

TINGKAT PEMAHAMAN ANAK SEKOLAH DASAR TERHADAP PERMAINAN TRADISIONAL DI UPTD SDN LAJING 02 AROSBAYA

Yuliana Savira¹, Heni Yuli Handayani², Haryo Mukti Widodo³

Abstrak: Permainan tradisional merupakan bagian integral dari budaya suatu Bangsa dan memiliki nilai sosial serta pendidikan yang tinggi. Permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat untuk memperkenalkan nilai-nilai budaya kepada generasi muda. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa tingkat pemahaman anak sekolah dasar terhadap permainan tradisional di UPTD SDN Lajing 02 Arosbaya. Metode penelitian ini menggunakan metode survei. Hasil dari penelitian ini adalah berupa angket yang di pergunakan yang terdiri dari butir pernyataan. Penelitian ini menggunakan uji validitas dan reliabilitas pada butir pernyataan dengan hasil pearson correlation sebesar 0,482 atau dapat dinyatakan valid. Dalam uji reliabilitas yang sudah dilakukan dapat dikatakan realibel jika memperoleh hasil sebesar ($> 0,6$) yang artinya dapat memenuhi nilai ukur yang telah ditentukan. Adapun hasil dari penyebaran angket yang sudah dilakukan serta sudah dianalisis memunculkan hasil dengan kategori sering atau sebesar 44% dalam satu kelas sedangkan kelas lain sebesar 37% dengan score tertinggi. Dapat disimpulkan bahwa keduanya memiliki score yang sama dalam setiap kategorinya.

Kata Kunci: *Pemahaman, Sekolah Dasar, Permainan Tradisional*

Abstract: *Traditional games are an integral part of a nation's culture and have high social and educational values. Traditional games not only function as a means of entertainment, but also as a tool to introduce cultural values to the younger generation. The purpose of this study was to determine the level of understanding of elementary school children towards traditional games at UPTD SDN Lajing 02 Arosbaya. This research method uses a survey method. The results of this study are in the form of a questionnaire that is used consisting of statement items. This study uses a validity and reliability test on the statement items with a Pearson correlation result of 0.482 or can be stated as valid. In the reliability test that has been carried out, it can be said to be reliable if it obtains a result of (> 0.6) which means that it can meet the specified measurement value. The results of the distribution of questionnaires that have been carried out and analyzed have produced results with a frequent*

¹ Program Studi Pendidikan Olahraga, STKIP PGRI Bangkalan

² Program Studi Pendidikan Olahraga, STKIP PGRI Bangkalan

³ Program Studi Pendidikan Olahraga, STKIP PGRI Bangkalan

category or 44% in one class while the other class is 37% with the highest score. It can be concluded that both have the same score in each category.

Keywords: *Understanding, Elementary School, Traditional Games*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi kehidupan dan kemajuan bangsa kita. Salah satu pendidikan yang melibatkan seluruh anggota tubuh adalah pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani adalah proses yang memanfaatkan segala aktivitas tubuh untuk menghasilkan perubahan dalam kualitas individu baik secara jasmani dan rohani. Pemahaman adalah membaca penuh kehati-hatian dan keseriusan sehingga mampu menemukan ide yang terdapat dalam bacaan. Kemampuan membaca pemahaman sangat diperlukan oleh siswa sehingga mereka bisa memiliki kemampuan dalam memahami isi suatu bacaan (Suryaningsih & Syahrani, 2025). Pendidikan Jasmani merupakan komponen integral dalam sistem pendidikan secara keseluruhan. Proses pendidikan ini memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis dengan tujuan meningkatkan berbagai aspek individu, seperti organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial, dan emosional (Y. Y. Sari et al., 2024). Pendidikan jasmani dalam sistem pendidikan, yang sering kali dianggap sebagai mata pelajaran tambahan atau kurang mendapat perhatian yang memadai dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Hal ini bisa mengakibatkan minimnya waktu yang dialokasikan untuk pendidikan jasmani dalam kurikulum sekolah, menyebabkan penurunan fokus pada aspek kesehatan dan kebugaran siswa (Ragil et al., 2025).

Pemahaman adalah membaca penuh kehati-hatian dan keseriusan sehingga mampu menemukan ide yang terdapat dalam bacaan. Kemampuan membaca pemahaman sangat diperlukan oleh siswa sehingga mereka bisa memiliki kemampuan dalam memahami isi suatu bacaan (Suryaningsih & Syahrani, 2025). Pemahaman konsep diartikan kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari, seberapa besar peserta didik mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada peserta didik, atau sejauh mana peserta didik dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi (Erina Susanti et al., 2021). Sekolah dasar guru olahraga sebagai pendidik dalam bidang pendidikan jasmani harus melakukan sosialisasi permainan tradisional secara berkesinambungan sebagai bentuk konservasi dalam mengantisipasi hilangnya permainan tradisional di lembaga pendidikan di Indonesia. beberapa jenis permainan tradisional yang relevan dimainkan oleh anak sekolah dasar diantaranya ada: 1) Congklak, 2) Petalangan, 3) Benteng-Bentengan, 4) Gobak Sodor, 5) Kelereng, 6) Benthik, 7) Jemparingan, 8) Tarik Tambang, 9) Sepak Raga, 10) Lompat Batu, 11) Pacu Jalur, dan 12) Kasti (Ragil et al., 2025).

Pembelajaran dalam dunia pendidikan merupakan proses dimana pendidik dan peserta didik berinteraksi dalam lingkungan sekolah. Untuk mencapai tujuan pembelajaran PJOK salah satunya dengan meningkatkan kualitas standar proses, karena standar proses menjadi bagian penting dalam dunia pendidikan untuk ketercapaian tujuan pendidikan Nasional (Pambudi et al., 2019). Pada dasarnya permainan tradisional merupakan warisan budaya bangsa dan warisan dari nenek moyang yang keberadaannya harus dilestarikan. Sebagai anak bangsa sudah menjadi kewajiban untuk mempertahankan eksistensi dari permainan tradisional tersebut. Permainan tradisional bukan semata-mata permainan saja, akan tetapi terdapat nilai dan unsur budaya yang melekat didalamnya (Anggita, Gustiana et al., 2018). Permainan tradisional menanamkan nilai-nilai seperti kejujuran, kerja sama, tanggung jawab, dan disiplin, yang semuanya baik untuk kesehatan, kebugaran, dan perkembangan mereka. Di Indonesia, ada berbagai cara untuk memainkan permainan tradisional (D. A. M. Sari & Kurniawan, 2024).

Mereka menganggap bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang jadul (zaman dahulu) dan lebih memilih memainkan permainan modern yang menurut pelaku adalah games yang canggih dan tidak membutuhkan banyak tenaga. Karena yang kita ketahui bahwa saat kita melakukan permainan tradisional kita akan sering melakukan permainan tersebut di luar rumah dan kadang tubuh kita akan basah karena keringat (Ramadhani & Putri, 2020). Permainan tradisional memiliki arti tersendiri dalam menanamkan sikap, perilaku, dan keterampilan pada anak. Ada makna yang luhur yang terkandung di dalamnya, seperti nilai agama, nilai edukatif, norma, dan etika yang kesemuanya itu akan bermanfaat dalam kehidupan bermasyarakat kelak (Khasanah et al., 2011). Salah satu masalah utama adalah kurangnya integrasi permainan tradisional dalam metode pengajaran modern, yang cenderung lebih berfokus pada kegiatan olahraga yang bersifat kompetitif atau menggunakan pendekatan teknologi. Hal ini menyebabkan berkurangnya perhatian terhadap manfaat pendidikan dari permainan tradisional yang dapat membantu mengembangkan keterampilan motorik, sosial, dan kognitif siswa (Chargosa et al., 2024).

Berdasarkan observasi awal sebelum mengadakan penelitian, ada sebagian anak sekolah dasar yang belum paham ada apa saja di permainan tradisional di lingkungannya, apakah mereka sudah di ajarkan oleh guru mereka tentang permainan tradisional. Di samping itu, para siswa menunjukkan sikap positif dan ketertarikan, sebab di era modern ini permainan tradisional juga perlu terus dikembangkan agar mampu menarik perhatian dan menumbuhkan rasa ingin tahu untuk dimainkan (Dwi Handoko, 2021). Oleh karenanya peneliti tertarik untuk meneliti di lingkungan sekolah dasar UPTD SDN Lajing 02 Kecamatan Arosbaya Kabupaten Bangkalan. Padahal di lingkungan sekolahnya mereka memiliki lapangan atau halaman yang memadai untuk melakukan aktivitas permainan tradisional. Peneliti melihat sebagian anak yang kurang paham atau minat mereka terhadap permainan tradisional terbukti mereka di hari libur mereka lebih tertarik bermain game online seperti mobile legend, free fire dan game lainnya sehingga mereka tidak paham dan tidak ada tertariknya kepada permainan tradisional padahal permainan tradisional sangat penting bagi gerak tubuh mereka, akibatnya mereka mengalami kurangnya pemahaman terhadap permainan tradisional.

METODE

Metode pada penelitian ini adalah menggunakan metode survei. Penelitian survei adalah metode penelitian kuantitatif yang menggunakan kuesioner untuk mengumpulkan data tentang keyakinan, pendapat, karakteristik, perilaku, dan hubungan variabel (Sugiyono, 2018). Walaupun uraiannya mengandung narasi atau bersifat deskriptif, sebagai penelitian fokusnya terletak pada penjelasan hubungan antar variabel (Nasehudin, Toto & Gozali, 2015). Populasi yang dilakukan pada penelitian yaitu kelas III dan IV dengan keseluruhan jumlah 50 dimana 23 siswa kelas III dan 27 kelas IV pada setiap kelasnya. Dalam penelitian ini teknik sampling yang digunakan adalah teknik sampling quota yaitu teknik untuk menemukan sampel dan populasi yang mempunyai ciri – ciri tertentu sampai jumlah (quota) yang diinginkan (Sugiyono, 2018). Sehingga siswa kelas III dan IV menjadi sampel dalam penelitian ini yang berjumlah 50 siswa. Menurut (Sugiyono, 2018) karena pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Jadi instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen dalam penelitian ini berupa angket untuk alat pengukur data penelitian dirumuskan dengan kriteria tertentu.

Angket yang di pergunakan terdiri dari butir pernyataan, jika responden menjawab selalu akan di berikan skor 4, sering diberikan skor 3, kadang-kadang diberikan skor 2 dan tidak pernah akan di berikan skor 1. Teknik dalam pengumpulan data yaitu penyebaran angket kepada siswa, kemudian angket yang sudah di isi dikumpulkan. Proses pengumpulan datanya dilakukan dengan cara peneliti datang langsung ke lokasi penelitian. Peneliti akan

menyampaikan angket dan menjelaskan tata cara pengisian dengan penjelasan yang mudah di pahami oleh siswa, setelah itu hasilnya di kumpulkan dan di analisis. Data yang dihasilkan bersifat kuantitatif, yang akan digunakan untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya dengan berdasarkan angket dan instrumen yang valid dan reliabel. Penelitian ini merupakan hubungan antar variabel dan menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Walaupun uraiannya mengandung narasi atau bersifat deskriptif, sebagai penelitian korelasional (hubungan) fokusnya terletak pada penjelasan hubungan hubungan antar variabel (Nasehuddin & Gozali, 2015). Rumus yang dipakai dalam penelitian ini sebagi berikut:

$$\% = f/N \times 100$$

Keterangan :

% : Presentase

F : Frekuensi

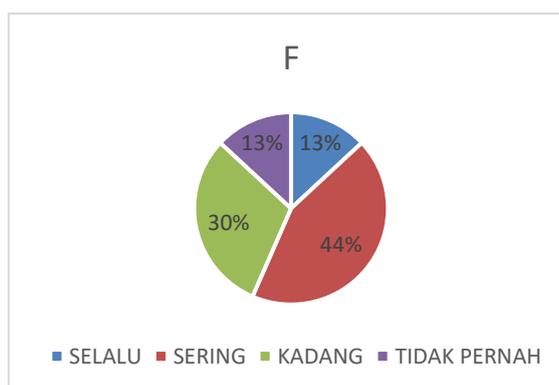
N : Jumlah responden.

HASIL

Setelah melaksanakan penelitian dengan penyebaran angket dengan jumlah keseluruhan responden sebanyak 50 siswa yang mana 23 siswa kelas III dan 27 kelas IV. Dengan menggunakan beberapa uji yaitu uji validasi dan uji realibilitas serta mencari frekuensi dan *presentase* dengan muncul hasil sebagai berikut:

Tabel 1. karakteristik berdasarkan hasil frekuensi dan presentase kelas III

Kategori	F	P
Selalu	3	13%
Sering	10	44%
Kadang	7	30%
Tidak Pernah	3	13%
Total	23	100%



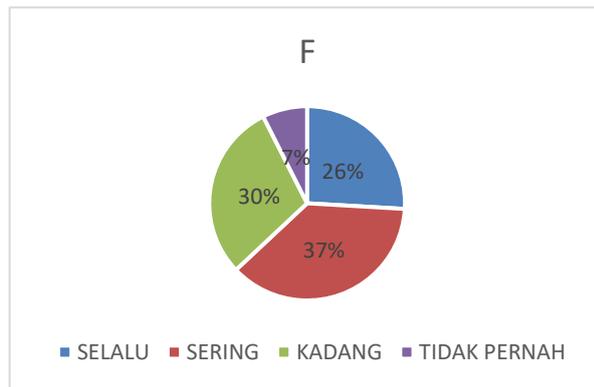
Gambar 1. Diagram Presentase kelas III

Dari tabel dan diagram di atas dapat diketahui *point* paling banyak terdapat pada kategori sering dengan 10 frekuensi atau sebesar 44%.

Tabel 2. karakteristik berdasarkan hasil frekuensi dan presentase kelas IV

Kategori	F	P
Selalu	7	26%
Sering	10	37%
Kadang	8	30%
Tidak Pernah	2	7%
Total	27	100%

Gambar 2. Diagram Presentase kelas IV



Dari tabel dan diagram diatas dapat diketahui bahwa kategori sering memiliki *point* paling tinggi dengan 10 frekuensi atau sebesar 37%..

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian tingkat pemahaman anak sekolah dasar terhadap permainan tradisional di UPTD SDN Lajing 02 Arosbaya di kelas III yang termasuk kategori selalu terdapat 3 responden atau sebesar 13%, kategori sering 10 responden atau sebesar 44%, kategori kadang - kadang dengan 7 responden atau sebesar 30% dan kategori tidak pernah dengan 3 responden atau sebesar 13%. Sedangkan pada kelas IV terdapat 7 responden dengan kategori selalu atau sebesar 26% , kategori sering dengan 10 responden atau sebesar 37%, kategori kadang – kadang dengan 8 responden atau 30% dan pada kategori tidak pernah terdapat 2 responden atau sebesar 7%. Dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman anak sekolah dasar terhadap permainan tradisional sebagian besar berkategori sering. Permainan tradisional merupakan bagian dari warisan budaya yang memiliki nilai penting bagi anak-anak dalam kehidupannya. Melalui permainan ini, anak-anak bisa belajar banyak hal, mendapatkan pengalaman baru, serta mengembangkan berbagai keterampilan (Prayitno et al., 2022). Dari penjelasan diatas dapat diartikan rata – rata anak sekolah dasar cukup mengetahui atau sering melakukan beberapa permainan tradisional pada lingkungan sekolah mereka maupun dilingkungan sekitar mereka. Pada pengisian angket mereka cukup antusias saat menemukan beberapa permainan tradisional yang mereka pernah jumpai pada lembar pernyataan.

Permainan tradisional merupakan bagian penting dari warisan budaya bangsa yang memiliki peran besar dalam pembentukan karakter, keterampilan sosial, dan perkembangan motorik anak. Permainan tradisional yang diwariskan dari generasi ke generasi memiliki banyak manfaat. Selain berperan dalam pelestarian budaya dan pembentukan jati diri bangsa, permainan ini juga memberikan kesenangan bagi para pemainnya. Di samping itu, permainan tradisional mendukung perkembangan psikologis, mendorong kreativitas, meningkatkan

kelincahan dan semangat, serta menjadi media olahraga yang berguna untuk menjaga kebugaran tubuh (Mudzakir, 2020). Di tengah arus modernisasi dan kemajuan teknologi digital, eksistensi permainan tradisional semakin terpinggirkan. Anak-anak saat ini lebih akrab dengan gadget, permainan virtual, dan tayangan digital dibandingkan permainan tradisional yang dulu sangat populer. Kondisi ini mendorong perlunya kajian terhadap tingkat pemahaman anak-anak terhadap permainan tradisional, khususnya di tingkat sekolah dasar. Artikel ini mengangkat studi di UPTD SDN Lajing 02 Arosbaya, sebagai sampel untuk melihat sejauh mana anak-anak mengenal, memahami, dan terlibat dalam permainan tradisional. Permainan tradisional seperti congklak, gobak sodor, engklek, petak umpet, benthik, dan lompat tali bukan sekadar hiburan. Aktivitas ini menyimpan nilai-nilai edukatif dan sosial seperti kerja sama, sportifitas, ketekunan, serta mengembangkan kemampuan motorik dan kognitif anak.

Permainan ini juga menjadi sarana interaksi sosial secara langsung yang mempererat hubungan antar teman sebaya dan memperkuat kearifan lokal. Sayangnya, dengan semakin berkembangnya teknologi, permainan-permainan ini mulai terlupakan. Sekolah memiliki peran strategis dalam menjaga kelestarian budaya lokal, termasuk permainan tradisional. Melalui kegiatan pembelajaran PJOK, pelajaran muatan lokal, dan kegiatan ekstrakurikuler, sekolah bisa menjadi tempat strategis untuk mengenalkan kembali permainan tradisional kepada siswa. Tingkat pemahaman anak sekolah dasar terhadap permainan tradisional di UPTD SDN Lajing 02 Arosbaya masih perlu ditingkatkan. Diperlukan kerja sama antara sekolah, orang tua, dan masyarakat dalam memperkenalkan dan melestarikan permainan tradisional agar tidak punah ditelan zaman. Selain sebagai bagian dari budaya, permainan tradisional juga memiliki nilai edukatif tinggi yang dapat mendukung tumbuh kembang anak secara menyeluruh. Saat ini, anak-anak cenderung lebih akrab dengan permainan modern yang berbasis digital, teknologi, dan internet. Beragam jenis permainan modern telah menjadi favorit di kalangan mereka, baik yang dimainkan secara daring maupun luring (Riadi & Lestari, 2017). Perubahan gaya hidup masyarakat yang lebih praktis dan individualistis, serta kemudahan akses terhadap teknologi seperti gawai dan internet, telah memengaruhi cara anak-anak mengisi waktu luang mereka. Kini, banyak anak lebih memilih bermain game online atau menonton konten digital daripada bermain bersama teman secara langsung menggunakan permainan tradisional. Hal ini berdampak pada menurunnya pemahaman, pengetahuan, dan keterampilan anak terhadap jenis-jenis permainan tradisional, bahkan ada yang sama sekali tidak mengenal permainan khas budaya Indonesia tersebut. Padahal, permainan tradisional memiliki potensi besar dalam menunjang tumbuh kembang anak secara holistik, baik dari aspek fisik, sosial, emosional, maupun kognitif.

Di samping mendorong anak agar aktif secara fisik guna mendukung perkembangan kemampuan motoriknya, permainan tradisional juga memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan bersosialisasi anak, baik dengan teman sebaya maupun dengan lingkungan sekitar. Permainan tradisional tidak semata-mata sebagai sarana hiburan, melainkan juga berfungsi sebagai media untuk menjaga keharmonisan dan kenyamanan dalam hubungan social (Damayanti et al., 2023). Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal memiliki tanggung jawab tidak hanya dalam aspek akademik, tetapi juga dalam melestarikan budaya lokal dan membentuk karakter peserta didik. Oleh karena itu, penting bagi sekolah untuk mengintegrasikan nilai-nilai budaya dalam kegiatan pembelajaran maupun non-pembelajaran. Salah satu bentuk upaya tersebut adalah dengan menghidupkan kembali permainan tradisional sebagai bagian dari aktivitas pendidikan jasmani, ekstrakurikuler, atau kegiatan tematik lainnya. Dengan demikian, anak-anak tidak hanya belajar tentang budaya, tetapi juga terlibat langsung dalam pelestariannya. UPTD SDN Lajing 02 Arosbaya sebagai salah satu sekolah dasar di Kabupaten Bangkalan, Madura, merupakan lingkungan yang tepat untuk mengkaji sejauh mana pemahaman siswa terhadap permainan tradisional. Mengingat

pentingnya pelestarian budaya lokal, maka diperlukan pemetaan terhadap tingkat pemahaman siswa sebagai dasar dalam merancang strategi pendidikan yang sesuai. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman anak sekolah dasar terhadap permainan tradisional di sekolah tersebut, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi rendah atau tingginya tingkat pemahaman tersebut. Hasil dari kajian ini diharapkan dapat memberikan gambaran nyata yang bisa dijadikan bahan pertimbangan dalam menyusun program pendidikan berbasis budaya lokal di lingkungan sekolah dasar, khususnya di UPTD SDN Lajing 02 Arosbaya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penguasaan bola, akurasi shooting, dan efektivitas penyelamatan kiper memaainkan peran krusial dalam menentukan hasil pertandingan. Tim yang mampu mempertahankan penguasaan bola di atas 60% cenderung memiliki peluang lebih besar untuk memenangkan pertandingan pertandingan, sementara akurasi shooting yang tinggi berkontribusi langsung pada jumlah gol yang dicetak. Selain itu, performa kiper dalam melakukan penyelamatan juga sangat berpengaruh terhadap hasil akhir, di mana kiper dengan tingkat penyelamatan di atas 80% menunjukkan kemampuan yang sangat baik dalam menjaga gawang. Saran bagi pelatih dan tim adalah untuk lebih memfokuskan latihan pada peningkatan teknik dasar, terutama dalam hal passing dan shooting, serta pengembangan strategi permainan yang efektif untuk meningkatkan penguasaan bola. Selain itu, penting untuk melakukan analisis statistik secara rutin untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan tim, sehingga dapat merumuskan strategi yang lebih baik dalam kompetisi mendatang. Dengan demikian, penerapan statistik yang tepat akan membantu tim futsal dalam meraih prestasi yang lebih baik di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, Gustiana, M., Mukarromah, Siti, B., & Ali, Muhammad, A. (2018). Anggita 2018. *Journal of Sport Science and Education (Jossae)*, 3.
- Chargosa, E., Akmad, N., & Nastia, W. ode. (2024). Tingkat pemahaman siswa sekolah dasar terhadap permainan tradisional. *Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan IKIP Mataram*, 11(2), 88–99.
- 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. <https://doi.org/10.15294/jbd.v5i1.41045>
- Dwi Handoko, A. G. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Olahraga di SMA Negeri 1 Baradatu. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 2(1), 1–7. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/1316%0Ahttps://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/1316/970>
- Erina Susanti, N. K., Asrin, A., & Khair, B. N. (2021). Analisis Tingkat Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V SDN Gugus V Kecamatan Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4), 686–690. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i4.317>
- Khasanah, I., Prasetyo, A., & Rakhmawati, E. (2011). *Jurnal Penelitian PAUDIA, Volume 1 No. 1 2011*. 1(1), 59–74.
- Mudzakir, D. O. (2020). Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Terhadap Motivasi Dalam Pembelajaran Penjas Di Sekolah Dasar. *Jurnal Maenpo: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 10(1), 44–49.
- Nasehudin, Toto, S., & Gozali, N. (2015). *No Title metode penelitian kuantitatif (A.*

- Saebani, Beni (ed.). pustaka setia.
- Pambudi, M. I., Winarno, M. E., & Dwiyoogo, W. D. (2019). Perencanaan dan Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(1), 110. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i1.11906>
- Prayitno, H. J., Rahmawati, F. N., Intani, K. I. N., & Pradana, F. G. (2022). Pembentukan Karakter Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.46843/jmp.v1i1.261>
- Ragil, Y., Farida, S., Ayuningsih, Z. F., & Dwinata, A. (2025). *Permainan Tradisional sebagai Perkembangan Motorik Anak Sekolah Dasar*. 2(April).
- Ramadhani, & Putri, Y. (2020). Model Permainan Tradisional Untuk meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 248–255.
- Riadi, F., & Lestari, T. (2017). Efektivitas Permainan Tradisional Pada Perkembangan Sosial Siswa Sekolah Dasar di Era Digital. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 6(2), 122–129.
- Sari, D. A. M., & Kurniawan, D. (2024). Pentingnya Pengenalan Permainan Tradisional dalam Menanamkan Nilai Karakter dan Budaya. *Jimad: Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan*, 2(1), 31–43.
- Sari, Y. Y., Dhithia Putri Ulfani, Muhammad Ramos, & Padli. (2024). Pentingnya Pendidikan Jasmani Olahraga Terhadap Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(2), 478–488. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v6i2.1657>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D* (Sutopo (ed.)). Alfabeta.
- Suryaningsih, L., & Syahrani, I. P. (2025). *Pengaruh Metode Reciprocal Teaching terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V*. 2, 23–28.