

IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL PETA ANGKA SEBAGAI AKTIVITAS BELAJAR GERAK DASAR LOKOMOTOR

Yanuaricus Ricardus Natal^{1)*}, Robertus Lili Bile²⁾,
Yohanes Bayo Ola Tapo³⁾, Yosefina Owa Kale⁴⁾

^{1,2,3,4)} Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, STKIP Citra Bakti

¹⁾yanuaricusricardusnatal@gmail.com, ²⁾robertuslilibile16@gmail.com,
³⁾yohanesbayoolatapo@gmail.com, ⁴⁾yowakale@gmail.com

ABSTRAK

Rendahnya variasi metode pembelajaran pendidikan jasmani menyebabkan siswa kurang aktif dan termotivasi dalam kegiatan belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh implementasi permainan tradisional Peta Angka dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor, khususnya lompat, pada siswa sekolah dasar. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen pretest-posttest control group. Sampel terdiri dari 30 siswa yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kontrol. Data dikumpulkan melalui tes performa lompat dan observasi langsung. Hasil analisis menunjukkan kelompok eksperimen yang menggunakan permainan Peta Angka mengalami peningkatan signifikan pada keterampilan lompat dengan rata-rata peningkatan 41,7%, dibandingkan kelompok kontrol sebesar 14,5%. Selain itu, permainan ini terbukti meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Penelitian ini memberikan wawasan baru tentang potensi permainan tradisional sebagai metode inovatif untuk mengembangkan keterampilan fisik dan interaksi sosial siswa.

Sejarah Artikel

Dimasukkan : 20 Januari 2025
Direview : 25 Januari 2025
Diterima : 14 Februari 2025
Disetujui : 28 Februari 2025

Kata-kata Kunci:

Permainan Tradisional, Peta Angka, Gerak Dasar Locomotor, Pendidikan Jasmani.

Article History

Submitted : January 20, 2025
Reviewed : January 25, 2025
Accepted : February 14, 2025
Published : February 28, 2025

Keywords:

traditional games, number maps, basic locomotor movements, physical education.

Abstract. The low variation of physical education learning methods causes students to be less active and motivated in learning activities. This study aims to explore the effect of implementing the traditional Number Map game in improving basic locomotor skills, especially jumping, in elementary school students. The research method uses a quantitative approach with a pretest-posttest control group experimental design. The sample consisted of 30 students divided into experimental and control groups. Data were collected through jump performance tests and direct observation. The results of the analysis showed that the experimental group using the Number Map game experienced a significant increase in jumping skills with an average increase of 41.7%, compared to the control group of 14.5%. In addition, this game has been shown to increase student active involvement in learning. This study provides new insights into the potential of traditional games as an innovative method for developing students' physical skills and social interactions.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani di sekolah dasar memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan fisik dan motorik siswa. Namun, kenyataannya, pembelajaran gerak dasar di sekolah sering kali kurang optimal. Masalah ini disebabkan oleh kurangnya variasi metode pembelajaran yang diterapkan, sehingga siswa menjadi kurang termotivasi dan kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pendidikan jasmani. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional cenderung monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran fisik (Handoko & Sunarno, 2019). Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dengan praktik pembelajaran yang diterapkan saat ini.

Di sisi lain, permainan tradisional menawarkan potensi besar untuk mendukung pembelajaran pendidikan jasmani. Selain memberikan manfaat fisik, permainan tradisional juga mengandung nilai-nilai sosial dan budaya yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa (Fajar & Gunawan, 2021). Namun, penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani masih minim. Banyak sekolah belum memanfaatkan permainan tradisional sebagai metode pembelajaran yang inovatif, sehingga potensi permainan ini untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa belum sepenuhnya terwujud.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa permainan tradisional efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik siswa, khususnya keterampilan lokomotor seperti melompat, berlari, dan berjalan (Anggraeni & Hidayat, 2020; Almeida & Araújo, 2019). Akan tetapi, penelitian yang secara spesifik mengkaji pengaruh permainan tradisional Peta Angka terhadap keterampilan lompat siswa masih sangat terbatas. Di sinilah letak gap penelitian ini, yaitu kurangnya kajian yang mendalam mengenai efektivitas permainan tradisional Peta Angka sebagai metode pembelajaran pendidikan jasmani yang interaktif dan menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengisi gap tersebut dengan mengeksplorasi pengaruh implementasi permainan tradisional Peta Angka terhadap keterampilan gerak dasar lompat siswa. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi bagaimana permainan ini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Dengan menggunakan pendekatan berbasis budaya lokal, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran pendidikan jasmani yang inovatif, relevan, dan efektif untuk siswa sekolah dasar

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Pendekatan ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas permainan tradisional Peta Angka dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor (lompat) pada siswa. Penelitian ini juga melibatkan kelompok kontrol untuk membandingkan hasil antara siswa yang mengikuti metode pembelajaran menggunakan permainan dan yang mengikuti metode konvensional.

1. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN Natakupe, Kabupaten Nagekeo. Waktu penelitian dijadwalkan selama 6 minggu pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024.

2. Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Natakupe yang berjumlah 30 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, dengan mempertimbangkan kriteria:

- Siswa aktif dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani.
- Siswa tidak memiliki masalah fisik yang memengaruhi gerak dasar lompat.

Dari populasi tersebut, 30 siswa sebagai sampel penelitian. Sampel dibagi menjadi dua kelompok:

- Kelompok eksperimen: 15 siswa yang akan mengikuti pembelajaran menggunakan permainan Peta Angka.
- Kelompok kontrol: 15 siswa yang akan mengikuti pembelajaran Penjas dengan metode konvensional.

3. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain Pretest-Posttest Control Group Design, dengan tahapan berikut:

- Pretest: Pengukuran awal keterampilan gerak dasar lompat pada kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) sebelum diberikan perlakuan. Tes ini bertujuan untuk mengetahui kondisi awal keterampilan siswa.
- Perlakuan (Treatment):
 - Kelompok eksperimen mengikuti pembelajaran Penjas dengan menggunakan permainan tradisional Peta Angka. Pembelajaran ini dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan, dengan fokus pada keterampilan lompat.
 - Kelompok kontrol mengikuti pembelajaran Penjas konvensional selama 6 pertemuan, tanpa permainan Peta Angka.

- Posttest: Pengukuran keterampilan gerak dasar lompat pada kedua kelompok setelah perlakuan. Tujuannya untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan keterampilan gerak dasar lompat setelah implementasi permainan Peta Angka pada kelompok eksperimen, dibandingkan dengan kelompok kontrol.

4. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

- Tes Keterampilan Gerak Dasar Lompat: Digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam melakukan gerakan lompat, baik sebelum (pretest) maupun sesudah (posttest) perlakuan.
- Lembar Observasi: Digunakan untuk memantau keterlibatan siswa dan efektivitas penerapan permainan Peta Angka selama pembelajaran di kelompok eksperimen.

5. Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui dua metode utama:

- Tes performa keterampilan lompat: Tes ini dilakukan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) perlakuan untuk mengukur perubahan keterampilan siswa dalam gerakan lompat.
- Observasi langsung: Dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, untuk mencatat partisipasi siswa dan efektivitas penggunaan permainan tradisional Peta Angka dalam pembelajaran.

6. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan:

- Analisis deskriptif: Untuk menggambarkan hasil tes pretest dan posttest pada kedua kelompok.
- Uji t: Digunakan untuk menguji perbedaan signifikan antara hasil posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji ini akan menentukan apakah implementasi permainan Peta Angka memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan gerak dasar lompat siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh implementasi permainan tradisional Peta Angka terhadap keterampilan gerak dasar lokomotor (lompat) siswa dalam pembelajaran Penjas di SDN Natakupé. Hasil pengukuran yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) dapat dilihat pada tabel di bawah:

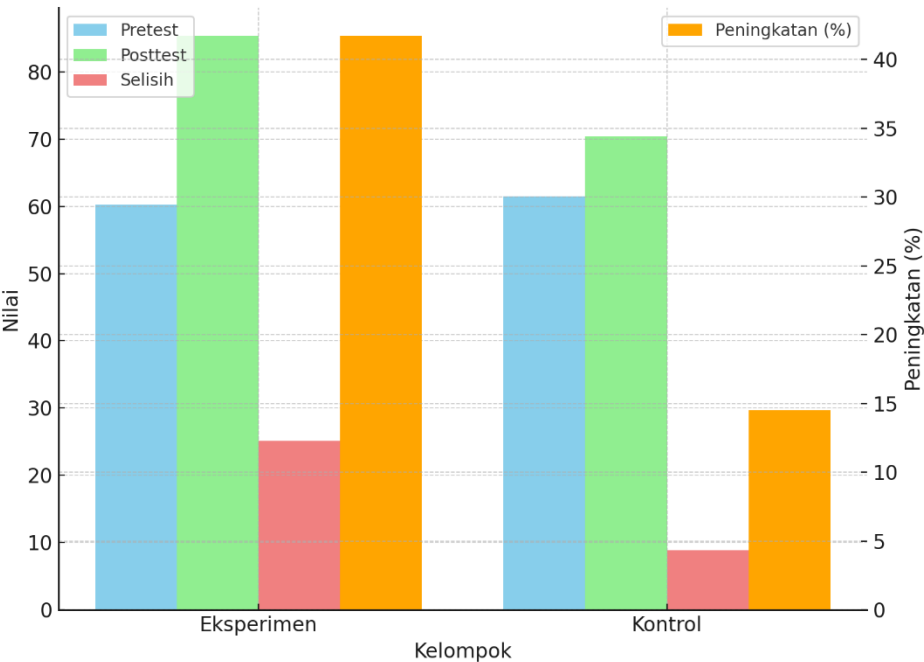
Tabel 1. Data hasil keterampilan gerak lokomotor kelas eksperimen dan kontrol

Kelompok	Rata-Rata Pretest	Rata-Rata Posttest	Selisih	Peningkatan (%)
Eksperimen	60,2	85,3	25,1	41,7%
Kontrol	61,5	70,4	8,9	14,5%

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa kelompok eksperimen yang menggunakan permainan Peta Angka mengalami peningkatan rata-rata hasil posttest sebesar 25,1 poin, atau 41,7% dibandingkan dengan pretest. Sementara itu, kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional hanya mengalami peningkatan sebesar 8,9 poin atau 14,5%.

Hasil penelitian dengan uji t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (nilai $p < 0,05$), yang mengindikasikan bahwa penerapan permainan Peta Angka berpengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan gerak dasar lompat siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh implementasi permainan tradisional Peta Angka terhadap keterampilan gerak dasar lokomotor (lompat) siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SDN Natakupe. Data diperoleh dari pengukuran keterampilan lompat siswa melalui tes pretest dan posttest yang dilakukan pada dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pengukuran menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam peningkatan keterampilan lompat antara kedua kelompok dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar 1. Diagram hasil keterampilan gerak lokomotor kelas eksperimen dan kontrol

Dari diagram diatas yang menyajikan rata-rata skor pretest dan posttest, kelompok eksperimen yang menggunakan permainan *Peta Angka* mencatat rata-rata skor pretest sebesar 60,2, yang kemudian meningkat menjadi 85,3 pada posttest. Selisih peningkatan yang dicapai adalah 25,1 poin, yang setara dengan persentase peningkatan sebesar 41,7%. Peningkatan yang signifikan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional *Peta Angka* memberikan kontribusi positif terhadap keterampilan lompat siswa.

Sementara itu, kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional menunjukkan rata-rata skor pretest sebesar 61,5 dan rata-rata posttest sebesar 70,4. Peningkatan yang diperoleh kelompok kontrol adalah sebesar 8,9 poin atau 14,5%. Angka ini jauh lebih rendah dibandingkan dengan peningkatan yang dicapai oleh kelompok eksperimen. Hal ini mengindikasikan bahwa metode konvensional kurang efektif dalam meningkatkan keterampilan lompat siswa dibandingkan dengan penggunaan permainan tradisional.

Analisis statistik menggunakan uji t menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, dengan nilai $p < 0,05$. Hasil ini mengkonfirmasi bahwa penerapan permainan *Peta Angka* tidak hanya meningkatkan keterampilan lompat siswa, tetapi juga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan fisik mereka secara keseluruhan. Penerapan metode yang interaktif dan menyenangkan ini tampaknya berhasil menarik perhatian siswa dan meningkatkan partisipasi mereka dalam pembelajaran.

Pentingnya penelitian ini terletak pada temuan bahwa permainan tradisional dapat dijadikan alternatif yang efektif dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Dengan mengintegrasikan permainan *Peta Angka*, siswa tidak hanya diajarkan keterampilan gerak dasar, tetapi juga terlibat dalam aktivitas yang menyenangkan, yang dapat meningkatkan motivasi mereka untuk berolahraga. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan jasmani untuk mengembangkan keterampilan fisik dan kesehatan siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini merekomendasikan agar permainan tradisional seperti *Peta Angka* lebih luas diterapkan dalam kurikulum pendidikan jasmani di sekolah dasar. Peningkatan keterampilan lompat yang signifikan dan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa menunjukkan bahwa metode ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengeksplorasi penerapan permainan tradisional lainnya dalam konteks pembelajaran fisik di sekolah.

Pembahasan

Hasil implementasi permainan tradisional *Peta Angka* dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SDN Natakupé menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan gerak dasar lokomotor, khususnya gerakan melompat, pada siswa sekolah dasar. Hal ini sejalan

dengan penelitian yang menyatakan bahwa permainan tradisional secara efektif mampu meningkatkan keterampilan motorik kasar anak-anak, terutama yang melibatkan gerakan berulang seperti melompat (Ching & Lin, 2019). Dalam konteks ini, siswa tidak hanya belajar untuk melompat dengan benar, tetapi juga memperbaiki kemampuan keseimbangan dan koordinasi mereka selama permainan berlangsung. Aktivitas fisik yang menyenangkan dan berulang dalam permainan juga memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih efektif.

Permainan Peta Angka memfasilitasi keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, sehingga meningkatkan partisipasi mereka dalam pendidikan jasmani. Hal ini sejalan dengan temuan Almeida dan Araújo (2019) yang menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat merangsang keterlibatan siswa melalui suasana yang kompetitif namun bersahabat. Selain itu, suasana belajar yang menyenangkan dalam permainan ini mengurangi kecemasan siswa dalam melakukan gerakan fisik, sehingga mereka dapat lebih percaya diri untuk mencoba dan menguasai keterampilan gerak yang diajarkan. Dengan demikian, implementasi Peta Angka tidak hanya efektif dari segi perkembangan motorik, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar siswa.

Dari segi sosial, permainan tradisional seperti Peta Angka mendorong interaksi positif antar siswa. Permainan ini tidak hanya berfokus pada individu, tetapi juga melibatkan kerja sama dalam tim dan interaksi antar kelompok. Penelitian Harahap dan Gunawan (2021) menekankan pentingnya permainan dalam membangun interaksi sosial siswa, terutama dalam pendidikan jasmani. Siswa belajar untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan saling mendukung dalam mencapai tujuan permainan. Hal ini meningkatkan keterampilan sosial mereka, yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, permainan ini membantu siswa untuk lebih memahami konsep fair play dan menghargai teman sekelasnya.

Permainan tradisional juga memungkinkan siswa untuk memahami budaya lokal yang sering kali terlupakan di era modern. Peta Angka adalah salah satu contoh permainan tradisional yang mengandung nilai-nilai budaya, dan implementasinya dalam pembelajaran dapat memperkenalkan kembali kekayaan budaya kepada generasi muda (Fajar & Gunawan, 2021). Selain aspek fisik dan sosial, pemahaman budaya juga penting untuk membentuk identitas siswa. Melalui permainan ini, siswa tidak hanya belajar keterampilan motorik, tetapi juga mengapresiasi warisan budaya yang ada di sekitar mereka. Ini juga dapat menjadi sarana untuk memperkuat hubungan antar siswa dengan budaya lokal mereka.

Secara keseluruhan, implementasi permainan Peta Angka dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SDN Natakupé memberikan dampak positif yang signifikan terhadap perkembangan keterampilan gerak lokomotor siswa, khususnya keterampilan melompat. Selain itu, permainan ini juga meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, interaksi sosial, dan apresiasi budaya lokal siswa. Berdasarkan temuan-temuan ini, permainan tradisional seperti

Peta Angka dapat dijadikan sebagai model pembelajaran yang efektif dalam pendidikan jasmani, baik untuk pengembangan fisik maupun sosial siswa, serta sebagai cara untuk melestarikan budaya lokal dalam konteks pendidikan (Hamid & Iskandar, 2018; Kurniawan & Rahmat, 2018).

KESIMPULAN

Permainan tradisional peta angka memberikan dampak positif pada keterampilan gerak dasar lokomotor siswa, khususnya kemampuan melompat. Peningkatan yang signifikan terlihat dalam aspek ketinggian lompatan, kelancaran gerakan, dan teknik pendaratan. Selain itu, permainan ini juga berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa lebih antusias dan aktif mengikuti pembelajaran PJOK karena suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Permainan ini juga memperkuat keterlibatan sosial siswa melalui kerja sama dan interaksi yang terjalin selama aktivitas permainan. Secara keseluruhan, permainan tradisional Peta Angka terbukti efektif sebagai metode pembelajaran yang inovatif dan mampu menciptakan suasana belajar yang dinamis. Oleh karena itu, implementasi permainan tradisional ini direkomendasikan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran PJOK, khususnya dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor pada siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Almeida, L. R., & Araújo, A. S. (2019). The Importance Of Traditional Games In Physical Education: An Exploratory Study. *Journal of Physical Education and Sport*, 19(3), 1225–1232. <https://doi.org/10.7752/jpes.2019.03181>
- Anggraeni, D., & Hidayat, S. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Locomotor Siswa. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 17(2), 102–110. <https://doi.org/10.21831/jpji.v17i2.28312>
- Bara, F. K., & Syahrudin, H. (2021). Implementasi Permainan Tradisional Dalam Pendidikan Jasmani Untuk Mengembangkan Keterampilan Gerak Siswa. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 12(1), 89–98. <https://doi.org/10.24036/jpo.v12i1.7891>
- Dimas, F. R., & Kartika, T. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Tradisional Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 15(1), 97–105. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v15i1.2365>
- Ekayanti, F. A., & Nurhasanah, A. (2022). Efektivitas Metode Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Gerak Dasar Pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 10(2), 225–234. <https://doi.org/10.23919/jpjo.v10i2.1784>
- Fajar, M. S., & Gunawan, R. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Metode Pengembangan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 124–131. <https://doi.org/10.17509/jpaud.v6i3.3506>
- Hamid, H., & Iskandar, N. (2018). Implementasi Permainan Tradisional Sebagai Metode

- Pembelajaran Penjas Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 14(1), 97–106. <https://doi.org/10.24036/jpji.v14i1.2318>
- Handoko, A., & Sunarno, B. (2019). Penerapan Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 14(3), 199–208. <https://doi.org/10.20414/jpo.v14i3.876>
- Harahap, S. N., & Gunawan, Y. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Motorik Anak. *Jurnal Olahraga dan Kesehatan*, 10(2), 75–84. <https://doi.org/10.24036/jolkes.v10i2.2435>
- Hidayat, R., & Anggraeni, D. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Pengembangan Keterampilan Gerak Lokomotor Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 16(2), 205–213. <https://doi.org/10.15408/jpj.v16i2.2682>
- Kurniawan, A., & Rahmat, H. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Gerak Dasar Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 176–183. <https://doi.org/10.15414/jpaud.v5i2.2782>
- Maulana, Y., & Puspitasari, T. (2021). Efektivitas Model Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Fisik Dan Sosial Anak. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 13(2), 85–94. <https://doi.org/10.20414/jpj.v13i2.3284>
- Mulyadi, Y., & Ramadhan, I. (2020). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 9(1), 56–65. <https://doi.org/10.26618/jik.v9i1.3037>
- Prasetyo, W., & Suryanto, M. (2022). Efektivitas Permainan Tradisional Sebagai Media Pembelajaran Penjas Dalam Mengembangkan Keterampilan Fisik Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Olahraga*, 15(2), 143–153. <https://doi.org/10.19184/jpo.v15i2.4368>
- Putra, I. M., & Suprpto, R. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Lokomotor Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 7(3), 101–109. <https://doi.org/10.24036/jpo.v7i3.3545>
- Rachman, T., & Santoso, A. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Lokomotor Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 10(3), 215–224. <https://doi.org/10.23917/jpj.v10i3.8237>
- Sari, M. R., & Gunawan, F. (2020). Permainan Tradisional Sebagai Metode Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Gerak Dasar Siswa. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 15(1), 45–53. <https://doi.org/10.20527/jpko.v15i1.1397>
- Supriyadi, D., & Rizki, F. (2021). Implementasi Permainan Tradisional Dalam Pendidikan Jasmani Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Olahraga*, 9(2), 89–99. <https://doi.org/10.21009/jipo.v9i2.416>