemampuan bersosialisasi yang semakin menurun (Yudiwinata & Handoyo, 2014). Selain itu, permainan online membuat anak jarang melakukan aktivitas fisik dikarenakan mereka lebih sering duduk memainkan online games (Irawan et al., 2020). Kurangnya aktivitas fisik akan memberikan dampak, salah satunya pada kemampuan psikomotorik yang mereka miliki. Ketika anak tidak mengembangkan kemampuan gerak dasarnya, maka mereka akan menemukan kesulitan ketika akan mengembangkan gerak lanjutan yang lebih rumit (Irawan, Nomi, et al., 2021) (Vanagosi, 2016). Perkembangan psikomotorik juga menjadi salah satu tolak ukur kesiapan seorang anak untuk menghadapi pendidikan pada jenjang selanjutnya (Widyana & Nugrahanta, 2021). Hal ini tentu saja menjadi perhatian bagi orang tua dan guru untuk dapat membantu anak dalam memaksimalkan perkembangan psikomotorik yang mereka miliki. Permainan tradisional dapat menjadi salah satu metode untuk membantu dalam proses perkembangan kemampuan psikomotorik anak (Kusumawati, 2017) (Ariyanto et al., 2020). Kemampuan psikomotorik merupakan kemampuan yang berhubungan dengan gerak fisik (Ahmad et al., 2022). Permainan tradisional sudah menjadi sarana belajar sambil bermain dari zaman nenek moyang dulu (Anam et al., 2017). Hakikatnya anak berumur 6-12 lebih senang bermain dan melibatkan aktivitas fisik. Pada umur tersebut juga otak anak sangat mudah untuk menerima stimulus yang berdampak pada mudahnya perubahan pada fisik, kognitif, emosional, dan sosial (Rahman, 2017). Salah satu permainan tradisional yang cukup populer dan sering dimainkan oleh anak-anak ialah plintengan. Kekuatan otot lengan dan akurasi menembak berperan penting ketika bermain plintengan. Selain menjadi sarana bermain, plintengan juga dimanfaatkan

sebagai senjata tradisional untuk berburu dan untuk melindungi diri sendiri (Hadiwiyanti & Afandi, 2020). Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk mengetahui peran permainan plintengan terhadap perkembangan psikomotorik anak. Melalui kegiatan ini, diharapkan peneliti dapat memberikan edukasi terkait permainan plintengan dan manfaatnya bagi anak. Selain itu, peneliti juga berharap agar permainan plintengan dapat dikenal oleh anak-anak supaya eksistensinya tetap terjaga.

METODE

Metode dan Desain

Jenis penelitian ini adalah deskriptif dengan menggunakan desain penelitian berupa one shot case study. Hal ini menunjukkan bahwa uji dan pengambilan data dilakukan dalam satu waktu (Sugiyono, 2017). Sebelum tes/uji dilaksanakan, peserta diberi sosialisasi peragaan terkait permainan plintengan (Arikunto, 2016). Data pada kegiatan ini diperoleh dari proses observasi, wawancara, dan dokumentasi yang kemudian disajikan dalam bentuk diagram dan deskripsi data.

Partisipan

Sampel yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari peserta yang ikut menghadiri sosialisasi olahraga tradisional plintengan sebanyak 50 orang yang terdiri dari siswa dan guru pendamping dari 19 kecamatan di Kabupaten Semarang. Semua peserta yang hadir merupakan sampel.

Instrumen

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa penilaian teknik dasar menembak menggunakan permainan plintengan.

Prosedur

Pada saat kegiatan berlangsung, tim pelaksana membagi kegiatan dalam beberapa sesi. Sesi tersebut terdiri dari sesi pengenalan teori, sesi demonstrasi, dan sesi praktik. Tiap sesi dipandu oleh tim pelaksana yang berjumlah 10 orang.

Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan kemudian diolah menggunakan Microsoft Excel 2019. Data yang telah diolah, kemudian disajikan dalam bentuk tabel dan

diagram untuk dapat diambil kesimpulan dari data tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan tradisional memiliki banyak macam dan setiap permainan memiliki ciri khas masing-masing yang nama penyebutannya dapat berbeda-beda antar daerahnya. Salah satu permainan tradisional yang cukup terkenal di Indonesia ialah Plintengan atau lebih sering dikenal dengan nama ketapel. Hasil yang diperoleh secara garis besar menunjukkan bahwa peran anak-anak cukup aktif pada kegiatan ini. Kegiatan ini dibagi menjadi beberapa sesi untuk dapat memaksimalkan sosialisasi dan pengamatan pada sampel. Sebelum dilaksanakannya sosialisasi, tim pelaksana menghimbau sampel untuk mempraktekkan cara bermain plintengan sesuai dengan pengetahuan yang mereka miliki.

Tabel 1. Data pretest tingkat pengetahuan permainan plintengan

No	Kategori	Persentase
1.	Tidak dapat bermain	66%
2.	Dapat bermain	26%
3.	Tepat sasaran	8%

(Sumber : Kegiatan 2022)

Berdasarkan gambar 1 dapat dilihat bahwa jumlah sampel yang tidak bisa memainkan mencapai 66% kemudian terdapat 26% peserta dari total keseluruhan peserta yang berada pada kategori bisa memainkan. Kategori bisa memainkan terdiri dari peserta yang paham bagaimana cara menggunakan peralatan akan tetapi tidak dapat membidik peluru ke arah sasaran. Hasil persentase pada kategori mengenai sasaran sebanyak 8% dimana maksud dari mengenai sasaran adalah peserta yang mampu memainkan dan membidik peluru ke arah sasaran. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak peserta yang belum paham permainan plintengan dan peraturannya.

Setelah melaksanakan proses pretest, atlet melanjutkan kegiatan ke sesi pertama. Sesi pertama diisi dengan penjelasan terkait sejarah plintengan, kemudian bagaimana cara bermain plintengan dan peraturan permainannya. Pada sesi ini, tim pelaksana menggunakan media berupa gambar yang dipaparkan langsung oleh salah satu tim. Anak-anak menunjukkan sikap antusias dan rasa ingin tahu yang cukup tinggi akan permainan plintengan. Hal ini disampaikan

oleh salah satu guru pendamping yang ikut menyaksikan bahwa anak-anak yang semula sibuk dengan kegiatan mereka, mulai diam dan memperhatikan ketika materi telah ditampilkan melalui layar. Hal ini menunjukkan bahwa subjek tertarik untuk mempelajari salah satu permainan tradisional, yaitu plintengan. ketika anak sudah menunjukkan ketertarikannya, tim pelaksana memanfaatkan momen ini untuk lebih interaktif dengan peserta. hal ini bertujuan supaya anak tidak bosan dan mendorong anak untuk melakukan

komunikasi dua arah. Melalui penjelasan terkait permainan plintengan, diharapkan bahwa anak-anak dapat memahami dan ikut melestarikan permainan tradisional dengan cara menceritakan penjelasan ini kepada kawan sebayanya. tugas melestarikan budaya tidak hanya dibebankan oleh lembaga lembaga yang menaunginya, seharusnya masyarakat pun turut bertanggung jawab untuk menjaga dan melestarikan budaya salah satunya permainan tradisional (Priatna, 2017).



Gambar 1. Peragaan Permainan Plintengan
Sumber : (penelitian 2022)

Sesi berikutnya diisi dengan demonstrasi permainan plintengan menggunakan alat berupa plintengan itu sendiri, kemudian ammo atau peluru, dan sasaran. sebelum peragaan menggunakan alat, peserta diajak untuk menonton video kompetisi Plintengan se-Jawa Tengah yang diselenggarakan oleh KPOTI Jawa Tengah. Pemutaran video ini bertujuan untuk memberi pengetahuan bahwa permainan tradisional tidak hanya bisa dimainkan saja, tapi anak-anak dapat meraih prestasi melalui permainan tradisional. Setelah pemutaran video selesai, salah satu tim pelaksana mulai memperagakan cara menggunakan alat dalam permainan plintengan. Tim pelaksana menjelaskan tiap alat dan cara menggunakan alat tersebut, salah satunya cara menentukan tarikan karet dan cara mengarahkan peluru agar tepat mengenai sasaran. Sasaran pada permainan plintengan terdiri dari 5 lingkaran kecil yang ditata secara horizontal dan pemain plintengan diharapkan dapat mengenai sasaran paling kiri terlebih dahulu kemudian berlanjut hingga semua sasaran

telah selesai ditembak. Ketika sesi ini berlangsung, anak-anak juga menunjukkan antusias yang sama ketika sesi penjelasan berlangsung dan mereka merasa tidak sabar untuk ikut memainkannya. Peserta menyampaikan bahwa mereka tertarik dengan alat plintengan yang ditampilkan dikarenakan salah stau tokoh kartun yang mereka tonton pernah memainkan alat tersebut. Hal ini menjadi perhatian bagi tim pelaksana bahwa proses sosialisasi permainan tradisional dapat dipadukan dengan kemajuan teknologi supaya menarik perhatian masyarakat.

Setelah sesi peragaan berakhir, kegiatan berlanjut dengan praktik menggunakan plintengan secara langsung. Untuk mempermudah tim pelaksana memonitoring kegiatan praktik, peserta dibagi menjadi beberapa kelompok yang kemudian akan didampingi oleh tim pelaksana dalam mempraktikkan permainan plintengan. Sesi ini berlangsung cukup riuh dikarenakan anak-anak yang akhirnya dapat memainkan permainan ini. Anak-anak cukup kesulitan

pada percobaan pertama ketika mengoperasikan alat permainan plintengan. Selain anak-anak, guru pendamping pun masih cukup kesulitan ketika memainkan permainan ini. Para guru menyampaikan bahwa, mereka dulu tidak pernah memainkan plintengan dikarenakan mereka kesulitan membuat peralatan yang digunakan serta permainan ini dianggap sebagai permainan yang biasa dimainkan oleh anak laki-laki. Selain itu, mereka menambahkan bahwa permainan ini dianggap berbahaya dikarenakan pada zaman dulu belum ada sasaran yang jelas seperti pada zaman sekarang. Akan tetapi, anak-anak tetap menunjukkan antusias ketika memainkan langsung permainan ini. Mereka mulai mempelajari gerakan-gerakan yang belum pernah lakukan sebelumnya. Mereka menyampaikan bahwa memainkan plintengan membuat mereka belajar bagaimana mempertahankan posisi badan ketika tangan menarik karet dan mengarahkan ammo (peluru) agar tepat mengenai sasaran. Hal ini menunjukkan bahwa, melalui plintengan anak-anak didorong untuk mempelajari gerakan-gerakan yang belum pernah lakukan sebelumnya. Hal ini membuat anak-anak memproses gerakan baru tersebut dan menyimpannya untuk melakukan gerakan yang sama dimasa mendatang (Ardiyanto, 2016). Guru pendamping pun menyampaikan bahwa pada kegiatan ini anak-anak didorong untuk bergerak dan berperan aktif selama kegiatan berlangsung. Selain itu, guru pendamping juga menyampaikan bahwa selama sesi praktik berlangsung anak-anak cukup antusias untuk ikut memainkan alat dan mereka tidak takut untuk mempelajari hal baru. Hal ini membuat tim pelaksana semakin semangat untuk mendampingi anak-anak pada sesi praktik. Sesi praktik ini bertujuan untuk merangsang kemampuan gerak yang dimiliki oleh anak-anak supaya dapat melakukan gerakan sesuai dengan instruksi yang diberikan.

Tabel 2. Data posttest tingkat pengetahuan permainan plintengan

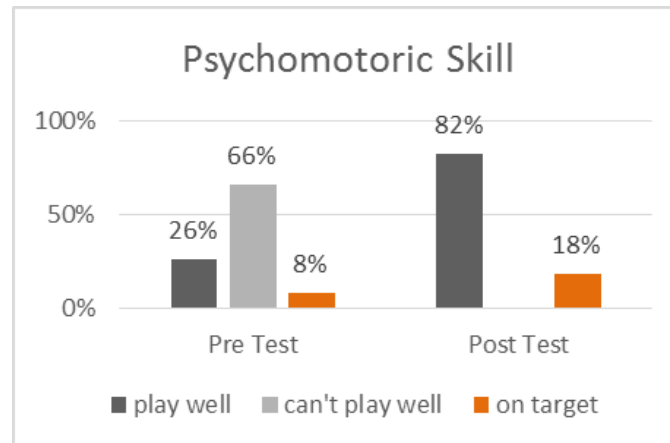
No	Kategori	Persentase
1	Dapat bermain	82%
2	Tepat sasaran	18%

Setelah sesi sosialisasi selesai dilakukan, kegiatan dilanjutkan dengan melaksanakan rangkaian posttest. Tes ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang

ditunjukkan oleh kemampuan psikomotorik anak setelah diberi perlakuan berupa sosialisasi terkait permainan plintengan. Berdasarkan tabel 2 ditemukan bahwa setelah diadakan sosialisasi, persentase peserta yang bisa memainkan sejumlah 82% dari jumlah total peserta. Hasil persentase yang ditunjukkan pada kategori mengenai sasaran bertambah menjadi 18% dari jumlah total peserta. Setelah dilakukan sosialisasi semua peserta mulai memahami permainan plintengan, baik cara memainkan dan peraturan permainan. Akan tetapi, untuk dapat mengenai target perlu melakoni latihan yang terorganisir.

Komponen kebugaran jasmani yang dilatih pada permainan plintengan terdiri dari kekuatan otot lengan, koordinasi mata tangan, dan akurasi. Melalui permainan plintengan, peserta akan mempelajari gerakan-gerakan yang belum pernah mereka lakukan sehingga menstimulasi kemampuan perkembangan gerak yang mereka miliki. Perkembangan gerak berfungsi untuk melatih motorik halus dan kasar serta untuk meningkatkan kemampuan koordinasi tubuh sehingga dapat mendukung pertumbuhan fisik (Irawan, Fajar, et al., 2021). Tidak hanya aspek psikomotor, aspek kognitif pun dipengaruhi oleh permainan tradisional. Berdasarkan taksonomi Bloom, proses kognitif terdiri dari 6 kategori yaitu : mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, menilai, menciptakan (Fadila Yusof & Rashidy Samsudin, 2014). Berdasarkan taksonomi Bloom, peserta mengalami proses pemahaman dan pengaplikasian gerakan baru pada saat mempelajari permainan plintengan. Beberapa kali diberi pertanyaan seputar plintengan, peserta dapat menjawabnya dengan baik dan benar, sehingga tim pelaksana menyimpulkan bahwa kemampuan kognitif mereka dalam kondisi yang baik dan cukup cepat tanggap. Selain aspek kognitif, tim pelaksana juga menemukan pola interaksi berupa saling membantu antar peserta pada sesi praktek. Ketika ada peserta yang kesulitan dalam memainkan alat, peserta lain akan membantu tim pelaksana dalam menjelaskan ulang ke peserta tersebut. Pada awal kegiatan, mereka tidak mengenali peserta lain dikarenakan asal sekolah mereka yang berbeda-beda. Akan tetapi, mereka tetap menunjukkan sikap saling membantu antar manusia dan hal tersebut menunjukkan bahwa melalui permainan tradisional mendorong mereka

untuk melakukan interaksi antar sesama manusia (Listyaningrum, 2018).



Gambar 1. Tingkat keterampilan psikomotor permainan plintengan (sumber : penelitian 2022)

Kemampuan seseorang dalam menguasai permainan plintengan tidak hanya dimulai dari sekedar mencoba dan bermain, tetapi ada faktor seperti menjadi bagian dari objek yang digunakan dalam permainan menjadi satu jiwa dan memiliki perasaan. Gerak manipulatif, seperti hanya memainkan plintengan, tidak hanya terpusat pada pemainnya tetapi juga pada benda yang digunakan. Oleh karena itu perlu adanya pembiasaan antara pemain dengan alat, sehingga pemain dapat mengetahui tingkat kecocokan antara alat dengan pemain. Banyak latihan juga bisa membantu pemain berlatih membidik agar peluru bisa mengenai sasaran yang dituju. Selain itu, pemain plintengan juga dituntut untuk bisa mengatur emosinya agar emosinya tidak mengganggu penampilan. Salah satu hal yang mempengaruhi emosi pemain adalah keadaan lapangan. Selain itu juga membutuhkan banyak latihan agar pemain dapat memprediksi dan menyesuaikan kondisi lapangan apapun agar tidak mempengaruhi emosi akibat kondisi lapangan (Dewi & Jannah, 2019). Berdasarkan hasil data pada Gambar 1. diketahui bahwa setelah diberikan perlakuan berupa sosialisasi terkait permainan plintengan, persentase peserta yang bisa bermain plintengan meningkat dan persentase yang tidak bisa bermain menurun. Selain untuk meningkatkan keterampilan gerak anak, melalui sosialisasi ini permainan tradisional dapat dilestarikan melalui generasi baru. Penelitian ini hanya membahas terkait implementasi permainan plintengan terhadap kemampuan psikomotorik anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional menjadi salah satu metode untuk mendorong anak bergerak dan mempelajari gerakan baru. Hal ini didukung oleh perubahan persentase antara pretest dan posttest terkait tingkat pemahaman permainan plintengan. Hasil pretest menunjukkan angka persentase pada kategori bisa memainkan sebesar 26% kemudian pada kategori tidak bisa memainkan sebesar 68% dan kategori mengenai sasaran sebesar 8%. Setelah melaksanakan pretest, tim pelaksana memberikan perlakuan berupa sosialisasi terkait permainan plintengan. Ketika sosialisasi berlangsung, peserta cukup antusias dengan rangkaian kegiatan yang dipandu oleh tim pelaksana. Kegiatan dilanjutkan dengan melaksanakan posttest setelah kegiatan sosialisasi selesai dilakukan. Hasil posttest menunjukkan peningkatan pada kategori bisa memainkan menjadi 82% dengan hasil pada kategori mengenai sasaran menjadi 12%. Pada kategori tidak bisa memainkan setelah diadakan sosialisasi menunjukkan penurunan yang signifikan menjadi 0%. Oleh sebab itu, melalui sosialisasi selain aspek psikomotorik anak yang pacu, aspek kognitif dan aspek afeksinya pun ikut terpengaruh.

Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat membahas aspek lain seperti aspek psikologi atau sosial yang ditunjukkan anak ketika melakukan permainan plintengan. Selain itu, perlu diawasi dengan ketat pada sesi praktik supaya tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan

mengingat peluru yang digunakan terbuat dari campuran logam dan plastik. Selain itu, pada kegiatan selanjutnya diharapkan dapat memanfaatkan perpaduan teknologi dan permainan tradisional supaya masyarakat lebih tertarik untuk memainkannya.

REFERENSI

- Ahmad, Gustian, U., Samodra, Y. T. J., Rubiyanto, & Perdana, R. P. (2022). Field Games untuk Menstimulasi Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 3(3), 149–154.
- Anam, S., Ovaleoshanta, G., Ardiansyah, F., & Santoso, D. A. (2017). STUDI ANALISIS BUDAYA PERMAINAN TRADISIONAL SUKU OSING KABUPATEN BANYUWANGI. *SPORTIF: Jurnal Pembelajaran Olahraga*, 3(2).
- Ardiyanto, A. (2016). Peran Perceptual Motoric Terhadap Perkembangan Gerak Anak. *Universitas PGRI Semarang*, 2–9.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Ariyanto, Triansyah, A., & Gustian, U. (2020). Penggunaan Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Gerak Fundamental Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 78–91.
- Dewi, D. O., & Jannah, M. (2019). Perbedaan Strategi Regulasi Emosi Antara Atlet Cabang Olahraga Permainan, Akurasi Dan Beladiri. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi*, 6(2).
- Fadila Yusof, & Rashidy Samsudin. (2014). Pembangunan Reka Bentuk Permainan Tradisional Sebagai Alat Bantuan Pengajaran Dan Pembelajaran Prasekolah. *TeSSHl 2014- Technology, Science Social Sciences, Humanities*, 241–259.
- Hadiwiyanti, R., & Afandi, A. (2020). Game Edukasi Pengusir Hama Menggunakan Ketapel Rizka. *JOINCS (Journal of Informatics, Network, and Computer Science)*, 2(1), 27–33. <https://doi.org/10.21070/joincs.v3i0.720>
- Irawan, F. A., Fajar, D., & Permana, W. (2020). Parent-Child Fun Games sebagai Upaya Meminimalisasi Smartphone Addiction pada Anak di Madrasah Ibtidaiyah Parent-Child Fun Games as an Effort to Minimize Smartphone Addiction atau perangkat seluler (Etaher &. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Mandiri Indonesia*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/https://doi.org/10.35473/jpmmi.v1i1.40>
- Irawan, F. A., Fajar, D., Permana, W., & Chuang, L. (2021). Locomotor Skills : Traditional Games In The Fundamental Of Physical Activities Keterampilan Lokomotor : Permainan Tradisional Dalam Fundamental Aktivitas Fisik. *Al Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 1–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.24042/ajipaud.v4i1.8215>
- Irawan, F. A., Nomi, M. T., & Peng, H.-T. (2021). Pencak Silat Side Kick in Persinas ASAD: Biomechanics Analysis. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 9(6), 1230–1235. <https://doi.org/10.13189/saj.2021.090617>
- Kusumawati, O. (2017). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4, 124–142.
- Listyaningrum, D. (2018). Pengaruh Permainan radisional Gobak Sodor Terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas III SDN 01 Manguharjo Kota Madiun. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 3(2), 108. <https://doi.org/10.25273/gulawentah.v3i2.3463>
- Permana, D. F. W., & Irawan, F. A. (2019). Persepsi Mahasiswa Ilmu Keolahragaan terhadap Permainan Tradisional dalam Menjaga Warisan Budaya Indonesia. *Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 9(2), 50–53. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/miki.v9i2.23645>
- Priatna, Y. (2017). Melek Informasi Sebagai Kunci Keberhasilan Pelestarian Budaya Lokal [Information Literacy is the Key to Success in Preserving Local Culture]. *Publication Library and Information Science*, 1(2), 37–43.
- Puspitasari, N., Masfuah, S., & Pratiwi, I. A. (2022). Implementasi Permainan Tradisional Gobak Sodor dalam

- Meningkatkan Kerjasama Anak Usia 10 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2495–2504.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2458>
- Rahman, A. Y. (2017). The Different Effect Of Playing and Training Learning Approach On The Ability Of The Straddle Style High Jump Of The 5th Grade Male Students Of Djamaatul Ichwan Elementary School Surakarta Academic Year 2013/2014. *The 4th International Conference On Physical Education, Sport and Health (ISMINA) and Workshop. Enhancing Sport, Pshycal Activity, and Health Promotion For A Better Quality Of Life*, 114.
- Saleh, Y. T., Nugraha, M. F., & Nurfitriani, M. (2017). Model Permainan Tradisional “Boy-boyan” untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak SD. *Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2b), 127–138.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuwantitatif, Kuwalitatif, R&D). In *Alfabeta Pres*. Alfabet.
- Syaodih, E., & Agustin, M. (2013). *Penelitian Bidang Keilmuan: Penerapan Permainan Tradisional “Kaulinan Barudak” untuk mengembangkan Nilai Karakter Anak*. UPI.
- Vanagosi, K. D. (2016). KONSEP GERAK DASAR UNTUK ANAK USIA DINI. *Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 1, 72–79.
- Widyana, T. C., & Nugrahanta, G. A. (2021). Peran Permainan Tradisional Terhadap Karakter Empati Anak 6-8 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5445–5455.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1585>
- Yudiwinata, H. P., & Handoyo, P. (2014). Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak. *Paradigma*, 02(03), 1–5.