

INTEGRASI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PENINGKATAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR SISWA SEKOLAH DASAR

Moh. Nur Shodiq¹, Anung Priambodo², Pudjijuniarto³, Nurlaila⁴
FIKK PENDIDIKAN OLAHRAGA UNESA
PENDIDIKAN JASMANI UNESA
ILMU KEOLAHRAGAAN UNESA
FIKK PENDIDIKAN OLAHRAGA UNESA

Alamat email: ¹24060805037@mhs.unesa.ac.id, ²anungpriambodo@unesa.ac.id ³
pudjijuniarto@unesa.ac.id ⁴24060805036@mhs.unesa.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the effectiveness of integrating traditional games in improving the gross motor skills of elementary school students. The research method used is experimental with a pre-test and post-test one group design. The population consisted of fourth-grade students from an elementary school, with a sample of 30 students selected from one class. The instrument used to measure gross motor skills was the Test of Gross Motor Development-2, which has been adapted and validated for the Indonesian context. Data analysis showed a significant increase in gross motor skills after participating in traditional game interventions. The pre-test data were not normally distributed (Sig. Shapiro-Wilk = 0.007), while the post-test data were normally distributed (Sig. = 0.128). The paired t-test results indicated a t-value of 132.366 with a p-value of 0.000 < 0.05, confirming a significant improvement. The traditional games specifically used in this study were Boi-boian and kasti. Boi-boian involves actions such as throwing and dodging, which effectively develop coordination and reaction skills. Kasti, a bat-and-run game, trains students in hitting, catching, and sprinting, enhancing strength, agility, and motor accuracy. The integration of these two games provided diverse physical challenges and significantly boosted student engagement. These findings suggest that traditional game-based interventions can serve as an effective strategy for enhancing gross motor skills in elementary school students.

Keywords: traditional games, gross motor skills, physical education, Boi-boian, kasti

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas integrasi permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain pre-test dan post-test one group design. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD, dengan sampel berjumlah 30 siswa yang dipilih dari satu kelas. Instrumen yang digunakan untuk mengukur keterampilan motorik kasar adalah Test of Gross Motor Development-2, sebuah alat ukur yang telah diadaptasi dan divalidasi untuk konteks Indonesia. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam keterampilan motorik kasar siswa setelah mengikuti intervensi permainan tradisional. Data pre-test menunjukkan distribusi tidak normal (Sig. Shapiro-Wilk = 0,007), sedangkan data post-test berdistribusi normal (Sig. = 0,128). Hasil paired t-

test menunjukkan nilai t hitung sebesar 132,366 dengan p-value $0,000 < 0,05$, yang mengindikasikan adanya peningkatan signifikan keterampilan motorik kasar setelah perlakuan. Permainan tradisional yang digunakan secara khusus dalam penelitian ini adalah Boi-boian dan kasti. Boi-boian menuntut siswa untuk melakukan gerakan seperti melempar dan menghindari, yang sangat baik untuk melatih koordinasi dan refleks motorik kasar. Sedangkan kasti melibatkan aktivitas memukul, menangkap, dan berlari menuju base, yang secara menyeluruh melatih kekuatan, kecepatan, dan ketepatan gerakan. Integrasi dua permainan ini memberikan variasi gerakan dan tantangan fisik yang kaya, serta mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa secara signifikan. Temuan ini mengimplikasikan bahwa integrasi permainan tradisional dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: permainan tradisional, keterampilan motorik kasar, pendidikan jasmani, Boi-boian, kasti

A. Pendahuluan

Keterampilan motorik kasar merupakan fondasi penting bagi perkembangan anak-anak, memengaruhi kemampuan mereka dalam bergerak, berinteraksi dengan lingkungan, dan berpartisipasi dalam berbagai aktivitas fisik (Sujarwo et al., 2021). Perkembangan motorik yang optimal pada masa kanak-kanak berkontribusi pada kesehatan fisik, kepercayaan diri, dan kemampuan belajar (Mujriah et al., 2022). Keterampilan sosial perlu dilatihkan kepada peserta didik sejak usia dini (Ismail & Subagyo, 2023). Keterampilan motorik kasar yang berkembang dengan baik memungkinkan anak-anak untuk melakukan aktivitas seperti berlari, melompat, melempar, dan menangkap dengan lebih efisien dan

efektif (Wahyudi et al., 2018). Keterampilan ini juga penting untuk partisipasi dalam olahraga, permainan, dan aktivitas fisik lainnya yang mendukung kesehatan dan kebugaran secara keseluruhan (Wahyono et al., 2022). Namun, dalam beberapa tahun terakhir, terdapat kekhawatiran tentang penurunan tingkat aktivitas fisik dan keterampilan motorik pada anak-anak, sebagian disebabkan oleh gaya hidup yang semakin sedenter dan meningkatnya waktu yang dihabiskan untuk aktivitas layar. Untuk mengatasi masalah ini, perlu dicari strategi yang efektif dan menarik untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak-anak. Keterampilan motorik kasar melibatkan gerakan yang menggunakan otot besar dan membutuhkan banyak tenaga, seperti

berlari, berjalan, dan melompat (Khadijah & Amelia, 2020). Permainan tradisional menawarkan potensi besar sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak-anak sekolah dasar. Permainan tradisional adalah bagian integral dari warisan budaya Indonesia, yang kaya akan variasi dan nilai-nilai luhur. Permainan tradisional seringkali melibatkan gerakan fisik yang aktif, interaksi sosial, dan penggunaan alat-alat sederhana yang mudah diakses.

Integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, karena setiap permainan tradisional memiliki nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, seperti nilai pendidikan (Syafriadi et al., 2021). Berbeda dengan permainan modern yang cenderung individualistik dan kompetitif, permainan tradisional seringkali menekankan kerjasama, sportivitas, dan interaksi sosial yang positif. Melalui permainan tradisional, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan motorik kasar mereka sambil belajar tentang budaya dan nilai-nilai tradisional. Permainan tradisional juga dapat membantu

meningkatkan koordinasi, keseimbangan, dan kelincahan anak-anak, karena banyak permainan yang membutuhkan gerakan yang kompleks dan bervariasi (Febrianto et al., 2022). Permainan tradisional sebagai upaya mengintegrasikan nilai-nilai pendidikan multikultural (Ariesta & Maftuh, 2020).

Selain itu, permainan tradisional dapat menjadi alternatif yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak yang mungkin tidak tertarik pada olahraga atau aktivitas fisik yang lebih terstruktur (Fadilla & Pudjijuniarto, 2022). Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan bangsa dan kemajuan negara, sehingga pemerintah harus lebih berkonsentrasi terhadap pendidikan dan membuat kebijakan yang mengarah pada perkembangan pendidikan di Indonesia (Wibowo & Pranata, 2020). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas integrasi permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru pendidikan jasmani dan pemangku kepentingan

pendidikan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan relevan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak-anak.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam keterampilan motorik kasar siswa sekolah dasar sebelum dan sesudah mengikuti intervensi permainan tradisional? Dalam penelitian ini, dua permainan tradisional yang dipilih untuk diintegrasikan dalam pembelajaran adalah Boi-boian dan kasti. Pemilihan keduanya didasarkan pada karakteristik gerak yang kaya dan menyeluruh. Boi-boian menuntut gerakan melempar, menghindar, dan menangkap, yang sangat efektif dalam mengembangkan koordinasi mata-tangan dan refleks siswa (Aprianti, 2018). Sementara kasti melibatkan lari cepat, memukul, dan bekerja sama dalam tim, sehingga melatih kekuatan otot, kecepatan, serta kemampuan strategi dan sosial siswa (Zainul et al., 2021). Kedua permainan ini dipilih karena mudah diterapkan di lingkungan sekolah dengan fasilitas terbatas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk

menganalisis efektivitas integrasi permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa sekolah dasar. Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan rekomendasi bagi guru pendidikan jasmani, pengembang kurikulum, dan peneliti lainnya tentang potensi integrasi permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar serta motivasi anak-anak sekolah dasar (Ali et al., 2023).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain **pre-test** dan **post-test one group design**. Desain ini dipilih untuk mengukur perubahan keterampilan motorik kasar siswa sebelum dan sesudah mengikuti intervensi permainan tradisional. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Baitul Makmur Surabaya, dengan sampel 1 kelas berjumlah 30 siswa.

Pengambilan sampel menggunakan teknik **purposive sampling**, dengan mempertimbangkan faktor-faktor seperti usia, jenis kelamin, dan tingkat keterampilan motorik siswa.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah **Test of Gross Motor Development-2**, yaitu alat ukur yang dikembangkan oleh Ulrich pada tahun 1985 untuk menilai keterampilan motorik kasar anak usia 3–10 tahun. TGMD-2 terdiri dari dua sub Tes, yaitu keterampilan lokomotor (berlari, melompat, melompat jauh, melompat satu kaki, dan meluncur) dan keterampilan kontrol objek. Keterampilan lokomotor meliputi berlari, melompat, melompat jauh, melompat Horizontal, dan melompat dengan satu kaki. Keterampilan kontrol objek meliputi melempar bola, menangkap bola, menendang bola, memukul bola, dan menggulingkan bola. TGMD-2 telah diadaptasi oleh (Anjani et al., 2024). dan terbukti memiliki validitas dan reliabilitas yang tinggi, dengan t hitung $2,27 > t$ tabel 1,65 dan koefisien reliabilitas 0,765.

Prosedur penelitian meliputi beberapa tahap, yaitu: perizinan dan persiapan **pre-test** intervensi, dan **post-test**. Pada tahap perizinan dan persiapan, peneliti mengajukan izin kepada pihak sekolah dan orang tua siswa untuk mengikuti penelitian. Selanjutnya, peneliti mempersiapkan instrumen penelitian dan materi

intervensi permainan tradisional. Pada tahap **pre-test**, peneliti memberikan tes TGMD-2 kepada siswa untuk mengukur keterampilan motorik kasar awal mereka.

Jenis permainan tradisional yang digunakan dalam penelitian ini adalah Boi-boian dan kasti. Permainan ini dipilih karena mengandung elemen-elemen motorik kasar yang kompleks dan menuntut aktivitas fisik yang aktif serta kolaboratif. Setiap sesi berlangsung selama 70 menit (dua jam pembelajaran), dilakukan dua kali seminggu selama empat minggu. Kegiatan dimulai dengan pemanasan, dilanjutkan dengan penjelasan aturan permainan, praktik, dan refleksi akhir.

Uji statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik sampel dan distribusi data. Uji inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Sebelum melakukan uji inferensial, dilakukan uji normalitas data untuk memastikan asumsi-asumsi statistik terpenuhi.

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PREETEST TGMD2	.205	30	.002	.897	30	.007
POSTTEST TGMD2	.174	30	.021	.946	30	.128

Berdasarkan hasil analisis statistik, data **pre-test** tidak berdistribusi normal (Sig. Shapiro-Wilk = 0,007) sedangkan **post-test** berdistribusi normal. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi lembar observasi aktivitas guru dan siswa, lembar observasi keterampilan motorik kasar dan dokumentasi (Rofiah & Mangkuwibawa, 2020).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan keterampilan motorik kasar siswa sekolah dasar setelah mengikuti intervensi permainan tradisional.

One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	t	Sig. (2-tailed)
PREETEST TGMD2	30	69.70	3.631	.663	105.145	.000
POSTTEST TGMD2	30	85.97	3.557	.649	132.366	.000

Hasil **paired t-test** menunjukkan bahwa rata-rata **pre-*

*test** adalah 69,70 dengan standar deviasi 3,63, sementara rata-rata **post-test** mencapai 85,97 dengan standar deviasi 3,56. Nilai t hitung sebesar 132,366 dengan p-**value** 0,000 < 0,05 menandakan bahwa terdapat peningkatan signifikan keterampilan motorik kasar setelah perlakuan.

Peningkatan ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, permainan tradisional melibatkan berbagai gerakan dasar seperti berlari, melompat, melempar, dan menangkap, yang secara langsung melatih keterampilan motorik kasar siswa (Suwardi et al., 2022). Kedua, permainan tradisional umumnya dilakukan secara berkelompok, sehingga siswa berinteraksi dan bekerja sama dengan teman-temannya.

Interaksi sosial ini dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Ketiga, permainan tradisional seringkali memiliki unsur kesenangan dan kegembiraan, sehingga siswa merasa lebih termotivasi dan bersemangat untuk belajar. Secara khusus, permainan Boi-boian dan kasti memberikan kontribusi signifikan

terhadap peningkatan keterampilan motorik kasar siswa. Dalam Boi-boian, kemampuan melempar dan menghindar mendorong siswa untuk mengasah koordinasi, kecepatan reaksi, dan kelincahan (Hamid & Desranto, 2022). Kasti mengharuskan siswa untuk berlari cepat, memukul bola, dan mengambil keputusan strategis dalam waktu singkat, yang semuanya merupakan aspek penting dari keterampilan motorik kasar. Selain itu, keduanya bersifat kompetitif namun menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa permainan dapat menjadi media yang efektif untuk meningkatkan keterampilan motorik anak-anak (Isnainiyah et al., 2022).

Sebagai contoh, sebuah penelitian yang dilakukan oleh menunjukan bahwa bermain meningkatkan kemampuan motorik pada anak autis (Iskandar & Indaryani, 2019). Hal ini didukung pula oleh penelitian lain yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan keaktifan siswa

dalam pembelajaran (Setyaningrum, 2020). Penelitian ini juga relevan dengan konsep manajemen guru penggerak yang menekankan pada pengembangan kualitas pendidikan melalui pendekatan yang kreatif dan inovatif (Mulyati et al., 2024). Media pembelajaran yang menarik dapat membantu memaksimalkan kemampuan berpikir, fokus, menimbang, kendali perilaku dan menenangkan diri (Fadhilah et al., 2018). Selain itu, penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran juga dapat melestarikan budaya bangsa dan menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan implikasi positif bagi pengembangan pendidikan dasar di Indonesia, khususnya dalam upaya meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa melalui pendekatan yang menyenangkan dan bermakna.

D. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa integrasi permainan tradisional efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa sekolah dasar. Permainan tradisional

melibatkan berbagai gerakan dasar yang melatih keterampilan motorik kasar siswa, meningkatkan interaksi sosial, serta memberikan kesenangan dan kegembiraan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru dan praktisi pendidikan dapat memanfaatkan permainan tradisional sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa.

Penelitian ini juga memberikan saran bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut dengan desain penelitian yang lebih kompleks, seperti menggunakan kelompok kontrol atau membandingkan efektivitas berbagai jenis permainan tradisional. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat meneliti faktor-faktor lain yang mempengaruhi keterampilan motorik kasar siswa, seperti faktor gizi, lingkungan, dan sosial ekonomi. Untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa, guru dapat menggunakan **Game Based Learning** dalam berbagai cara untuk meningkatkan pengajaran (Suliswaningsih et al., 2021). Selain itu penggunaan permainan tradisional dapat memberikan pengetahuan yang baik

tentang informasi kearifan lokal (Nurdiana & Asmah, 2022).

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. I., Sudirman, & Mahsam. (2023). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Ice Breaking Dalam Pembelajaran PJOK. *Journal Sport Science*, 1(April), 368–374.
- Anjani, N. Q., Wiguno, L. T. H., Darmawan, A., & ... (2024). Survei Tingkat Keterampilan Motorik Kasar Pada Siswa Kelas Rendah di SDN Kecamatan Dau Kabupaten Malang. *Sport Science and ...*, 6(1), 110–124. <http://journal3.um.ac.id/index.php/fik/article/view/4941>
- Aprianti, E. (2018). Jurnal ceria. *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 1(3), 1–6.
- Fadilla, M. J., & Pudjijuniarto. (2022). Hubungan Dampak Kebugaran Jasmani dengan Prestasi Akademik Siswa MAN 1 Ponorogo Kelas X. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 10(04), 55–62.
- Hamid, F., & Desranto, A. F. (2022). The Influence Of Traditional

- Games On Manipulativ Motion
Skills In Students Of
Muhammadiyah Nganjuk
Elementary School. *Phedheral*,
19(1), 51.
<https://doi.org/10.20961/phduns.v19i1.62538>
- Zainul, A., Ariya Hartati Yuli, &
Christina, S. (2021). Pengaruh
Permainan Kasti Terhadap
Pembentukan Nilai-Nilai Karakter
Dalam Pembelajaran Pjok.
*Jurnal Pendidikan Olahraga Dan
Kesehatan*, 09(02), 235–243.
- Ariesta, F. W., & Maftuh, B. (2020).
Traditional Games as a
Multicultural Education
Planning for Children in
Primary Schools. *Jurnal
Inovasi Pendidikan Dasar*,
5(2), 51.
<https://doi.org/10.22236/jipd.v5i2.114>
- Fadhilah, N., Rahmawati, Y.,
Novitasari, W., & Khamdani, F.
(2018). 'Enak' Ball As A
Environmentally Friendly
Multisensorial Game Tools.
*Social Humanities and
Educational Studies (SHEs)
Conference Series*, 1(1).
- <https://doi.org/10.20961/shes.v1i1.23754>
- Febrianto, D., Resita, C., &
Gustiawati, R. (2022). The
Effect of Traditional Games on
Cooperation in Class VIII
Junior High School 4
Purwadadi. *Jurnal Pendidikan
Jasmani (JPJ)*, 3(2), 152.
<https://doi.org/10.55081/jpj.v3i2.660>
- Iskandar, S., & Indaryani. (2019).
Efektivitas Terapi Bermain
Assosiatif Terhadap
Kemampuan Motorik Pada
Anak Autis. *Journal of Nursing
and Public Health*, 7(2), 72.
<https://doi.org/10.37676/jnph.v7i2.889>
- Ismail, R., & Subagyo, T. (2023).
Project Based Learning Model
to Improve Early Childhood
Social Skills in Ternate.
*Daengku Journal of
Humanities and Social
Sciences Innovation*, 3(2), 300.
<https://doi.org/10.35877/454ri.daengku1512>
- Isnainiyah, A., Afifatur, M., & Hajar,
R. T. (2022). Mengembangkan
Aspek Sosial Anak Usia Dini
Dengan Metode Permainan.

- AT-THUFULY Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 2(1), 42.
<https://doi.org/10.37812/atthufuly.v2i1.573>
- Khadijah, K., & Amelia, N. (2020). Perkembangan fisik motorik anak usia dini: teori dan praktik.
https://digilib.umsu.ac.id/index.php?p=show_detail&id=23719
- Mujriah, M., Esser, B. R. N., & Susilawati, I. (2022). Efek Pemberian Reward And Punishment Pada Motivasi Siswa Sekolah Dasar (Studi Kasus Dalam Permainan Tradisional). JUPE Jurnal Pendidikan Mandala, 7(1).
<https://doi.org/10.58258/jupe.v7i1.3061>
- Mulyati, D., Maryati, N. M., M, N. K., Saripah, S., Yoseptry, R., & Wasliman, E. D. (2024). Manajemen Guru Penggerak Dalam Peningkatan Kualitas Pendidikan Sd. Edusaintek Jurnal Pendidikan Sains Dan Teknologi, 11(4), 1825.
<https://doi.org/10.47668/edusaintek.v11i4.1301>
- Nurdiana, R., & Asmah, S. N. (2022). Game Edukasi Matematika “Tang Mane Bakoel Saprahan” Dengan Konteks Kearifan Lokal Melayu Kalimantan Barat. JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia), 7(1), 1.
<https://doi.org/10.26737/jpmi.v7i1.2695>
- Rofiah, S. D., & Mangkuwibawa, H. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Membatik Jumputan. (JAPRA) Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA), 3(1), 91.
<https://doi.org/10.15575/japra.v3i1.8109>
- Setyaningrum, A. I. W. (2020). Increasing Student Activeness in Online Learning with the Discovery Learning Model and Interactive Media. Social Humanities and Educational Studies (SHEs) Conference Series, 3(3), 1391.
<https://doi.org/10.20961/shes.v3i3.46676>
- Sujarwo, S., Sudardiyono, S., Yuliarto, H., & Yudanto, Y. (2021). Traditional Games as a Tools for Increasing Students’

- Motor Skills and Effort to Preserve The National Culture. Community Development Journal, 5(1), 184.
<https://doi.org/10.33086/cdj.v5i1.1914>
- Suliswaningsih, S., Widiawati, C. R. A., Syafa'at, A. Y., & Fajrina, B. T. N. (2021). Pelatihan Membuat Game Menggunakan Software Construct 2 untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa SMK. SEMAR (Jurnal Ilmu Pengetahuan Teknologi Dan Seni Bagi Masyarakat), 10(1), 1.
<https://doi.org/10.20961/semar.v10i1.44463>
- Suwardi, S., Badaru, B., Ihsan, A., & Sulfitriyono, S. (2022). Pengaruh Latihan H-Movement Dan X- Pattern Multi Skill Terhadap Kelincahan Dalam Permainan Sepak Bola Di Sma Negeri 10 Gowa. Sportive Journal Of Physical Education Sport and Recreation, 6(2), 148.
<https://doi.org/10.26858/sportive.v6i2.36495>
- Syafriadi, S., Kusuma, L. S. W., & Yusuf, R. (2021). Integrasi Permainan Tradisional Dalam Metode Pembelajaran Praktik untuk Meningkatkan Minat Belajar PJOK. Reflection Journal, 1(1), 14.
<https://doi.org/10.36312/rj.v1i1.487>
- Wahyono, M., Susanto, N., Harmono, B. A., & Cahyono, F. D. (2022). Media Sirkuit Ladder Drill Terhadap Peningkatan Kecepatan Dan Kelincahan Siswa Min 1 Bojonegoro. JURNAL STAMINA, 5(5), 210.
<https://doi.org/10.24036/jst.v5i5.1071>
- Wahyudi, M. D., Sin, I., & Fauzana, E. (2018). Developing Children Gross Motor Skills through Combination of Explicit Instruction Model, Role Playing Model and Jump Rope Game in Kindergarten. Journal of K6 Education and Management, 1(1), 7.
<https://doi.org/10.11594/jk6em.01.01.02>
- Watari, G., Carmelita, A. B., & Sasmitae, L. (2021). Literature Review: Hubungan Terapi Sensori Integrasi terhadap Perubahan Perilaku

dan Konsentrasi Anak ADHD
(Attention Deficit Hyperactive
Disorder). Jurnal Surya
Medika, 6(2), 130.
[https://doi.org/10.33084/jsm.v6
i2.2130](https://doi.org/10.33084/jsm.v6i2.2130)

Wibowo, T. P., & Pranata, E. (2020).
Survei Permainan Tradisional
Dalam Pembelajaran
Pendidikan Jasmani Di
Sekolah Dasar Se-Kecamatan
Air Priukan Kabupaten
Seluma. *Educative Sportive*,
1(1), 13.
[https://doi.org/10.33258/edusp
ort.v1i01.1061](https://doi.org/10.33258/edusp
ort.v1i01.1061)