Aisyah Journal of Physical Education
Vol. 4, No. 1, Juni 2025
ISSN 3046-790X (Online)
https://journal.aisyahuniversity.ac.id/index.php/AJoPE

Hubungan Permainan Tradisional Engklek Dengan Proses Belajar Pendidikan Jasmani Materi Kebugaran Jasmani

Yumnaa Haniifah, Candra Kurniawan, Fransiskus Nurseto, Dwi Priyono

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Lampung, Jln. Prof. Dr Jl. Prof. Dr. Ir. Sumantri Brojonegoro No.1, Kota Bandar Lampung, Lampung 35141

Info Artikel

ABSTRACT

This research aims to determine the relationship between the traditional game of engklek and the physical fitness learning process in class VI students at SDN 3 Sumberejo Bandar Lampung. This research is correlational research using survey methods. The population in this study were class VI students at SDN 3 Sumberejo Bandar Lampung. The instrument in this research uses an attitude scale questionnaire. This research is a population research so that the entire population is used as a research sample, namely 30 students. The data analysis technique uses Pearson product moment correlation analysis through prerequisite tests for normality and linearity as well as quantitative descriptive analysis with percentages. The results of the research show that: There is a relationship between the traditional game of engklek and the physical fitness learning process in class VI students at SDN 3 Sumberejo Bandar Lampung, with a value of rcount 0.884 > rcount 0.374.

Keywords: *Hopscotch Game, Physical Fitness.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan permainan tradisional engklek dengan proses belajar kebugaran jasmani dalam pada siswa kelas VI di SDN 3 Sumberejo Bandar Lampung. Penelitian ini merupakan penelitian korelasional menggunakan metode survei. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI di SDN 3 Sumberejo Bandar Lampung. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan kuisioner skala sikap. Penelitian ini merupakan penelitian populasi sehingga seluruh populasi digunakan sebagai sampel penelitian yaitu berjumlah 30 siswa. Teknik analisis data menggunakan analisis korelasi pearson product moment melalui uji prasyarat normalitas dan linieritas serta analsis deskriptif kuantitatif dengan presentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Ada hubungan permainan tradisional engklek dengan proses belajar kebugaran jasmani dalam pada siswa kelas VI di SDN 3 Sumberejo Bandar Lampung, dengan nilai rhitung 0,884 > rhitung 0,374.

Kata kunci: Permainan Engklek, Kebugaran Jasmani

Corresponding Author:

Yumnaa Haniifah

Email:

yumnaa.hanii08@gmail.com

This is an open access article under the CC BY 4.0 license.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah usaha sadar dan terencana untuk mencapai sebuah bertujuanmembina dan membangun seseorang agar dapat mengambil keputusan dengan bijaksana dan berimbas pada kebutuhan akan pendidikan dalam kehidupan di masyarakat. Menurut (Taufik 2019) Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan berusaha mencapai tujuan pendidikan melalui aktivitas jasmani agar bisa memberikan dampak yang baik untuk kesehatan, pertumbuhan dan perkembangan manusia Indonesia. Menurut (Kharisma dan Mubarok 2020) pembelajaran pendidikan jasmani adalah meningkatkan perkembangan gerak, sehingga sebagai guru diharapkan bisa meningkatkan kemampuan keterampilan gerak dasar dalam setiap cabang olahraga yang terkandung didalam Rencana Program Pembelajaran (RPP). Tatapi fakta dilapangan seringkali siswa cenderung malas untuk belajar keterampilan gerak, mereka lebih senang dengan olahraga yang bersifat permainan atau pertandingan. Keadaan ini dapat dikurangi dengan membuat inovasi baru terkait dengan proses pembelajaran. Permainan tradisional merupakan sebuah sarana hiburan yang diminati dan dimainkan oleh banyak kalangan. Permainan ini terdiri dari permainan tradisional dan permainan *modern* dan merupakan kegiatan yang sangat dekat dengan dunia anak. Permainan tradisional yang diwariskan secara turun menurun memiliki banyak manfaat dari segi psikologis, kelincahan, motivasi dan kreativitas. Perkembangan dalam dunia pembelajaran modern khususnya pembelajaran permainan sangat pesat, hal ini menyebabkan pembelajaran melalui permainan mulai tersisihkan. Permainan tradisional diharapkan menjadi salah satu bentuk media dalam pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas fisik, kerjasama, menumbuhkan tenggang rasa, rasa senang, percaya diri, serta mampu meningkatkan hasil belajar untuk anak.

Permainan tradisional biasanya dimainkan oleh beberapa orang ataupun kalangan pada daerah tertentu yang jauh dari keramaian kota dengan aturan dan konsep tradisional pada jaman dahulu. Menurut (Gandasari 2019) menyatakan bahwa permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial. Dengan demikian jika menyisipkan beberapa permainan tradisional pada pembelajaran pendidikan jasmani dapat membantu motivasi siswa menjadi lebih baik terutama untuk hasil belajar pendidikan jasmani.

SDN 3 Sumberejo merupakan salah satu sekolah yang di dalam proses pembelajaran penjasorkesnya masih sering menggunakan permainan tradisional. Guru penjasorkes di sekolah ini lebih sering menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes dengan harapan agar peserta didik mau bergerak dengan senang tanpa harus dipaksa. Dengan perasaan senang bergerak tersebut guru memasukkan materi inti di dalam permainan tradisional tersebut. Salah satu aspek yang menjadi pokok dalam permainan tradisional di SDN 3 Sumberejo ini adalah faktor kebugaran jasmani peserta didik. Guru menganggap bahwa hasil belajar kebugaran jasmani peserta didik merupakan unsur paling penting dalam pembelajaran penjasorkes sesuai dengan tujuan pembelajaran penjasorkes yaitu meningkatkan hasil belajar kebugaran jasmani peserta didik.

Maka dari itu selain mengajarkan teknik dari beberapa permainan *modern*, atletik, senam, guru sering memberikan materi pembelajaran permainan tradisional. Salah satu permainan tradisional sebagai metode pembelajaran adalah permainan engklek. Engklek merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar di atas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya. Maka dari itu permainan ini cukup kompleks dan memerlukan kebugaran dan otot yang baik untuk memainkannya.

Peserta didik kelas Sekolah Dasar merupakan peserta didik yang masih dalam tahap perkembangan yang mempunyai karakteristik gemar bermain, sehingga sudah menjadi karakteristik

peserta didik apabila pada usianya lebih senang bermain dengan teman sepermainan daripada belajar di dalam rumah. Ketika di sekolah pun peserta didik lebih senang ketika bermain dengan teman-temannya daripada ketika mengikuti pembelajaran di kelas. Salah satu pelajaran yang disenangi peserta didik SDN 3 Sumberejo khususnya kelas VI adalah mata pelajaran penjasorkes, karena pada pembelajaran penjasorkes peserta didik dapat bermain dan bersenang-senang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas VI SD.

Berdasarkan pengalaman guru penjasorkes, proses pembelajaran yang dimulai pukul 7.00 WIB ketika sekitar jam 8 peserta didik sudah mulai merasa lelah, dan minta istirahat. Maka dari itu agar permainan tradisional dapat berpengaruh terhadap hasil belajar kebugaran jasmani, guru penjas di SDN 3 Sumberejo memilih permainan tradisional engklek untuk merangsang peserta didik bergerak. Dengan demikian diharapkan setelah melakukan permainan engklek beberapa kali dapat berpengaruh terhadap hasil belajar kebugaran jasmani peserta didik. Dalam hal ini, hasil belajar kebugaran jasmani masih dirasa rendah oleh peneliti, sehingga berdasarkan uraian di atas, peneliti merasa perlu mengadakan penelitian tentang "Hubungan permainan tradisional engklek dengan proses belajar kebugaran jasmani pada siswa kelas VI di SDN 3 Sumberejo".

II. METODE

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian korelasi dengan pendekatan korelasi bivariat yang bertujuan untuk mendeskripsikan seberapa kuat hubungan antara dua variabel. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 30 siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah teknik sampling jenuh. Variabel dalam penelitian ini meliputi variabel terikat dan variabel bebas. Variabel terikat dari penelitian ini adalah permainan tradisional engklek, sedangkan variabel bebas dari penelitian ini adalah proses belajar kebugaran jasmani. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan observasi untuk masing masing variabel penelitian yang dilakukan kepada siswa SDN 3 Sumberejo Bandar Lampung. Penelitian ini memiliki alur penelitian: 1) Analisis kebutuhan 2) menyusun instrumen penelitian 3) menguji validitas & realibilitas 4) revisi instrumen 5) kegiatan penelitian 6) Pengumpulan data penelitian 7) analisis data, dan 8) pelaporan hasil penelitian (Yulianti, 2019).

Lokasi penelitian ini berada di SDN 3 Sumberejo Bandar Lampung yang beralamat di Jl. Imam Bonjol Gg Bayur Sumberejo Kemiling Bandar Lampung. Penelitian ini dilaksanakan selama 2 minggu dibulan juli 2024. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VI di SDN 3 Sumberejo Bandar Lampung.

Siyoto dan Sodik (2015) berpendapat bahwa populasi merupakan region atau daerah dengan penentuan tertentu oleh peneliti yang memiliki karakter khusus kemudian digunakan dan dipelajari untuk penelitian (Mentor, n.d.). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sejumlah siswa yang duduk di bangku kelas VI Sekolah Dasar Negeri 3 Sumberejo Kota Bandar Lampung yang berjumlah 30 siswa.

Menurut Suharsimi Arikunto (2006 : 131) sampel adalah Sebagian atau sebagai wakil dari populasi yang akan diteliti. Kemudian menurut Siyoto dan Sodik (2015) melalui penentuan dan kriteria tertentu atas dasar prosedur yang digunakan, sampel diambil atas populasi yang ditentukan serta karakter yang dimiliki harus sama dengan populasi. Apabila penelitian yang dilakukan sebagian dari populasi maka bisa dikatakan bahwa penelitian tersebut penelitian sampel. Pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu dilakukan pada siswa kelas VI dengan total sampel yang berjumlah 30 Siswa yaitu 18 putra dan 12 putri.

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam penelitian. Tahap-tahap dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a) Memilih subjek penelitian yaitu peserta didik kelas VI SDN 3 Sumberejo Bandar Lampung.

b) Menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpulan data berupa angket.

c) Menguji coba instrumen pengumpul data pada subjek uji coba instrumen kuesioner (angket) di SDN 2 Sumberejo Kemiling Bandar Lampung.

d) Menganalisis data dari hasil uji coba instrumen untuk mengetahui apakah instrumen yang telah dibuat valid dan reliabel.

e) Melaksanakan penelitian dengan membagikan instrumen angket kepada sampel penelitian. Selanjutnya untuk mengetahui hubungan permainan tradisional engklek dengan proses belajar peserta didik peneliti menggunakan studi dokumentasi yang dilihat pada dokumen hasil dari pendidik kelas VI SD N 3 Sumberejo Kemiling Bandar Lampung.

f) Menghitung kedua data yang diperoleh untuk mengetahui hubungan dan tingkat keterkaitan antara permainan tradisional dengan proses belajar kebugaran jasmani peserta didik kelas VI SDN 3 Sumberejo Kemiling Bandar Lampung.

g) Interpretasi hasil penghitungan data.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji untuk melihat apakah data penelitian yang diperoleh mempunyai distribusi atau sebaran normal atau tidak. Untuk pengujian normalitas ini adalah menggunakan uji *liliefors*. Langkah pengujiannya mengikuti prosedur Sudjana (2005:466) yaitu :

a) Pengamatan $X_1,X_2...,X_n$ dijadikan bilangan baku $Z_1,Z_2,...Z_n$ dengan menggunakan rumus

$Z_i = \frac{x_{i-} \bar{X}}{SD}$

Keterangan :

SD : Simpangan baku

Z : Skor baku

x : Row skor

$\bar{X}$: Rata-rata

b) Untuk tiap bilangan baku ini dengan menggunakan daftar distribusi normal. Kemudian di hitung peluang $F(Z1) = P(Z \leq Z1)$

c) Selanjutnya dihitung Z1,Z2,...,Zn yang lebih kecil atau sama dengan Zi kalau proporsi ini dinyatakan dengan $S(Z_i)$ maka

$S(Z_i) = \frac{banyaknya...Z_1,Z_2,...,Z_n ...yang \leq Z_i}{n}$

d) Hitung selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$ kemudian tentukan harga mutlaknya.

Ambil harga paling besar di antara harga mutlak selisih tersebut. Sebutlah harga terbesar ini dengan L_0. Setelah harga L_0, nilai hasil perhitungan tersebut dibandingkan dengan nilai kritis L_0 untuk uji Liliefors dengan taraf signifikan 0,05. Kaidah pengujian jika harga $L_0 < L_{tabel}$ maka data tersebut berdistribusi normal sedangkan jika $L_0 > L_{tabe,}$ maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Tujuan uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah distribusi yang terjadi atau tidak dari distribusi normal. Langkah sebelum melakukan pengujian hipotesis lebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis data dengan uji normalitas yaitu menggunakan Uji *lilliefors* (Sudjana, 2005:466). Hasil uji normalitas adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Uji Normalitas

No	Data	L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
1	Permainan tradisional engklek	0,105	0,161	Normal
2	Proses belajar kebugaran jasmani	0,146		Normal

Kriteria pengujian adalah;

Jika $L_{hitung} < L_{tabel,}$ maka variabel tersebut berdistribusi normal

sedangkan jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka variabel berdistribusi tidak normal.

2. Uji Hipotesis

Fungsi atau kegunaan dari uji T adalah sebuah analisis untuk menguji satu populasi atau dua populasi dan membandingkan dua mean (rata-rata) untuk menentukan apakah perbedaan rata-rata tersebut memiliki perbedaan nyata atau karena kebetulan.

Analisis data penelitian yang digunakan untuk menguji hipotesis terdiri atas analisis korelasi sederhana. Untuk memperjelas hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat maka dilakukan analisis korelasi sederhana. Uji hipotesis yang pertama adalah "Ada hubungan permainan tradisional engklek dengan proses belajar kebugaran jasmani pada siswa kelas VI SDN 3 Sumberejo". Hasil uji hipotesis dengan menggunakan analisis korelasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Uji Hipotesis

Variabel	r_{hitung}	r_{tabel}	Kriteria	Kesimpulan
Permainan Tradisional Engklek * Proses Belajar Kebugaran Jasmani	0,884	0,374	Sangat Kuat	Signifikan

Kriteria Pengujian

Ho diterima jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$

Ho ditolak jika $r_{hitung} > r_{tabel}$

Berdasarkan hasil analisis tersebut di atas diperoleh koefisien korelasi permainan tradisional engklek dengan proses belajar kebugaran jasmani sebesar 0,884 bernilai positif, artinya semakin besar nilai permainan tradisional engklek maka semakin besar pula proses belajar kebugaran jasmani.

Uji keberartian koefisien korelasi tersebut dilakukan dengan cara mengonsultasi harga $r_{x.y} = 0,884$ dengan $r_{(0,05)(28)} = 0,374$. Karena koefisien korelasi antara $r_{x.y} = 0,884 > r_{(0,05)(28)} = 0,374$, berarti koefisien korelasi tersebut signifikan. Dengan demikian hipotesis yang berbunyi "Ada hubungan

yang signifikan permainan tradisional engklek dengan proses belajar kebugaran jasmani pada siswa kelas VI SDN 3 Sumberejo", **diterima**

Pembahasan

Penelitian yang dirancang untuk mencari hubungan antara permainan tradisional engklek dengan proses belajar kebugaran jasmani pada siswa kelas VI SDN 3 Sumberejo menggunakan metodologi deskriptif korelasional dari variabel di atas. Hasil-hasil analisis hubungan antara permainan tradisional engklek dengan proses belajar kebugaran jasmani pada siswa kelas VI SDN 3 Sumberejo dalam pengujian hipotesis perlu dikaji lebih lanjut dengan memberikan interprestasi keterkaitan antara hasil analisis yang dicapai dengan teori-teori yang mendasari penelitian ini. Penjelasan ini diperlukan agar dapat diketahui kesesuaian teori-teori yang dikemukakan dengan hasil penelitian yang diperoleh. Hasil yang diperoleh tersebut apabila dikaitkan dengan kerangka berfikir dan teori-teori yang mendasarinya, pada dasarnya hasil penelitian ini mendukung teori yang ada.

Berdasarkan temuan hasil penelitian sesuai dengan hipotesis yang diajukan menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan permainan tradisional engklek dengan proses belajar kebugaran jasmani pada siswa kelas VI SDN 3 Sumberejo. Dengan demikian dapat diartikan bahwa semakin baik permainan tradisional engklek maka semakin baik pula proses belajar kebugaran jasmani.

Pada penelitian ini pendekatan permainan tradisional engklek dengan proses belajar kebugaran jasmani menjadi obyek utama dalam pembahasan penelitian ini, di mana pendekatan permainan tradisional yang diberikan pada peserta didik merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi bermain antar peserta didik dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam proses pembelajaran mereka sebagai anggota kelompok. Dengan konsep itu, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi peserta didik. Proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan peserta didik bekerja dan bersaing memperoleh skor.

Hubungan tersebut terjadi karena proses pembelajaran yang telah dilakukan dengan rancangan proses pembelajaran dengan pendekatan permainan tradisional merupakan konsep belajar yang dapat membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi bermain antar peserta didik dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan menerapkan dalam bermain. Selanjutnya berdasarkan kondisi yang terjadi dilapangan kemampuan peserta didik meningkat dikarenakan dengan proses belajar kebugaran jasmani dengan pendekatan bermain mendorong siswa menjadi lebih aktif bertanya akan kemampuan praktik yang dilakukan berkaitan dengan materi ajar, selanjutnya dengan pengetahuan tersebut mereka dapat mengaplikasikan dengan baik kemampuan yang berhubungan dengan aspek kognitif tersebut ke dalam aspek psikomotorik berkaitan dengan kemampuan hasil belajar kebugaran jasmani berkaitan dengan hasil belajar yang ditampilkan.

Selain itu juga dengan pendekatan permainan tradisional engklek dengan kesempatan bertanya sebagai aktivitas timbal balik antara guru dan peserta didik serta evaluasi yang dilakukan terhadap kemampuan peserta didik menjadi salah satu faktor utama keberhasilan pendekatan pembelajaran ini, di mana peserta didik yang telah melakukan dengan baik kemampuan yang diajarkan dapat menjadi mediator terhadap peserta didik yang masih kurang kemampuannya sehingga dengan hal ini peserta didik merasa lebih nyaman ketika materi ajar dianalisis bersama-sama teman sebaya, dan kemampuan analisis tersebut juga akan semakin meningkat antar peserta didik, sehingga secara tidak langsung

penampilan aktivitas praktik juga akan berpengaruh positif bagi kehidupan mereka baik di dalam sekolah mapun di luar sekolah.

Banyak kondisi yang terjadi di lapangan yang memiliki hubungan terhadap proses belajar kebugaran jasmani peserta didik yang dibahas sebelumnya seperti semangat dalam mengikuti pembelajaran, selain itu juga sikap disiplin juga sangat memberikan dampak pada hasil belajar yang ada, proses keaktifan peserta didik dalam aktivitas belajar praktik, antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan sangat memberikan dampak positif terhadap perkembangan dirinya. Hal ini memberikan sumbangan yang besar dalam peningkatan yang ada. Berlandaskan pada keberhasilan pembelajaran tersebut tentu saja dapat menjadi sebuah faktor pendorong dalam pencapaian tujuan pembelajaran kebugaran jasmani secara maksimal yang terjadi di sekolah, sehingga dengan tercapainya tujuan pembelajaran tersebut para peserta didik akan dapat memaksimalkan dirinya sendiri dalam meningkatkan prestasi yang ada baik prestasi belajar.

Berdasarkan hasil yang ditampilkan di lapangan yang berhubungan positif dengan proses belajar kebugaran jasmani dalam pengembangan dan peningkatan kualitas yang dimiliki peserta didik berkaitan dengan hasil belajar peserta didik, diharapkan dengan hasil tersebut dapat diaplikasikan di lapangan baik untuk meningkatkan prestasi belajar atau prestasi olahraga di sekolah maupun luar sekolah. Selain itu juga dengan kemampuan tersebut yang ada peserta didik diharapkan dapat mengembangkan pengembangan yang berdampak pada aspek *afektif, kognitif* dan *psikomotorik*

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai hubungan permainan tradisional engklek dengan proses belajar kebugaran jasmani pada siswa kelas VI SDN 3 Sumberejo didapatkan kesimpulan sebagai berikut: Terdapat hubungan yang signifikan permainan tradisional engklek dengan proses belajar kebugaran jasmani pada siswa kelas VI SDN 3 Sumberejo. Nilai koefisien korelasi r_{xy}= 0,884> $r_{(0,05)(28)}$ = 0,374, hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek berhubungan dengan proses belajar kebugaran jasmani, semakin baik permainan tradisional engklek maka semakin baik pula proses belajar kebugaran jasmani.

DAFTAR PUSTAKA

Achroni, K. 2012. Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional. Javalitera, Jakarta.

Amin, A. F. 2017. Hasil Belajar *Passing* Bawah Bola Voli Gaya Mengajar Komando Dan Resiprokal Siswa Kelas IX Di SMP Negeri 9 Yogyakarta. tidak diterbitkan. https://eprints.uny.ac.id/53656/

Arikunto, S. 2005. *Manajemen Penelitian*. Rineka Cipta, Jakarta.

Arikunto, S. 2002. Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek. Rineka Cipta, Jakarta.

Arikunto, S. 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Rineka Cipta, Jakarta.

Arikunto, S. 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Rineka Cipta, Jakarta.

Azizah, I. 2016. Efektivitas pembelajaran menggunakan permainan tradisional terhadap motivasi dan hasil belajar materi gaya di kelas IV Mingronggot Nganjuk. *Jurnal: Dinamika Penelitian, 16, (2), hlm. 279-208.*

Dharmamulya. 2008. Permainan Tradisional Dakon Sebagai Tema Perancangan Interior Ruang Kelas Di TK Aba Gedongkiwo Yogyakarta. *Skripsi.* Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

Gandasari, M. F. 2019. Pengembangan model pembelajaran tematik Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 15(1), 22–27.*

Giriwijoyo, S. 2013. *Ilmu Kesehatan Olahraga, Untuk Kesehatan Dan Prestasi Olahraga*. Fakultas Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan UPI., 13– 78, Bandung.

Haris, I. 2016. Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Sebagai Media Untuk Pengembangan Kemampuan Sosial Dan Moral Anak Usia Dini. *Jurnal AUDI, 1(1), 15–20.* https://doi.org/10.33061/ad.v1i1.1204

Irwandi. 2019. Survei Sarana Dan Prasarana Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Di SMA Negeri 2 Camba Kabupaten Maros. *Jurnal Fakultas Ilmu Keolahragaan*. Universitas Negeri Makassar, Makassar.

Islamiyah, Y. M. 2024. Penerapan Permainan Engklek pada Anak Usia Dini dalam Upaya Mengembangkan Gerak Lokomotor di TK Dharma Wanita Sempusari. *Skripsi.* Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Jember.

Ismantul, K., Prasetyo, A., & Rakhmawati, E. 2011. Permainan Tradisional sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. http://journal.upgris.ac.id/index.php/paudia/article /view/261.

Jayul, A., Irwanto, E. 2020. Model Pembelajaran Daring Sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah Pandemi Covid – 19. Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. Universitas PGRI Banyuwangi

Kasmadi & Sunariah, N. S. 2014. Panduan Modern Penelitian Kuantitatif. Alfabeta, Bandung.

Kharisma, Y., & Mubarok, M. Z. 2020. Analisis Tingkat Daya Tahan Aerobik Pada Atlet Futsal Putri AFKAB Indramayu. *Physical Activity Journal, 1(2), 125.* https://doi.org/10.20884/1.paju.2020.1.2.2349

Kurniati, E. 2016. Permainan Tradisional Dan Perannya Keterampilan Sosial Anak. Prenamedia Group, Jakarta.

Kurniati, E. 2019. *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. PRENADAMEDIA GROUP.

Mulyani, S. 2013. 45 Permainan Tradisional Anak Indonesia. Langensari Punlishing, Yogyakarta.

Mulyani, N. 2016. Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia. DIVA Press, Yogyakarta.

Mustafa, P. S., & Dwiyogo, W. D. 2020. Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21. *Jartika Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan, 3(2), 422–438.*

Setiawati, L. 2013. Upaya Mengembangkan Ketrampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B Melalui Aktivitas Permainan Tradisional Engklek di TK ABA Patehan. *Skripsi.* Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogjakarta, Yogjakarta.

Siyoto, S., & Sodik, A. *2015.* Dasar Metodologi Penelitian. Sleman: Literasi. Media Publishing.

Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta, Bandung.

Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. ALFABETA, Bandung.

Suharjana. 2013. Kebugaran Jasmani. Jogja Global Media, Yogyakarta.

Syamsu, Y. L. N. 2009. Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja. PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.

Taufik, M. S. 2019. *Meningkatkan Teknik Dasar Dribbling Sepakbola Melalui Modifikasi Permainan*. MAENPO, 8(1), 26.