

PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KEMAMPUAN GERAK MOTORIK KASAR

Irvan Limbong¹, Devi Catur Winata²

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi^{1,2}
Sekolah Tinggi Olahraga dan Kesehatan Bina Guna, Medan
devicaturstokbinaguna@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari permainan tradisional (bentengan dan Gobak Sodor) untuk terhadap kemampuan gerak motorik kasar pada siswa kelas VII SMP PAB 8 Sampali Tahun Ajaran 2023/2024 yang dilakukan pada bulan juni. Dengan sampel penelitian 12 orang siswa SMP Kelas VII PAB 8 Sampali. Semua Sampel diberikan perlakuan yang sama yaitu permainan tradisional Bentengan dan Gobak Sodor. Metode Penelitian yang digunakan menggunakan metode eksperimen dengan Rancangan yang digunakan adalah *pre-test* and *post-test one grup* eksperimen. Metode analisis data menggunakan uji-t. Hasil Penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan gerak motorik kasar dengan rata- rata *pre-test* daya power lengan yaitu 1,76, rata-rata *post-test* yaitu 2,08, mengalami peningkatan sebesar 0.3 dengan tes Lari 20 Meter yaitu 6,16 pada *pre-test* dan *post-test* yaitu 5,96 mengalami peningkatan sebesar 0,2. Sementara kelincahan *pre-test* 16,52 *post-test* 15,41 mengalami peningkatan 1,11. Hasil analisis daya power lengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 2,68 > 2,2 yang berarti H_0 ditolak maka ada peningkatan. Lari 20 meter $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 4,32 > 2,2 yang berarti H_0 ditolak maka ada peningkatan dan kelincahan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 5,78 > 2,2 yang berarti H_0 ditolak maka ada peningkatan motorik kasar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional berpengaruh terhadap kemampuan gerak motorik kasar pada siswa SMP Kelas VII PAB 8 Sampali.

Kata Kunci : permainan tradisional, kemampuan gerak motorik

TRADITIONAL GAME ON ABILITY GROSS MOTOR MOVEMENTS

Abstract

The aim of this research was to determine the effect of traditional games (forts and Gobak Sodor) on gross motor skills in class VII students at SMP PAB 8 Sampali for the 2023/2024 academic year which was carried out in June. With a research sample of 12 students from Class VII Middle School PAB 8 Sampali. All samples were given the same treatment, namely the traditional games Bentengan and Gobak Sodor. The research method used was an experimental method with the design used being *pre-test* and *post-test one experimental group*. The data analysis method uses the *t-test*. The results of this research were to improve gross motor skills with an average *pre-test* arm power of 1.76, a *post-test* average of 2.08, an increase of 0.3 with the 20 meter running test, namely 6.16 in the *pre-test* and *post-test*, namely 5.96, an increase of 0.2. Meanwhile, *pre-test* agility was 16.52, *post-test* 15.41, an increase of 1.11. The results of the power analysis of the arm power $t_{count} > t_{table}$ are 2.68 > 2.2, which means that H_0 is rejected, so there is an increase. Running 20 meters $t_{count} > t_{table}$, namely 4.32 > 2.2, which means H_0 is rejected, then there is an increase and agility $t_{count} > t_{table}$, namely 5.78 > 2.2, which means H_0 is rejected, so there is an increase in gross motor skills. So it can be concluded that traditional games influence the gross motor skills of Class VII Middle School students at PAB 8 Sampali.

Keywords: traditional games, motor skills

PENDAHULUAN

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan dengan tujuan untuk kesenangan dan kebahagiaan. Saat seseorang melakukan kegiatan bermain maka seseorang akan melakukan proses pembentukan diri dari anak-anak menjadi dewasa, salah satunya permainan yang dimainkan adalah permainan tradisional yang dimainkan dahulu sampai sekarang. Permainan elektronik dan permainan tradisional menjadi perdebatan yang sedang hangat pada saat ini dikarenakan permainan tradisional mulai tergerus dengan permainan modernisasi yang dianggap semakin menjauhkan anak-anak dari nilai kreatifitas, sosialisasi seperti yang ada dipertandingan tradisional.

Pertandingan tradisional merupakan pertandingan yang dilakukan dengan berkelompok meskipun kadang ada yang melakukan dengan cara individu. Pertandingan tradisional dilakukan dengan menggunakan alat dan tidak menggunakan alat. Pertandingan tradisional merupakan warisan dari nenek moyang masyarakat Indonesia yang setiap daerah di Indonesia memiliki jenis pertandingan yang tidak sama seperti pertandingan pada saat ini. Seperti pertandingan yang saat ini memiliki unsur teknologi yang rata-rata memiliki kesamaan seperti pertandingan yang ada di komputer maupun di *handphone*. Pertandingan modern biasanya dilakukan dengan secara individu dan membuat anak menjadi pasif karena tidak ada komunikasi dari dua arah.

Keadaan seperti ini dapat membuat nilai-nilai karakter keberanian dan kebersamaan terhadap individu akan berbeda dari biasanya, hal ini lah yang tidak akan diperoleh dari pertandingan tradisional yang dimainkan secara berkelompok dengan menggunakan alat dan nada juga bentuk pertandingan yang tidak menggunakan alat. Namun pertandingan tradisional di Indonesia tampaknya menghadapi masa depan yang tidak begitu cerah, kecenderungan yang tampak adalah bahwa berbagai bentuk pertandingan kini tidak dikenal oleh anak-anak, karena sudah sangat jarang dimainkan. Hanya beberapa pertandingan tertentu yang masih banyak dimainkan.

Pertandingan tradisional dianggap penting dan menjadi salah satunya alat yang mudah didapat dan memungkinkan anak untuk memmainkannya, saat itu anak akan mendapatkan ide kreatif dan memiliki rasa sosialisasi yang tinggi. Suasana keceriaan yang dibangun akan melahirkan dan menghasilkan kebersamaan yang menyenangkan. Kegiatan seperti ini akan menumbuhkan kehidupan masyarakat yang memiliki suasana kerukunan bersama-sama menjaga dan melestarikan pertandingan tradisional tersebut dan membuat peraturan-peraturan sendiri yang disepakati bersama, apabila yang melanggar akan diberikan sanksi namun apabila menyadari kesalahan yang diperbuat maka akan dimaklumi oleh teman-temannya. Disini lah proses belajar mengajar telah ditanamkan dalam pertandingan tradisional, para pelaku

telah belajar bagaimana cara dalam melakukan permainan dan harus mematuhi permainan secara *fairplay* karena ini lah yang menjadikan pembelajaran pada kehidupan dengan sikap saling menerima dan memaafkan.

Keterampilan yang dimiliki anak usia 13 tahun yang sedang beranjak remaja, yang senantiasa terasah. Anak terkondisi membuat permainan dari berbagai bahan yang telah disediakan disekitarnya, pemanfaatan bahan-bahan permainan selalu tidak lepas dari alam agar anak dapat berfikir dan berinteraksi dengan alam dan lingkungan. Kebersamaan dengan teman sejawat maupun dengan alam sekitar merupakan bagian penting dari proses pengenalan manusia muda terhadap lingkungan sekitar. Sehingga secara tidak langsung sensor motoriknya akan semakin terasah pula, dipihak yang lainnya. Proses kreatifitasnya merupakan tahap awal untuk menstimulai anak berfikir kreatif dan menjadi lebih aktif dalam keadaan dan situasi seperti apapun.

Keterampilan motorik mencakup keterampilan fisik seperti berjalan, berlari, melompat, merangkak, menggenggam, melempar, menangkap dan lain sebagainya. Keterampilan motorik merupakan keterampilan atau kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menggerakkan seluruh anggota tubuh, keterampilan motorik terbagi menjadi dua yaitu keterampilan motorik halus dan keterampilan motorik kasar. Keterampilan motorik halus dapat dilihat ketika seseorang dapat melakukan gerakan kepala, bibir, lidah, tangan, kaki dan jemarinya. Namun keterampilan motorik kasar seseorang dapat bermain lempar tangkap, bermain bola, menari dan lain sebagainya.

SMP PAB 8 Sampali merupakan sekolah yang berada di daerah deli serdang memiliki jumlah siswa yang cukup banyak karena sekolah ini salah satu sekolah swasta yang terfavorit di diarea Sampali. Sehingga aktivitas gerak terbatas sehingga perlu dilakukan sebuah kegiatan yang mengharuskan siswa SMP PAB 8 Sampali khususnya di kelas VII yang secara dominan usia siswa baru 12-13 tahun, peralihan dari SD menuju ke SMP.

Tujuan diberlakukannya permainan tradisional tidak hanya untuk meningkatkan kemampuan gerak motorik kasar, namun juga berupaya untuk pelestarian olahraga tradisional agar tidak tergerus oleh zaman (Jasmani, Stok, and Guna 2024). Permainan tradisional yang dilakukan agar gerak dasar motorik kasar pada siswa dapat meningkat sehingga kegiatan ruang lingkup mampu untuk dikembangkan secara baik dan sesama (D. C. Winata et al. 2023). Gerak yang ditampilkan oleh seseorang secara nyata dan diamati dengan baik. Bermain salah satu cara agar kemampuan gerak dasar motorik semakin baik, dengan gerak

otot – otot besar pada anak semakin kuat dan begitu pula dan gerakan yang dilakukan siswa dapat terkontrol (D. catur sabarudin yunis bangun Winata 2024).

Permainan tradisional merupakan sarana untuk membentuk sekaligus menguji seberapa baik gerak dasar motorik kasar anak siswa SMP khususnya di SMP PAB 8 Sampali, selain untuk melestarikan kebudayaan agar tidak lupa dengan bentuk permainan tradisional yang dimainkan bersama dengan teman teman sejawat. Permainan tradisional yang dilakukan ada 2 bentuk kegiatan yang dilakukan yaitu permainan bentengan dan permainan gerobak sodor atau galasin dimana permainan ini dapat melihat bagaimana gerak motorik kasar anak – anak cukup baik atau tidak. Dengan demikian maka judul dari penelitian ini adalah “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik kasar Anak siswa Kelas VII SMP 8 Pab Sampali tahun ajaran 2023/2024.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini eksperimen Semu atau quasi eksperimen, penelitian yang dilakukan termasuk kedalam jenis penelitian kuantitatif. Perlakuan atau treatment yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan pendekatan bermain. Dalam penjelasan yang dijabarkan oleh Sukadiyanto peningkatan latihan akan berdampak optimal apabila dilakukan selama 8 minggu dengan hasil mencapai 50%. Akan tetapi karena keterbatasan waktu dan biaya maka penelitian akan dijalankan selama 1 bulan 1 minggu (5 minggu). Peserta selama 1 bulan akan mendapatkan treatment selama 10 kali.

Suharsami Arikunto (2010:164), memahami variabel dan kemampuan menganalisa atau mengidentifikasi setiap variabel menjadi variabel menjadi variabel yang lebih kecil (sub variabel) merupakan syarat mutlak bagi setiap peneliti. Mengidentifikasi variabel dan sub-variabel ini tidak mudah, maka variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu variabel bebas yang merupakan variabel bebas permainan tradisional (permainan tradisional Bentengan, permainan tradisional Gobak Sodor) dan variabel terikat kemampuan gerak motorik kasar.

Instrumen penelitian adalah tes medicine ball untuk mengukur daya (power) otot lengan bahu, tes lari 30 meter untuk mengukur kecepatan lari, dan tes lari bolak-balik 4x5 meter yang digunakan untuk mengukur kelincahan. Mengukur daya (power) menggunakan tes medicine ball (bola beban), tes ini mengacu pada instrumen tes dari (Eri Pratiknyo Dwikusworo 2009:56). Tes ini bertujuan untuk mengukur daya (power) otot lengan dan bahu. Tes ini diperuntukan bagi siswa Sekolah Dasar, Sekolah Lanjut Tingkat Pertama, Sekolah Tingkat Menengah Atas, Perguruan Tinggi, Atlet. Realibilitas alat $r = 0,81$ untuk putri

perguruan tinggi dan 0,84 untuk putra perguruan tinggi, dan validitasnya $r = 0,77$. Alat dan perlengkapan terdiri dari bola medicine berat 2,688 kilogram (6 lb), lapangan, meteran, kursi, dan tali. Petunjuk Pelaksanaan Testee duduk di kursi, kepala menghadap ke depan dan tegak, tangan memegang bola berbeban dengan kedua tangan di depan dada, kemudian tolak atau dorong sekuat-kuatnya ke depan. Penilaian: Jarak jatuhnya bola yang diukur dari tepi kursi atau dekat kaki sampai jatuhnya bola. Jarak terbaik yang dipakai dari 3 kali percobaan.

Tes yang digunakan adalah lari 30 meter, Tes lari 30 meter bertujuan untuk mengukur kecepatan lari menempuh jarak 30 meter. Alat dan perlengkapan yang dibutuhkan antara lain lintasan lari dengan lebar 1,22 m dan panjang minimal 40 m, stop watch, dan bendera start. Petunjuk pelaksanaan Pada aba-aba “siap” testee siap lari dengan start berdiri, setelah aba-aba “ya”, testee lari secepat-cepatnya menempuh jarak 30 m sampai melewati garis finish. Penilaian waktu tempuh lari sejauh 30 m, hasilnya dihitung sampai dengan 0,1 detik dan atau sepersepuluh detik (Eri Pratiknyo Dwikusworo, 2009:73).

Tes yang digunakan adalah lari tes lari bolak-balik 4 x 5 meter, tes ini mengacu pada instrument tes dari (Eri Pratiknyo Dwikusworo 2009:82). Tujuan dari tes lari bolak – balik 4 x 5 meter bertujuan untuk mengukur kelincahan seseorang mengubah posisi atau arah. Alat dan perlengkapan yang dibutuhkan antara lain stop watch, lintasan lari, 4 buah bendera kecil, meteran. Tes ini diperuntukan bagi siswa Sekolah Dasar, Sekolah Lanjut Tingkat Pertama, Sekolah Tingkat Menengah Atas, Perguruan Tinggi, Atlet. Petunjuk Pelaksanaan Pada aba-aba “bersedia”, testee berdiri dibelakang garis start (pertama). Pada aba-aba “ya” ,testee dengan start berdiri lari menuju garis ke 2 segera kembali ke garis start (pertama), lari dari garis start menuju garis ke 2 dan kembali ke garis start, dihitung 1 kali. Jarak garis start sampai garis ke garis ke 2 sejauh 5 meter.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Deskripsi data *pre-test* didasarkan pada data yang diperoleh dari hasil tes pengukuran pada saat *Pre-test* atau sebelum diberikan perlakuan. Perlakuan yang dimaksud adalah melakukan permainan tradisional gobak sodor dan bentengan. Tes yang digunakan adalah lari 30 Meter, lari Kelincahan, tes daya tahan *medicine ball*, yang dilakukan dengan beberapa pengulangan dan menggunakan waktu.

Tes *Medicine ball* mengukur daya (*power*) menggunakan tes *medicine ball* atau bola beban dengan tujuan untuk mengukur daya otot lengan dan bahu, tes ini diperuntukkan bagi siswa sekolah dasar, sekolah lanjut tingkat pertama, sekolah tingkat menengah atas, perguruan

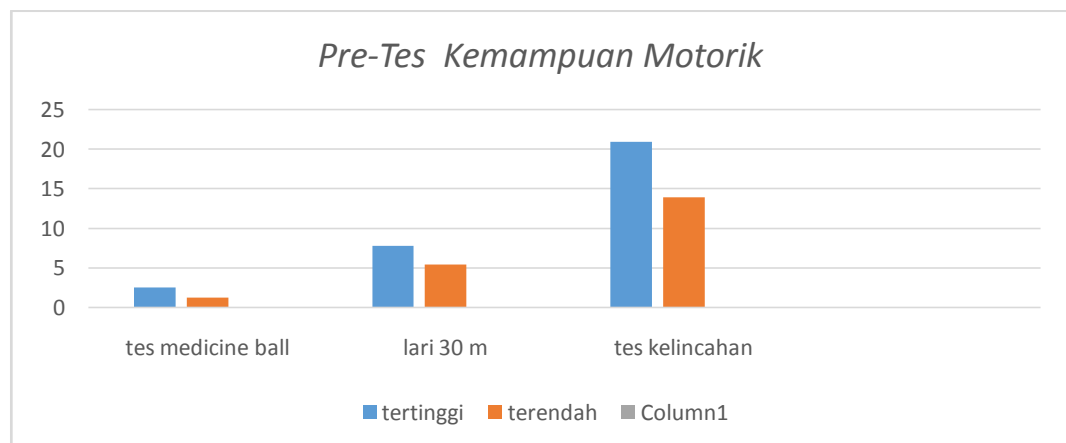
tinggi dan atet. Testee duduk di kursi, kepala menghadap ke depan dan tegak, tangan memegang bola berbeban dengan kedua tangan di depan dada, kemudian tolak atau dorong sekuat-kuatnya ke depan. Penilaian: Jarak jatuhnya bola yang diukur dari tepi kursi atau dekat kaki sampai jatuhnya bola. Jarak terbaik yang dipakai dari 3 kali percobaan.

Tes lari 30 meter bertujuan untuk mengukur kecepatan lari menempuh jarak 30 meter, alat dan perlengkapan yang dibutuhkan antaralain lintasan dengan lebar 1,22 dan panjang 40 meter, stop watch dan bendera start, adapun bentuk hasil tes *pretes* Kemampuan Gerak Motorik pada anak SMP Kelas VII PAB 8 Sampali:

Tabel 1. Hasil Pre-Tes

No	Nama siswa	Tes Medicine ball	Tes Lari 30 Meter	Tes kelincahan
1	Denis putra	2,5	5,57	16,15
2	Joko santoso	1,4	6,12	18,2
3	Taufik maulana	2,4	7,74	18,49
4	David Yudah	2,1	5,47	14,49
5	Heri Aditya	1,4	6,71	17,74
6	Ricky Irawan	1,5	5,85	16,2
7	Rizky	1,7	5,98	16,69
8	Rangga	1,8	5,22	13,95
9	Akbar	1,8	5,4	14,17
10	Raja	1,8	5,71	13,86
11	Reza	1,5	6,57	17,46
12	Arif	1,4	7,51	20,88

Apabila digambarkan dalam bentuk histogram, maka berikut adalah histogram dari distribusi frekuensi data *pre-test* kemampuan motorik siswa:



Gambar 1. Kemampuan Gerak Motorik *Pre-test*

Tingkat Kemampuan Motorik siswa Kelas VII di SMP dengan katagori Baik sekali, baik, Sedang, Kurang dan Kurang Sekali. Pengkatagorian Kemampuan Motorik siswa menggunakan rumus pengkatagorian dari Anas Sudijono (2005;452).

Tabel 2. Katagori Kemampuan Motorik

No	Rentang Norma	Katagori
1	$\geq M + 1,5 \text{ SD}$	Baik Sekali
2	$M + 0,5 \text{ SD s/d } < M + 1,5 \text{ SD}$	Baik
3	$M - 0,5 \text{ SD s/d } < M + 0,5 \text{ SD}$	Sedang
4	$M - 1,5 \text{ SD s/d } < M - 0,5 \text{ SD}$	Kurang
5	$\leq M - 1,5 \text{ SD}$	Kurang Sekali

Keterangan :

M : Mean (nilai rata-rata)

SD : Standart Deviasi

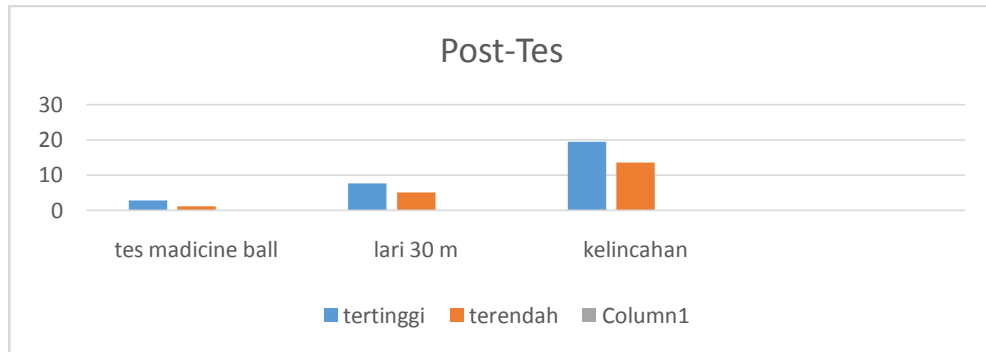
Selama satu minggu diberikan bentuk permainan tradisional gobak sodor yang diikuti oleh seluruh siswa laki-laki yang berada dikelas VII_a selanjutnya diberikan lagi bentuk permainan tradisional Bentengan selama kurang lebih satu minggu melaksanakan kegiatan permainan tradisional bentengan. Hal ini dilakukan pada sore hari di luar dari jam pelajaran sekolah agar siswa lebih leluasa dan lebih banyak aktivitas fisik yang dilakukan setelah diluar jam pelajaran sekolah.

Setelah dilakukan tritmen atau perlakuan berupa permainan tradisional yaitu bentengan dan gobak sodor maka siswa diberikan bentuk tes untuk mengetahui kemampuan gerak motorik siswa kelas VII SMP PAB 8 Sampali. Dengan demikian maka bentuk tes yang dilakukan sama dengan bentuk tes sebelumnya dengan tujuan yang sama untuk melihat seberapa besar pengaruhnya permainan tradisional terhadap kemampuan gerak motorik pada siswa kelas VII SMP PAB 8 Sampali. Berikut data yang telah diperoleh :

Tabel 3. Hasil *Post-test*

No	Nama siswa	Tes Medicine ball	Tes Lari 30 Meter	Tes kelincahan
1	Denis putra	2,8	5,57	14,46
2	Joko santoso	1,6	6,03	16,38
3	Taufik maulana	2,3	7,71	17,5
4	David Yudah	1,7	5,17	14,31
5	Heri Aditya	1,9	6,7	16,29
6	Ricky Irawan	1,6	5,17	15,3
7	Rizky	1,8	5,53	14,31
8	Rangga	2,1	5,13	13,36
9	Akbar	2,2	5,17	13,63
10	Raja	2,1	5,26	13,5
11	Reza	2	6,25	16,42
12	Arif	2,2	7,38	19,44

Apabila digambarkan dalam bentuk histogram, maka berikut adalah histogram dari distribusi frekuensi data post- tes kemampuan motorik siswa agar dapat dilihat dari diagram gambar berikut.



Gambar 2. Kemampuan Gerak Motorik *Post-test*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan motorik kasar siswa kelas VII SMP 8 PAB tahun ajaran 2023/2024. Dengan 2 bentuk permainan tradisional yaitu gobak sodor dan bentengan lalu diberikan tes untuk mengetahui kemampuan motorik siswa yaitu tes *medicine ball*, tes lari 30m dan tes lari bolak balik untuk mengukur kelincahan pada siswa kelas VII SMP PAB 8 Sampali.

Hasil uji-t menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , hal ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara *pre-test* dan *post-test*, sehingga hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan permainan tradisional terhadap Gerak Motorik siswa kelas VII SMP 8 PAB Sampali. Pada saat *pre-test* besarnya rata-rata untuk data *pre-test* adalah sebesar 17,60 dan nilai rata-rata untuk data *post-test* adalah sebesar 21,10. Hasil ini menunjukkan kemampuan gerak motorik siswa kelas VII SMP 8 PAB Sampali setelah berlatih dengan permainan tradisional meningkat sebesar 3,50 atau sebesar 19,89% dari saat *pre test*. Dalam hal ini dapat dikatakan pengaruh yang diberikan permainan tradisional sebesar 19,89%.

Proses pelatihan adalah proses interaksi atau timbal balik antaraguru dan siswa dalam situasi pendidikan yang terdiri dari komponen tujuan yang ingin dicapai adalah perubahan perilaku secara keseluruhan. Dalam penelitian ini, peneliti mengukur gerak dasar motorik dengan permainan tradisional. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan *passing* bawah bola voli pada siswa. Kemampuan gerak motorik merupakan kemampuan paling dasar yang wajib dikuasai oleh siswa agar dapat melakukan aktivitas sehari-hari. Pelatihan menggunakan permainan tradisional mempunyai arti penciptaan suasana bermain dalam proses pelatihan untuk mendorong siswa supaya lebih berperan aktif dalam melaksanakan tugas gerak yang diberikan suasana bermain, dengan demikian diharapkan kemampuan motorik siswa akan meningkat.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka beberapa kesimpulan yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh permainan tradisional bentengan dan gobak sodor terhadap peningkatan gerak motorik kasar berupa *Daya Power*, Lari dan Kelincahan pada siswa Kelas VII putra SMP PAB 8 Sampali.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Allatief Ardiwinata, Suherman dan Marta Dinata. 2006. Olahraga Tradisional. Tangerang: CV. Cerdas Jaya.
- Ajun Khamdani. 2010. Olahraga Tradisional Indonesia. Singkawang: PT. Maraga Borneo Tarigas.
- Amung Ma'mun dan Yudha M Saputra. 2000. Perkembangan Gerak Dan Belajar Gerak. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Anas Sudijono. 2005. Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Paja Grafindo.
- Arikunto. (2010). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eri Pratiknyo Dwikusworo. 2009. Tes Pengukuran dan Evaluasi Olahraga. Semarang: Wida Karya.
- Direktorat Jendral Pendidikan. Bambang Laksono, dkk. 2012. Kumpulan Permainan Rakyat Olahraga Tradisional. Jakarta: Kementrian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia.
- Winata, Devi Catur, Dewi Maya Sari, Endang Pratiwi, and Fili Azandi. 2023. "Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan Gerak Dasar Motorik Kasar dan Sosial Emosional Siswa Kelas V Upt Sd Negeri 067260 Marelان The Influence Of Traditional Terompa Games On Gross Motor And Social Emotional Basic Movements Of Class V Students Upt Public Scho." 11: 232–40.
- Winata, Devi catur sabarudiin yunis bangun. 2024. "Permainan Tradisional pada Anak Sekolah Dasar Formation Of Discipline Character Through Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga." 7(June): 73–78.