

## **Analisis Penggunaan Alat Bantu dan Teknik Gerak dalam Permainan Tradisional sebagai Bagian dari Kurikulum Olahraga di SDN Rembang 2 Kabupaten Kediri**

**Naufal Bima Wicaksana<sup>1✉</sup>, Reo Prasetyo Herpandika<sup>1</sup>, Setyo Harmono<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Prodi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Jawa Timur, Indonesia

Corresponding author\*

E-mail: [bimaamu@gmail.com](mailto:bimaamu@gmail.com)

---

### **Info Artikel**

#### Kata Kunci:

Alat Bantu, Teknik Gerak, Permainan Tradisional, Kurikulum, Sekolah Dasar

#### Keywords:

Assistive Equipment, Movement Techniques, Traditional Games, Curriculum, Elementary School

### **Abstrak**

Masuknya permainan tradisional ke dalam kurikulum olahraga sekolah dasar menjadi semakin penting. Keterlibatan yang lebih besar dalam kegiatan fisik dan teknologi telah mengurangi keterlibatan anak-anak dalam permainan tradisional. Permainan tradisional sangat penting untuk perkembangan fisik dan sosial mereka. Oleh karena itu, analisis menyeluruh tentang teknik gerak dan penggunaan alat bantu dalam permainan tradisional di sekolah dasar sangat penting. Jenis penelitian ini yaitu deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Karena penelitian ini disajikan dengan menggunakan angka-angka. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas 4, 5 dan 6 yang berjumlah 42 siswa. Instrumen yang digunakan untuk menilai penggunaan alat bantu, teknik gerak, kerjasama tim dan keselamatan dalam bermain permainan tradisional. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa keseluruhan penggunaan alat bantu dan teknik gerak dalam 5 permainan tradisional. Dari data yang sudah dianalisis, terlihat bahwa mayoritas siswa menilai penggunaan alat bantu dan teknik gerak dalam permainan tradisional berada pada kategori baik (64%) dan sangat baik (15%). Ini menunjukkan bahwa implementasi alat bantu dan teknik gerak dalam permainan tradisional dinilai cukup efektif dan berkualitas oleh siswa, dengan sedikit ruang untuk perbaikan menuju kategori sangat baik.

### **Abstract**

*The inclusion of traditional games into the primary school sports curriculum is becoming increasingly important. Greater involvement in physical activities and technology has reduced children's involvement in traditional play. Traditional games are very important for their physical and social development. Therefore, a thorough analysis of movement techniques and the use of aids in traditional games in elementary schools is very important. This type of research is descriptive with a quantitative approach. because this research is presented using numbers. Meanwhile, the sample in this study was students in grades 4, 5 and 6, totaling 42 students. Instruments used to assess the use of tools, movement techniques, teamwork and safety in playing traditional games. Based on the results of this research, it can be concluded that the overall use of tools and movement techniques in 5 traditional games. From the data that has been analyzed, it appears that the majority of students rate the use of tools and movement techniques in traditional games as being in the good (64%) and very good (15%) categories. This shows that the implementation of aids and movement techniques in traditional games is considered quite effective and of good quality by students, with little room for improvement*

✉ Alamat korespondensi:

Prodi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Kesehatan  
dan Sains, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Jawa Timur, Indonesia

## PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani sangat penting untuk perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor anak usia dini dan untuk mempersiapkan mereka untuk menuju jenjang sekolah dasar (Paramitha & Anggara, 2018). Menurut Phytanza & Burhaein, (2019), ada sembilan tugas pada usia perkembangan di sekolah. Tugas pertama adalah mempelajari keterampilan fisik yang diperlukan untuk bermain. Ke dua, membangun perspektif yang luas tentang diri sendiri sebagai organisme yang sedang berkembang. Ketiga, belajar bergaul dengan teman sebaya, empat, belajar memainkan peran yang sesuai dengan jenis kelamin, lima, belajar keterampilan dasar dalam membaca, menulis, dan berhitung, enam, belajar mengembangkan konsep sehari-hari, dan tujuh, belajar mengembangkan hati nurani. Ke delapan, mendapatkan kemampuan untuk menjadi diri sendiri. Ke-sembilan, menentukan sikap terhadap institusi sosial dan kelompok.

Bermain permainan adalah salah satu jenis aktivitas fisik yang dapat membantu tumbuh kembang anak (Damayanti et al., 2023). Permainan tradisional yang sering diwariskan dari generasi ke generasi merupakan bagian penting dari warisan budaya suatu bangsa (Rahmad, 2019). Sedangkan menurut Rahardjo, (2015) Permainan tradisional, yang mencerminkan kearifan lokal dan nilai-nilai tradisional yang diwariskan dari generasi ke generasi, merupakan warisan budaya yang berharga bagi masyarakat Indonesia.

Permainan tradisional menunjukkan pengetahuan turun-temurun dan memiliki berbagai fungsi atau pesan yang dibagikan (Hadyansah et al., 2021). Kurikulum 2013, yang diubah pada 2018, memasukkan permainan tradisional ke dalam kurikulum Sekolah Dasar. Dalam permainan bola besar tradisional dan sederhana, siswa kelas VI diharuskan untuk menguasai kompetensi dasar mata pelajaran Penjasorkes, yang meliputi (1)

menguasai prosedur variasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif yang berkaitan dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan; dan (2) melakukan variasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan hubungan dalam permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional; dan (3) melakukan variasi pola gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar melalui permainan/olahraga yang dimodifikasi ke dalam olahraga tradisional (Syafriadi et al., 2021).

Pramudya & Sutrisno, (2021) mengidentifikasi permainan yang biasa dimainkan oleh anak-anak di desa, seperti kasti, dakon, dan gobak sodor. Utomo & Sari, (2020) menambah bahwa permainan tradisional yang berfungsi untuk mempertahankan identitas budaya anak Indonesia. Sebagai hasil dari tinjauan literatur dan analisis konten, ditemukan beberapa permainan tradisional Indonesia yang populer, seperti gasing, enggrang, lompat tali, congklak, benteng-bentengan, dan petak umpet.

Permainan tradisional memiliki fitur unik yang membedakannya dari jenis permainan lainnya. Pertama, dalam permainan, orang sering menggunakan fasilitas atau peralatan yang ada di sekitar daripada membeli mereka (Agustin et al., 2021). Alat bantu yang biasa digunakan dalam permainan tradisional terdiri dari bahan-bahan seperti kayu, bambu, batok, kertas, besi, dan benda-benda lain yang ada di sekitar kita (Qomariah & Hamidah, 2022). Dengan ketersediaan alat permainan tersebut, pembelajaran dapat dilakukan secara efektif dan menyenangkan, memungkinkan anak-anak untuk memaksimalkan semua kemampuan mereka (Hartatik, 2019).

Keterlibatan yang lebih besar dalam kegiatan fisik dan teknologi telah mengurangi keterlibatan anak-anak dalam permainan tradisional. Permainan tradisional dulunya

sangat penting untuk perkembangan fisik dan social (Varea, 2019). Lee et al., (2018) menunjukkan bahwa memasukkan permainan tradisional ke dalam kurikulum olahraga sekolah dasar dapat meningkatkan keterampilan motorik siswa, kesehatan mereka, dan keterlibatan sosial mereka. Namun, penelitian ini juga menekankan pentingnya memberikan perhatian lebih lanjut pada aspek penggunaan alat bantu dan teknik gerak dalam permainan tradisional; elemen-elemen ini sering diabaikan saat menerapkan kurikulum olahraga (Ashy, 2017).

Oleh karena itu, penelitian ini dimaksudkan untuk mengisi celah pengetahuan tentang penggunaan alat bantu dan teknik gerak dalam permainan tradisional sebagai bagian penting dari kurikulum olahraga sekolah dasar. Diharapkan hasil penelitian ini akan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang cara menggunakan permainan tradisional dengan cara yang paling efektif untuk mengajar di tingkat dasar. Permainan tradisional yang dimaksud seperti kasti, dakon, lompat tali, eggrang dan gobak sodor.

## METODE

### Metode dan Desain

Jenis penelitian ini yaitu deskriptif dengan pendekatan kuantitatif, karena penelitian ini disajikan dengan menggunakan angka-angka (Arikunto, 2016).

### Partisipan

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 4, 5 dan 6 SDN Rembang 2 Kabupaten Kediri, Jawa Timur. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas 4, 5 dan 6 SDN Rembang 2 Kabupaten Kediri, Jawa timur yang berjumlah 42 siswa dengan menggunakan teknik *random sampling*.

### Instrumen

Instrumen yang digunakan untuk menilai penggunaan alat bantu, teknik gerak, kerjasama tim dan keselamatan dalam bermain permainan tradisional sebagai bagian dari kurikulum.

Tabel 1. Instrumen Penilaian: Permainan Tradisional

INDIKATOR	SKOR
Penggunaan Alat Bantu	a. 0: Tidak memahami sama sekali b. 1: Sedikit memahami c. 2: Cukup memahami d. 3: Memahami dengan baik e. 4: Sangat memahami f. 5: Mahir dalam penggunaan alat bantu
Teknik Gerak	a. 0: Tidak mampu menjalankan teknik gerak b. 1: Kurang mampu menjalankan teknik gerak c. 2: Cukup mampu menjalankan teknik gerak d. 3: Mampu menjalankan teknik gerak dengan baik e. 4: Sangat mampu menjalankan teknik gerak f. 5: Mahir dalam menjalankan teknik gerak
Kerjasama Tim	a. 0: Tidak mau bekerja sama b. 1: Kurang mau bekerja sama c. 2: Cukup mau bekerja sama d. 3: Mau bekerja sama dengan baik e. 4: Sangat mau bekerja sama f. 5: Luar biasa dalam kerjasama tim
Keselamatan	a. 0: Tidak peduli terhadap keselamatan b. 1: Kurang peduli terhadap keselamatan c. 2: Cukup peduli terhadap keselamatan d. 3: Peduli terhadap keselamatan dengan baik e. 4: Sangat peduli terhadap keselamatan f. 5: Selalu memperhatikan keselamatan

### Prosedur

Peralatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, rafia,

alat tulis, peluit, lapangan, alat bantu permainan tradisional dan stopwatch, Selanjutnya, langkah pengambilan data adalah sebagai berikut:

1. Sampel dibagi menjadi beberapa kelompok sebelum bermain permainan tradisional.
2. Sampel diminta untuk bermain permainan tradisional mulai dari permainan pertama kasti yang dilakukan pada hari pertama.
3. Pada hari kedua sampel melakukan permainan tradisional dakon.
4. Pada hari ketiga sampel melakukan permainan tradisional lompat tali.
5. Pada hari keempat sampel melakukan permainan tradisional egrang.
6. Pada hari kelima sampel melakukan permainan tradisional gobak sodor.
7. Setelah semua permainan sudah dilakukan peneliti melakukan analisis dari hasil lembar observasi yang sudah terisi serta membuat pengkategorian nilai.

#### Analisis Data

Analisis data dilakukan secara deskriptif meliputi rerata 5 permainan tradisional yang

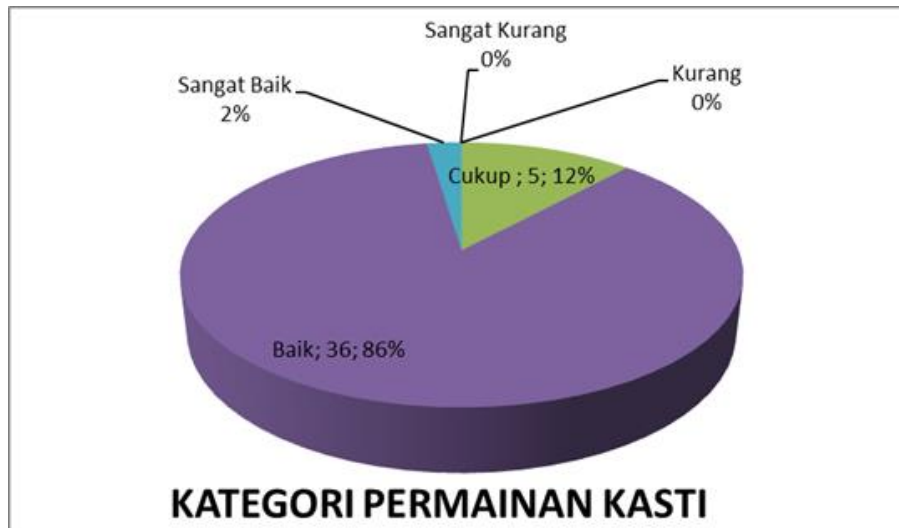
sudah dilakukan menggunakan lembar observasi statistik prosentase.

#### HASIL

Instrumen yang digunakan untuk menilai penggunaan alat bantu, teknik gerak, kerjasama tim dan keselamatan dalam bermain permainan tradisional sebagai bagian dari kurikulum olahraga sekolah dasar. Permainan tradisional yang dimaksud seperti kasti, dakon, lompat tali, egrang dan gobak sodor Data hasil penelitian diperoleh ditampilkan dalam tabel dan diagram dibawah ini:

Tabel 2. Penggunaan Alat Bantu dan Teknik Gerak Dalam Permainan Tradisional Kasti

Kategori	Frekuensi	%
Sangat Kurang	0	0
Kurang	0	0
Cukup	5	12
Baik	36	86
Sangat Baik	1	2
Jumlah	42	100

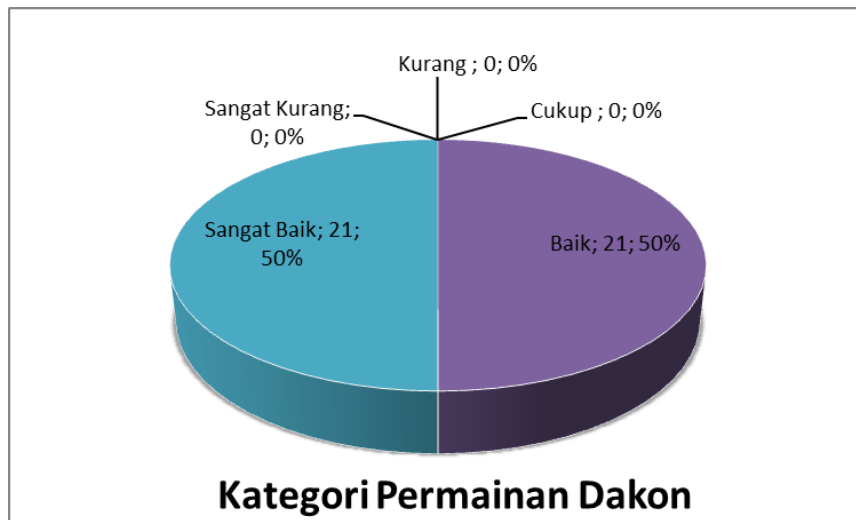


Gambar 1. Kategori Permainan Kasti

Tabel 3. Penggunaan Alat Bantu dan Teknik Gerak Dalam Permainan Tradisional Dakon

Kategori	Frekuensi	%
Sangat Kurang	0	0
Kurang	0	0
Cukup	0	0
Baik	21	50

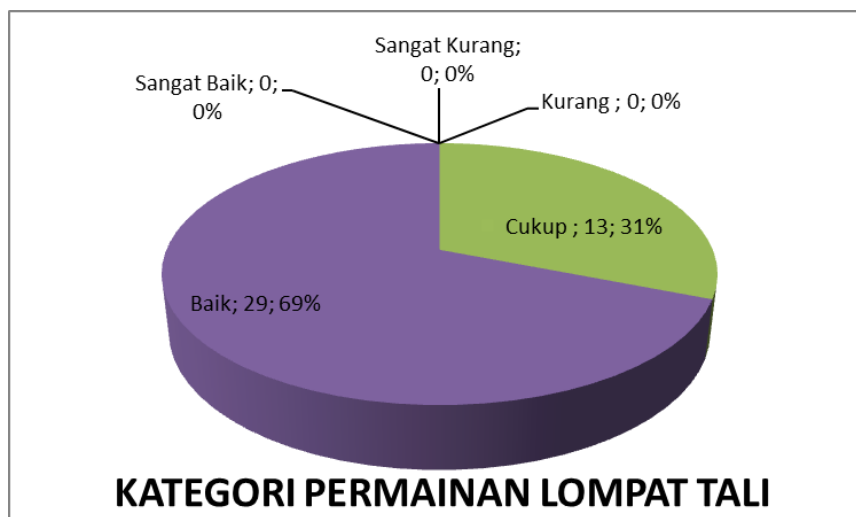
Sangat Baik	21	50
Jumlah	42	100



Gambar 2. Kategori Permainan Dakon

Tabel 4. Penggunaan Alat Bantu dan Teknik Gerak Dalam Permainan Tradisional Lompat Tali

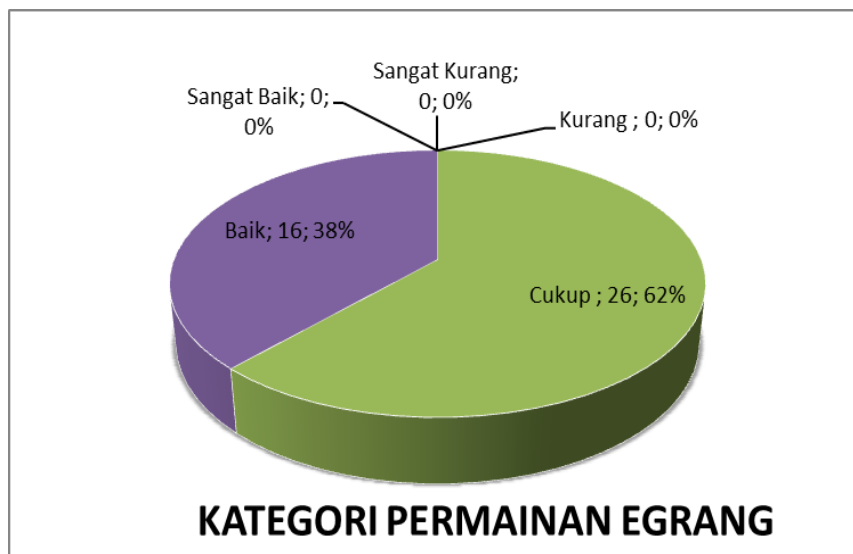
Kategori	Frekuensi	%
Sangat Kurang	0	0
Kurang	0	0
Cukup	13	31
Baik	29	69
Sangat Baik	0	0
Jumlah	42	100



Gambar 3. Kategori Permainan Lompat Tali

Tabel 5. Penggunaan Alat Bantu dan Teknik Gerak Dalam Permainan Tradisional Egrang

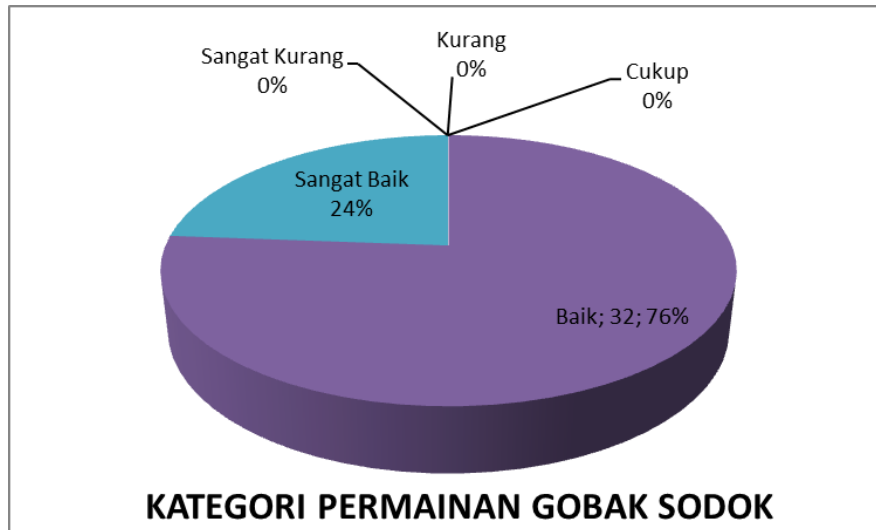
Kategori	Frekuensi	%
Sangat Kurang	0	0
Kurang	0	0
Cukup	26	62
Baik	16	38
Sangat Baik	0	0
Jumlah	42	100



Gambar 4. Kategori Permainan Egrang

Tabel 6. Penggunaan Alat Bantu dan Teknik Gerak Dalam Permainan Tradisional Gobak Sodor

Kategori	Frekuensi	%
Sangat Kurang	0	0
Kurang	0	0
Cukup	0	0
Baik	32	76
Sangat Baik	10	24
Jumlah	42	100



Gambar 5. Kategori Permainan Gobak Sodor

Tabel 7. Penggunaan Alat Bantu dan Teknik Gerak Dalam Permainan Tradisional

Kategori	Kasti	Dakon	Lompat Tali	Egrang	Gobak Sodor	Jumlah	%
Sangat Kurang	0	0	0	0	0	0	0
Kurang	0	0	0	0	0	0	0
Cukup	5	0	13	26	0	44	21
Baik	36	21	29	16	32	134	64
Sangat Baik	1	21	0	0	10	32	15
						100	



Gambar 6. Kategori Penggunaan Alat Bantu Dan Teknik Gerak Dalam 5 Permainan Tradisional

## PEMBAHASAN

Dari hasil data statistik yang diperoleh, dikarenakan permainan kasti adalah permainan yang sangat membutuhkan aktivitas fisik, ada beberapa siswa yang kurang dalam aktivitas fisik sehingga menunjukkan hasil terbanyak

dengan kategori baik, menurut Riyanto, (2017) kasti merupakan salah satu permainan tradisional yang paling disukai oleh anak-anak. Permainan bola kasti ini membantu siswa belajar gerak dasar. Ini lebih banyak mempengaruhi aspek fisik kecepatan lari

daripada aspek fisik seperti keseimbangan, kelincahan, dan koordinasi mata dan tangan. Gerakan menangkap, melempar, memukul, berlari, dan menghindar adalah gerakan yang dominan dalam permainan bola kasti (Nurhasnah, 2019). Berdasarkan hasil statistik yang diperoleh menunjukkan kategori yang paling dominan adalah "Baik". Siswa yang memiliki kecakapan dalam keterampilan gerakanya cenderung memiliki aktivitas fisik yang lebih sering dan lebih lama dengan intensitas moderate dan moderate to vigorous (Zulfikar et al., 2021). Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam bermain kasti ada beberapa aspek yang harus dipenuhi oleh siswa. Salah satu aspek terpenting dalam bermain kasti adalah gerak dasar.

Sedangkan pada permainan dakon, statistik yang diperoleh sebagian besar antara kategori baik dan sangat baik berimbang. Dari data yang diperoleh sangat berimbang dikarenakan dakon memang permainan yang sangat mudah dan tidak membutuhkan aktivitas fisik yang begitu terasa. Hasiana, (2021) menjelaskan bahwa hal ini dikarenakan tidak ada aktivitas fisik yang signifikan dalam permainan ini. Namun, tujuan bermain dakon adalah untuk mengajarkan anak-anak konsep hitung dasar yang ada dalam kehidupan sehari-hari dan mempersiapkan mereka untuk menjadi mahir dalam menghitung. Selain itu, permainan dakon menarik perhatian anak dan mendorong mereka untuk belajar berhitung. Permainan ini juga meningkatkan kemampuan kognitif dan gerak motorik halus saat anak memegang biji dakon (Hestyaningsih & Pratisti, 2021).

Untuk permainan lompat tali, Berdasarkan statistik yang diperoleh menunjukkan dengan kategori paling banyak adalah "Baik". Jika anak-anak bermain permainan ini secara teratur, mereka akan dapat dengan mudah menyesuaikan diri dengan kegiatan yang memerlukan motorik kasar karena mereka belum terbiasa dengan permainan ini sebelumnya. Dikarenakan permainan lompat tali membutuhkan ketangkasa dan kelincahan. Ada beberapa siswa yang berkategori cukup dikarenakan mereka kurang tangkas dan lincah. Hasanah et

al., (2018) menjelaskan bahwa pada permainan lompat tali juga dapat membantu anak belajar menggerakkan tubuh mereka, meningkatkan ketangkasan dan kelincahan mereka, dan belajar berbicara dengan orang lain dengan meluapkan emosi mereka. Selain itu menurut Putri et al., (2021) permainan lompat tali adalah salah satu cara yang praktis guna pembetulan otot-otot pada bagian tubuh tertentu.

Pada permainan egrang, data statistik menunjukkan bahwa egrang merupakan permainan tradisional yang memiliki tingkat kesulitan tertinggi dalam bermain, sehingga banyak siswa yang mendapat kategori "Cukup". Hal ini dikarenakan permainan egrang membutuhkan tingkat keseimbangan dan koordinasi yang baik, banyak siswa yang kesulitan dalam memulai dan sering terjatuh saat menaiki egrang. Menurut Wibisono et al., (2019) sebagai permainan tradisional, Egrang bergantung pada elemen fisik seperti keseimbangan, daya tahan, kekuatan otot tungkai, dan koordinasi tubuh. Berjalan menggunakan egrang menuntut setiap pemainnya untuk berkoordinasi dengan baik. Koordination antara mata, tangan, dan kaki sangat penting karena berjalan dengan koordinasi mata, tangan, dan kaki yang baik juga akan efektif (Safari, 2015).

Selain itu untuk permainan gobak sodor berdasarkan data statistik sebagian besar siswa mampu bermain menggunakan alat bantu dan teknik gerak sehingga mendapatkan kategori "Baik". Hal yang mendasari adalah peralatan yang digunakan memiliki alat yang mudah diakses dan peraturan yang mudah digunakan untuk bermain secara berkelompok. Menurut Susena et al., (2021) Saat anak-anak bermain gobak sodor, mereka menunjukkan kemampuan sosial yang baik dan tidak membedakan antara status sosial masing-masing anak. memiliki beberapa komponen kebugaran jasmani: kecepatan, kondisi fisik koordinasi, kelincahan, keseimbangan, dan kekuatan. Sedangkan menurut Yanuar & Supriyono, (2022) keterampilan permainan gobak sodor berhubungan dengan elemen kebugaran jasmani karena di dalamnya terdapat beberapa elemen kondisi fisik. Jika



semua elemen kebugaran jasmani dilakukan, maka kondisi fisik akan terlihat baik. Permainan gobak sodor juga mengajarkan kepemimpinan, kerja sama tim, ketangkasan, kekuatan, dan strategi. Oleh karena itu, permainan gobak sodor baik untuk fisik dan mental peserta didik. Itu meningkatkan interaksi sosial mereka dengan teman satu kelompok.

Secara tidak langsung menunjukkan bahwa gerak fundamental anak usia kelas 4-6 sekolah dasar sudah baik. Menurut Goodway et al., (2019) Penguasaan keterampilan gerak fundamental sangat penting untuk mencapai keterampilan gerak dalam olahraga, permainan, dan aktivitas ritmik. Begitu juga Ariyanto et al., (2020) berpendapat bahwa penguasaan keterampilan gerak fundamental juga membantu siswa mengeksplorasi dan belajar dari lingkungannya. Dibutuhkan pemahaman dasar gerak, yang terdiri dari gerak lokomotor dan gerak objek control. Supriadi, (2019) menambahkan bahwa salah satu hal yang menyenangkan bagi anak-anak adalah bermain permainan tradisional. Anak-anak dituntut untuk selalu bergerak saat bermain. Ini adalah keuntungan dari permainan konvensional, tetapi juga membuat permainan itu menyenangkan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa keseluruhan penggunaan alat bantu dan teknik gerak dalam 5 permainan tradisional dengan sangat kurang dengan frekuensi 0 siswa memilih dengan presentase sebesar 0%, Kategori kurang dengan frekuensi 0 siswa dengan presentase sebesar 0%. Kategori cukup dengan frekuensi 44 siswa memilih dengan presentase sebesar 21%. Kategori baik dengan frekuensi 134 siswa memilih dengan presentase sebesar 64%. Kategori sangat baik dengan frekuensi 32 siswa memilih dengan presentase sebesar 15%. Dari data tersebut, terlihat bahwa mayoritas siswa menilai penggunaan alat bantu dan teknik gerak dalam permainan tradisional berada pada kategori baik (64%) dan sangat baik (15%). Ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, implementasi alat bantu dan teknik gerak

dalam permainan tradisional dinilai cukup efektif dan berkualitas oleh siswa, dengan sedikit ruang untuk perbaikan menuju kategori sangat baik.

## REFERENSI

- Agustin, N. W., Susandi, A., & Muhammad, D. H. (2021). PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI SARANA MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN FISIK MOTORIK ANAK DAN NILAI-NILAI PENDIDIKAN ISLAM DI PAUD KAMBOJA PROBOLINGGO. *Falasifa Jurnal Studi Keislaman*, 12(2), 33–44.
- 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.
- Ashy, M. (2017). Integrating Traditional Games in the Physical Education Curriculum: A Way Forward to Promote Cultural Sustainability. *Journal of Education and Practice*, 8(4), 1–7.
- Damayanti, S. N., Tiaraningrum, F. H., Nurefendi, J., & Lestari, E. Y. (2023). Pengenalan Permainan Tradisional untuk Melestarikan Budaya Indonesia. *Jurnal Bina Desa*, 5(1), 39–44.
- Goodway, J. D., Ozmun, J. C., & Gallahue, D. L. (2019). *Understanding motor development: Infants, children, adolescents, adults*. Jones & Bartlett Learning.
- Hadyansah, D., Septiana, R. A., & Budiman, A. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Nilai-Nilai Kearifan Lokal. *JURNAL AKSARA RAGA*, 3(1), 42–46.
- Hartatik. (2019). *PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF TRADISIONAL (APET) DALAM MENGEMBANGKAN MOTORIK ANAK KELOMPOK A DI RAUDLATUL ATHFAL MIFTAHUL ULUM AMPO DUKUH MENCEK SUKORAMBI JEMBER TAHUN PELAJARAN 2018/2019*. INSTITUT AGAMA

- ISLAM NEGERI JEMBER.
- Hasanah, N. U., Jaya, M. T. B. ., & Surahman, M. (2018). *BERMAIN LOMPAT TALI DAN PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI*. Universitas Lampung.
- Hasiana, I. (2021). PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL DAKON TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG ANGKA 1-20 PADA ANAK KELOMPOK B. *PERNIK Jurnal PAUD*, 4(2), 47–60.
- Hestyarningsih, L., & Pratisti, W. D. (2021). Efektivitas Permainan Tradisional Dakon untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Tunagrahita. *Jurnal Intervensi Psikologi*, 13(2), 161–174.
- Lee, S., Lee, D., & Song, H. (2018). Effects of Traditional Games on Children's Physical Activity and Health: A Systematic Review. *Journal of Exercise Rehabilitation*, 14(5), 686–693.
- Nurhasnah. (2019). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SIS WA BIDANG STUDI OLAH RAGA MATERI BOLA KASTI MENGGUNAKAN PERMAINAN KASBOL (KASTI BOLA LUNAK) PADA SISWA KELAS IV SDN. 137957 TANJUNGBALAI TP. 2017/2018. *Sabilarrsyad*, 4(1), 148–163.
- Paramitha, S. T., & Anggara, L. E. (2018). Revitalisasi Pendidikan Jasmani untuk Anak Usia Dini melalui Penerapan Model Bermain Edukatif Berbasis Alam. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 3(1), 41–51.
- Phytanza, & Burhaein, E. (2019). Aquatic Activities As Play Therapy Children Autism Spectrum Disorder. *International Journal of Disabilities Sports and Health Sciences*, 2(2), 64–71.
- Pramudya, B., & Sutrisno, A. (2021). Eksplorasi Permainan Tradisional Indonesia: Studi Kasus di Desa Tumpang, Jawa Timur. *Jurnal Etnografi Indonesia*, 8(2), 67–82.
- Putri, O. M., Qalbi, Z., Delrefi, & Putera, R. febryan. (2021). Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah PESONA PAUD*, 8(1), 46–55.
- Qomariah, D. N., & Hamidah, S. (2022). MENGGALI MANFAAT PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR: KONTEKS ANAK USIA DINI. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS*, 7(1), 8–23.
- Rahardjo, S. (2015). *Warisan Budaya Indonesia: Peran dan Pemertahanan*. Pustaka Jaya.
- Rahmad, A. (2019). *Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Alfabeta.
- Riyanto, P. (2017). Pengaruh Permainan Bola Kasti Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Umum (General Motor Ability). *JOURNAL SPORT AREA*, 2(1).
- Safari, I. . (2015). *Model-Model Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*. Prodi PGSD Pendidikan Jasmani Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang.
- Supriadi, D. (2019). Traditional Games Activities to Develop Fundamental Movement Skills of Elementary School Students. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 4(1), 98–102.
- Susena, Y. B., Santoso, D. A., & Setyaningsih, P. (2021). Ethnosport Permainan Tradisional Gobak Sodor. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7(2), 450–462.
- Syafriadi, Kusuma, L. S. W., & Yusuf, R. (2021). Integrasi Permainan Tradisional Dalam Metode Pembelajaran Praktik untuk Meningkatkan Minat Belajar PJOK. *REFLECTION JOURNAL*, 1(1), 14–21.
- Utomo, R., & Sari, W. (2020). Pentingnya Permainan Tradisional dalam Mempertahankan Identitas Budaya Anak Indonesia: Tinjauan dari Perspektif Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 45–56.
- Varea, V. (2019). Revitalizing Traditional

- Games in Physical Education: A Strategy for Health Promotion and Cultural Sustainability. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 90(8), 28–33.
- Wibisono, G., Puspita, D., & Rayanti, R. E. (2019). Sebagai permainan tradisional, Egrang bergantung pada elemen fisik seperti keseimbangan, daya tahan, kekuatan otot tungkai, dan koordinasi tubuh. *PROSIDING Seminar Nasional Kesehatan “Transformasi Bidang Kesehatan Di Era Industri 4.0,”* 36–41.
- Yanuar, A. H., & Supriyono. (2022). Korelasi Permainan Tradisional Gobak Sodor Dengan Tingkat Kesegaran Jasmani Siswa Putra Kelas IV SD Negeri Cibodas 1 Kota Tangerang. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 3(2), 496–502.
- Zulfikar, M., Hasyim, A. H., Ikadarny, & Anwar, N. I. A. (2021). PENGUASAAN KETERAMPILAN GERAK DASAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Sport Science*, 11(1), 27–34.