

MENGHIDUPKAN KEMBALI PERMAINAN TRADISIONAL: MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DALAM PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR MELALUI PERMAINAN BERBASIS BUDAYA

Ainur Rofi Dwi Junianto¹, Anung Priambodo², Pudjijuniarto³

¹Pendidikan Olahraga, Universitas Negeri Surabaya, 60213, Jawa Timur,
Indonesia

²Pendidikan Jasmani Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Surabaya, 60213,
Jawa Timur, Indonesia

³Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Surabaya,
60213, Jawa Timur, Indonesia

[1Correspondence:24060805040@mhs.unesa.ac.id](mailto:24060805040@mhs.unesa.ac.id)

ABSTRACT

Low student motivation in Physical Education, Sports, and Health remains a significant challenge at the elementary school level. The learning process often becomes monotonous, and the limited exploration of local cultural values results in a lack of enthusiasm among students for participating in learning activities. This study aims to analyze the impact of traditional culture-based games on student learning motivation within PJOK education. The methodology employed is quantitative, utilizing a quasi-experimental design featuring a one-group pretest-posttest approach. The research subjects included 19 fifth-grade students from SDN Bleberan in Mojokerto. A learning motivation questionnaire served as the instrument, administered both prior to and following the treatment. The results of the hypothesis testing, conducted using the Wilcoxon Signed Rank Test, revealed a significance value of 0.000 (<0.05), indicating a significant effect on enhancing learning motivation after the introduction of traditional games. Traditional games have demonstrated pedagogical potential as an engaging, contextual, and effective medium for increasing student motivation in Physical Education, Sports, and Health at the elementary school level.

Keywords: traditional games, learning motivation, local culture

A. Pendahuluan

Rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) masih menjadi tantangan signifikan di jenjang sekolah dasar. Banyak siswa menunjukkan ketidaktertarikan dalam mengikuti aktivitas PJOK karena

proses pembelajaran yang kurang variatif, minim eksplorasi budaya lokal, dan kurang mengakomodasi kebutuhan psikologis anak untuk bermain (Firdaus & Baisa, 2019). Padahal, pembelajaran PJOK pada fase usia sekolah dasar memiliki peran penting dalam menumbuhkan kebugaran jasmani sekaligus

menanamkan nilai-nilai karakter dan sosial yang esensial bagi perkembangan anak (Irianto, 2018). Dalam konteks ini, permainan tradisional sebagai representasi budaya lokal dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang edukatif, menyenangkan, dan bermakna, sekaligus mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Rahman & Hartati, 2019)..

Permainan tradisional merupakan aktivitas yang bersumber dari kearifan lokal dan diwariskan secara turun-temurun (Luchoro-Parrilla et al., 2024). Selain bersifat rekreatif, permainan ini mengandung unsur motorik, sosial, dan moral yang mendukung tujuan pembelajaran PJOK. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa keterlibatan anak dalam permainan tradisional mendorong interaksi sosial yang sehat, meningkatkan koordinasi motorik, serta memperkuat rasa memiliki terhadap budaya sendiri (H. Nur, 2013) (Temel et al., 2023). Namun, perubahan gaya hidup modern, kemajuan teknologi digital, dan dominasi permainan daring (online) telah menyebabkan permainan tradisional mulai terpinggirkan dalam kehidupan anak-

anak saat ini (Muhaimin et al., 2024) (Comeras-Chueca et al., 2021). Hal ini berdampak pada menurunnya motivasi anak untuk aktif secara fisik dan sosial, serta mengurangi keterlibatan emosional mereka dalam kegiatan pembelajaran (Ashar et al., 2024)..

Motivasi belajar merupakan salah satu determinan utama dalam efektivitas pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih fokus, antusias, dan bertanggung jawab dalam mengikuti proses pembelajaran (Bedi, 2023). Sebaliknya, rendahnya motivasi sering dikaitkan dengan perilaku pasif, kelelahan emosional, hingga penurunan hasil belajar. Dalam konteks PJOK, motivasi belajar yang kuat akan tercermin dalam semangat siswa mengikuti kegiatan gerak, partisipasi aktif, serta kemauan untuk mengembangkan kemampuan motoriknya. Hal ini diperkuat oleh (Mubarak et al., 2025) yang menemukan bahwa pendekatan bermain meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa dalam pembelajaran PJOK. (Prima, 2023)

juga menegaskan bahwa suasana belajar yang menyenangkan melalui permainan mampu mendorong siswa lebih aktif bergerak dan terlibat dalam kegiatan motorik secara positif. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang mampu merangsang motivasi intrinsik siswa melalui pengalaman belajar yang relevan dengan dunia mereka, seperti permainan berbasis budaya.

Penggunaan permainan tradisional terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterampilan motorik siswa sekolah dasar. (Windawati et al., 2023) mencatat peningkatan motivasi belajar hingga 87% setelah menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK. Hal ini memperkuat relevansi pendekatan berbasis budaya lokal dalam konteks pendidikan jasmani.

Salah satu permainan tradisional yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar adalah "**Berburu Binatang**." Permainan ini bersifat aktif, kolaboratif, serta melibatkan gerak dasar seperti berlari, melompat, dan menghindar. Selain itu, permainan ini mendorong ekspresi diri, kerja sama tim, dan pemahaman

aturan secara kontekstual (Dwiki et al., 2024).

Salah satu permainan tradisional yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar adalah "**Berburu Binatang**." Permainan ini bersifat aktif, kolaboratif, serta melibatkan gerak dasar seperti berlari, melompat, dan menghindar. Selain itu, permainan ini mendorong ekspresi diri, kerja sama tim, dan pemahaman aturan secara kontekstual (Dwiki et al., 2024).

PJOK di SDN Bleberan, permainan ini sangat disukai siswa karena memberikan kebebasan dalam bergerak dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini menunjukkan adanya potensi pedagogis permainan tradisional untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK yang selama ini dirasa monoton.

Penelitian ini berfokus pada pengaruh penerapan permainan tradisional terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK di kelas V SDN Bleberan, Mojokerto. Kajian ini menjadi penting mengingat terbatasnya penelitian yang mengangkat hubungan antara permainan berbasis budaya dan motivasi belajar pada konteks

pendidikan jasmani di sekolah dasar. Penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap upaya pelestarian budaya lokal sekaligus memperkuat integrasi nilai-nilai karakter dalam proses pendidikan formal.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*). Penelitian dilakukan menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design* karena hanya melibatkan satu kelompok eksperimen tanpa kelompok kontrol. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa pembelajaran PJOK menggunakan permainan tradisional berbasis budaya lokal..

Tabel 1. Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*

T1	X	T2
----	---	----

(Supriyanto, 2024)

Keterangan:

T1 = Nilai pretest, yaitu skor yang diperoleh sebelum diberikan perlakuan (treatment).

T2 = Nilai posttest, yaitu skor yang diperoleh setelah diberikan perlakuan.

Subjek dalam penelitian ini adalah 19 peserta didik kelas V di SDN Bleberan, Kecamatan Jatirejo, Kabupaten Mojokerto. Seluruh peserta mengikuti pengisian angket motivasi belajar sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) diterapkannya permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK. Permainan yang digunakan dalam penelitian adalah permainan tradisional 'Berburu Binatang', yang dipilih karena sesuai dengan karakteristik gerak dasar anak usia sekolah dasar dan memiliki elemen budaya lokal yang kuat. Permainan ini melibatkan aktivitas fisik seperti berlari, mengendap, melompat, dan menangkap, yang melatih motorik dasar serta mendorong kerja sama dan strategi kelompok. Studi oleh (Dwiki et al., 2024) menunjukkan bahwa permainan tradisional semacam ini efektif meningkatkan kemampuan motorik kasar dan nilai-nilai sosial anak.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan tradisional, sedangkan variabel terikatnya adalah motivasi belajar peserta didik. Pengukuran motivasi belajar dilakukan melalui angket skala

Likert yang dikembangkan berdasarkan indikator-indikator motivasi belajar menurut teori McClelland dan dimodifikasi sesuai dengan konteks pembelajaran PJOK.

Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif menggunakan analisis deskriptif dan inferensial. Langkah awal analisis data dimulai dengan uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk untuk menentukan distribusi data. Jika data terdistribusi normal, maka akan digunakan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan skor motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Namun apabila data tidak terdistribusi normal, maka akan digunakan uji *Wilcoxon* untuk pengujian hipotesis.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Bleberan, Kabupaten Mojokerto. Tujuan dari ini adalah budaya terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani (PJOK) pada siswa kelas V. yang terdiri dari 19 peserta didik..

Instrumen pengumpulan data berupa angket motivasi belajar yang sudah uji validitas dan reliabilitas (L. Nur et al., 2021) diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran melalui permainan tradisional memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa terdapat peningkatan skor rata-rata motivasi belajar dari pretest sebesar 51,26 menjadi 66,74 pada posttest. Rincian data deskriptif dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

**Tabel 2 Analisis Statistik Deskriptif
Pretest dan Posttest**

Statistik	Pretest	Posttest
<i>Mean</i>	51,26	66,74
<i>Median</i>	51,00	65,00
<i>Modus</i>	50	64
<i>Std. Deviasi</i>	3,142	5,482
<i>Range</i>	11	21
Minimum	45	54
Maksimum	56	75

Setelah dilakukan analisis deskriptif, dilakukan pula uji normalitas dengan menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji disajikan pada Tabel 3:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Deskripsi statistik analisis pretest dan posttest

Statistik	Pretest Posttest	
N	19	19
Mean	51,26	66,74
Std. Deviation	3,142	5,482
Most Extreme Differences		
- Absolute	0,225	0,211
- Positive	0,208	0,156
- Negative	-0,225	-0,211
Test Statistic	0,225	0,211
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,012	0,031

Nilai signifikansi (sig.) untuk data pretest adalah 0,012 dan untuk posttest sebesar 0,031, yang keduanya lebih kecil dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, analisis hipotesis dilanjutkan menggunakan uji *non-parametrik Wilcoxon Signed Rank Test*.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis
Wilcoxon Signed Rank Test

	Z	Asymp. Sig. (2-tailed)
PostMot - PreMot	-3,629	0,000

Berdasarkan hasil uji hipotesis, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar sebelum dan

sesudah pembelajaran PJOK menggunakan permainan tradisional berbasis budaya. Artinya, pendekatan ini efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik..

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional berbasis budaya dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani di kelas V SDN Bleberan memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Nilai rata-rata skor motivasi meningkat dari 51,26 menjadi 66,74, dan uji *Wilcoxon* menunjukkan hasil yang signifikan dengan $p = 0,000$. Penemuan ini konsisten dengan penelitian oleh (Prasetiyo et al., 2023), yang mengamati peningkatan kemampuan gerak dasar dan kreativitas berpikir melalui model *outdoor games activities*, dengan signifikansi statistik yang juga sangat kuat ($p < 0,05$) pada siswa kelas II SDN Kepanjen 2 Jombang.

Temuan ini memperkuat pandangan bahwa permainan tradisional tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga berdampak positif pada perkembangan motorik dan kognitif siswa. Penelitian (Aliriad et al., 2023)

menunjukkan bahwa intervensi permainan tradisional selama delapan sesi secara signifikan meningkatkan kemampuan gerak dasar, koordinasi, serta aspek kognitif seperti strategi dan analisis ($p < 0,05$). Dengan demikian, aktivitas fisik berbasis budaya lokal terbukti efektif mendukung pembelajaran secara holistik.

Permainan tradisional yang digunakan sebagai pendekatan pembelajaran tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mengandung nilai-nilai budaya, kerja sama, dan partisipasi aktif. Dengan melibatkan tubuh, emosi, dan budaya lokal, permainan tradisional memberikan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh dan kontekstual. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk lebih terlibat secara fisik dan emosional dalam pembelajaran PJOK (Alcaraz-Muñoz et al., 2020).

Temuan ini sejalan dengan penelitian (Yasin, 2023) yang mengungkapkan bahwa model pembelajaran kontekstual berbasis budaya lokal mampu meningkatkan keterampilan sosial dan keterlibatan aktif siswa melalui pendekatan multisensori. Selain itu, (Sumarni et al., 2024) menekankan bahwa

integrasi nilai budaya ke dalam pembelajaran mendorong antusiasme siswa dan menciptakan kedekatan emosional terhadap materi pembelajaran. Lebih lanjut, (Wahyuni et al., 2016) membuktikan bahwa pendekatan pembelajaran kontekstual yang berorientasi pada budaya lokal secara signifikan tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar, tetapi juga berdampak positif terhadap hasil belajar akademik. Dengan demikian, pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional berbasis budaya lokal memiliki relevansi yang kuat dan efektif dalam membangun motivasi intrinsik peserta didik serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna (Lavega-Burgués et al., 2023).

Namun, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan, yaitu durasi pertemuan yang terbatas hanya dua sesi dan sampel yang hanya satu kelas, dipengaruhi oleh keterbatasan waktu observasi dan padatnya jadwal sekolah. (Septianto et al., 2024) menemukan hasil positif dari intervensi dua sesi permainan tradisional terhadap kebugaran fisik siswa, namun juga menyatakan

bahwa untuk mendapatkan efek yang lebih stabil, durasi sebaiknya dipanjang . Selanjutnya, (Maliki et al., 2025) dalam pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tradisional menekankan perlunya perluasan sampel dan variasi permainan agar model tersebut dapat digeneralisasi ke konteks sekolah lain Oleh karena itu, penelitian lanjutan direkomendasikan untuk: (a) memperpanjang durasi perlakuan menjadi beberapa kali pertemuan, (b) memperluas jumlah dan ragam peserta dari beberapa kelas atau sekolah, dan (c) mengeksplorasi berbagai jenis permainan tradisional supaya hasil penelitian menjadi lebih komprehensif dan memiliki daya generalisasi yang lebih luas.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional berbasis budaya lokal berpotensi menjadi alternatif metode yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar di sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap peserta didik kelas V SDN Bleberan, Mojokerto,

dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional berbasis budaya lokal memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata motivasi belajar dari 51,26 pada pretest menjadi 66,74 pada posttest, dengan hasil uji *Wilcoxon* yang menunjukkan signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$).

Permainan tradisional tidak hanya memperkuat dimensi motorik siswa melalui aktivitas fisik yang menyenangkan, tetapi juga menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan relevan dengan dunia anak. Penerapan pendekatan ini dalam pembelajaran PJOK terbukti mampu merangsang motivasi intrinsik siswa, memperkuat nilai-nilai karakter, dan mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, permainan tradisional layak dipertimbangkan sebagai alternatif metode pembelajaran kontekstual yang efektif dan bermakna, khususnya di jenjang pendidikan dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Association.

Artikel in Press :

Alcaraz-Muñoz, V., Cifo Izquierdo, M. I., Gea García, G. M., Alonso Roque, J. I., & Yuste Lucas, J. L. (2020). Joy in Movement: Traditional Sporting Games and Emotional Experience in Elementary Physical Education. *Frontiers in Psychology*, 11(November), 1–11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.588640>.

Aliriad, H., Adi, S., & Manullang, J. G. (2023). *Improvement of Motor Skills and Motivation to Learn Physical Education Through the Use of Traditional Games*. 7989, 32–40. <https://doi.org/10.17309/tmfv.2024.1.04>

Ashar, Sitti Mania, Misykat malik Ibrahim, St. Syamsudduha, Sadaruddin, & Anita Candra Dewi. (2024). The Impact of Traditional Games on Social-Emotional Development: A Comprehensive Review of Existing Research. *Journal of Learning and Development Studies*, 4(2), 39–51.

<https://doi.org/10.32996/jlds.2024.4.2.5>

Bedi, A. (2023). Keep Learning: Student Engagement in an Online Environment. *Online Learning Journal*, 27(2), 119–136. <https://doi.org/10.24059/olj.v27i2.3287>

Comeras-Chueca, C., Marin-Puyalto, J., Matute-Llorente, A., Vicente-Rodriguez, G., Casajus, J. A., & Gonzalez-Aguero, A. (2021). Effects of active video games on health-related physical fitness and motor competence in children and adolescents with overweight or obesity: Systematic review and meta-Analysis. *JMIR Serious Games*, 9(4). <https://doi.org/10.2196/29981>

Dwiki, F., Kumaat, M., Ferianto, B., & Kuntjoro, T. (2024). *Upaya Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Melalui Permainan Berburu Binatang Dalam Pembelajaran PJOK di SMPN 28 Surabaya*. 2(5).

Firdaus, M. H., & Baisa, H. (2019). Jurnal Mitra Pendidikan (JMP Online). *Jurnal Mitra Pendidikan*, 3(4), 557–558.

Irianto, T. (2018). Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar. *Jurnal Multilateral*, 13(1), 58–61.

Lavega-Burgués, P., Magno-Ribas, J. F., & Pic, M. (2023). Editorial: Traditional sporting games and play in physical education: enhancing cultural diversity, emotional well-being, interpersonal relationships

- and intelligent decisions, volume II. *Frontiers in Psychology*, 14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1302853>.
- Alcaraz-Muñoz, V., Cifo Izquierdo, M. I., Gea García, G. M., Alonso Roque, J. I., & Yuste Lucas, J. L. (2020). Joy in Movement: Traditional Sporting Games and Emotional Experience in Elementary Physical Education. *Frontiers in Psychology*, 11(November), 1–11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.588640>
- Aliriad, H., Adi, S., & Manullang, J. G. (2023). *Improvement of Motor Skills and Motivation to Learn Physical Education Through the Use of Traditional Games*. 7989, 32–40. <https://doi.org/10.17309/tmfv.2024.1.04>
- Ashar, Sitti Mania, Misykat malik Ibrahim, St. Syamsudduha, Sadaruddin, & Anita Candra Dewi. (2024). The Impact of Traditional Games on Social-Emotional Development: A Comprehensive Review of Existing Research. *Journal of Learning and Development Studies*, 4(2), 39–51. <https://doi.org/10.32996/jlds.2024.4.2.5>
- Bedi, A. (2023). Keep Learning: Student Engagement in an Online Environment. *Online Learning Journal*, 27(2), 119–136. <https://doi.org/10.24059/olj.v27i2.3287>
- Comeras-Chueca, C., Marin-Puyalto, J., Matute-Llorente, A., Vicente-Rodriguez, G., Casajus, J. A., & Gonzalez-Aguero, A. (2021). Effects of active video games on health-related physical fitness and motor competence in children and adolescents with overweight or obesity: Systematic review and meta-Analysis. *JMIR Serious Games*, 9(4). <https://doi.org/10.2196/29981>
- Dwiki, F., Kumaat, M., Ferianto, B., & Kuntjoro, T. (2024). *Upaya Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Melalui Permainan Berburu Binatang Dalam Pembelajaran PJOK di SMPN 28 Surabaya*. 2(5).
- Firdaus, M. H., & Baisa, H. (2019). Jurnal Mitra Pendidikan (JMP Online). *Jurnal Mitra Pendidikan*, 3(4), 557–558.
- Irianto, T. (2018). Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar. *Jurnal Multilateral*, 13(1), 58–61.
- Lavega-Burgués, P., Magno-Ribas, J. F., & Pic, M. (2023). Editorial: Traditional sporting games and play in physical education: enhancing cultural diversity, emotional well-being, interpersonal relationships and intelligent decisions, volume II. *Frontiers in Psychology*, 14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1302853>
- Luchoro-Parrilla, R., Lavega-Burgués, P., & Pic, M. (2024). Teaching Sustainability through Traditional Sporting Games. *Sustainability (Switzerland)*, 16(13), 1–22. <https://doi.org/10.3390/su16135510>

- Maliki, O., Suherman, W. S., Prasetyo, Y., Pradipta, G. D., Ode, L., & Virama, A. (2025). *Developing a traditional game-based physical education learning model to improve students' physical fitness: content validity* *Desarrollo de un modelo de aprendizaje de educación física tradicional basado en juegos para mejorar la condición física de los estudiantes: validez de contenido*. 2041(2009), 787–795.
- Mubarak, J. A., Mardiyanto, A., Purnomo, I., & Firmansyah, M. Y. (2025). *PJOK Kelas III*. 3(4), 686–691.
- Muhaimin, A., Lubis, J., & Fachrezzy, F. (2024). *The Impact of Traditional Games on Physical Fitness and Well-being of Literature Review*. 536–544.
- Nur, H. (2013). Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 4(1), 87–94. <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.1290>
- Nur, L., Ginanjar, A., Malik, A. A., & Pingon, L. (2021). Validity and Reliability of Elementary School Students' Learning Motivation Instruments in Physical Education. *Jurnal Maenpo : Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 11(2), 205. <https://doi.org/10.35194/jm.v11i2.1843>
- Prasetyo, R., Yunarta, A., & Andrianto, J. R. (2023). *Outdoor Games Activities Learning Model to Improve Students' Basic Movement and Creative Thinking Skills*. 11(4), 452–459.
- Prima, M. A. (2023). *Global Journal Sport. Nurhidayah*, 1(0413), 243–253.
- Rahman, D. F., & Hartati, S. C. Y. (2019). PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN Dhani Fattur Rahman *, Sasminta Christina Yuli Hartati. *Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 07, 15–18.
- Septianto, I., Sumaryanti, S., Nasrulloh, A., Sulistiyono, S., Nugraha, H., Ali, M., Ramadhani, A., Dewantara, J., Haniyyah, N., Fauzi, F., Suryadi, D., Ardian, R., & Subarjo, S. (2024). Traditional games for physical fitness: an experimental study on elementary school students. *Retos*, 54, 122–128. <https://doi.org/10.47197/retos.v54.104177>
- Sumarni, M. L., Jewarut, S., Silvester, S., Melati, F. V., & Kusnanto, K. (2024). Integrasi Nilai Budaya Lokal Pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 5(3), 2993–2998. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1330>
- Supriyanto, A. (2024). Effectiveness of Traditional Game-Based Physical Education Learning Model for Improving the Basic Movement Skills, Cooperation, Self-Confidence, and Discipline of the Senior Students of Elementary School. *Journal of Propulsion Technology*, 45(1), 4317–4329.

- TEMEL, A., KANGALGİL, M., & MAMAK, H. (2023). Evaluation of Play Skills of Primary School Students Playing Traditional Children's Games. *Akdeniz Spor Bilimleri Dergisi*, 6(1), 251–270. <https://doi.org/10.38021/asbid.1215868>
- Wahyuni, N. L. E. ., Marhaeni, A. A. I. ., & Suastra, I. W. (2016). Pengaruh model pembelajaran kontekstual IPA siswa kelas V SD Gugus IX Kecamatan Banjar. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(3), 1–9.
- Windawati, H., Fifukha Dwi Khory, & Wido Hary Pranasto. (2023). Upaya Peningkatan Kemampuan Motorik Siswa Kelas IV SDN Rangkah 1 Surabaya Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, 3(2), 183–191. <https://doi.org/10.55081/jumper.v3i2.1009>
- Yasin, F. N. (2023). Model Pembelajaran Konstektual Berbasis Budaya Lokal terhadap Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI*, 10(1), 366–380.