JURNAL PENGABDIAN OLAHRAGA INDONESIA
Diterbitkan Oleh : Fakultas Ilmu Keolahragaan - Universitas Negeri Semarang
ISSN : XXXX-XXXX
Volume 2 Nomer 1 Tahun 2026

IMPLEMENTASI DEMONSTRASI PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGATKAN KOMPETENSI SOSIAL DAN KULTURAL SISWA

Safina Azzahra[1*], Raehan Fathur Farhanu[2], Arfian Kurnianto[3], Angga Septiyanto[4,] Sutirto[5]

[1]Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri semarang, Indonesia
[2]Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia
[3]Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia
[4]Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang, Indonesia
[5]Desa Rejosari, Kecamatan Bojong, Kabupaten Pekalongan

[*]Korespondensi : zzhnr@student.unnes,ac,id

ABSTRACT

Modernization and developments in digital technology have shifted children's interests from traditional games to gadget-based games, thereby reducing social interaction and awareness of local culture. This community service activity aims to improve students' social and cultural competencies through demonstrations of traditional games at SDN Rejosari, Bojong District, Pekalongan Regency. The method used was participatory observation, with stages of socialization, demonstration, and direct practice of three traditional games, namely bakiak, block running, and rope jumping. The subjects of the activity were 49 fourth-grade students aged 9–10 years. The results of the activity showed that traditional games were able to foster cooperation, discipline, sportsmanship, and self-confidence from a social aspect. From a cultural aspect, students were reintroduced to the values of togetherness, mutual cooperation, and appreciation of local culture. In conclusion, traditional games can be used as a fun contextual learning medium while strengthening students' social and cultural character.
Keywords: *Traditional Games, Learning, Social Competence, Cultural Competence*

ABSTRAK

Modernisasi dan perkembangan teknologi digital telah menggeser minat anak-anak dari permainan tradisional menuju permainan berbasis gawai, sehingga berpengaruh pada menurunnya interaksi sosial dan kesadaran budaya lokal. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi sosial dan kultural siswa melalui demonstrasi permainan tradisional di SDN Rejosari, Kecamatan Bojong, Kabupaten Pekalongan. Metode yang digunakan adalah observasi partisipatif, dengan tahapan sosialisasi, demonstrasi, dan praktik langsung tiga permainan tradisional, yaitu bakiak, lari balok, dan lompat tali. Subjek kegiatan adalah 49 siswa kelas 4 dengan rentang usia 9–10 tahun. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu menumbuhkan kerja sama, disiplin, sportivitas, serta kepercayaan diri dari aspek sosial. Dari aspek kultural, siswa dikenalkan kembali pada nilai-nilai kebersamaan, gotong royong, dan penghargaan terhadap budaya lokal. Kesimpulannya, permainan tradisional dapat dijadikan media pembelajaran kontekstual yang menyenangkan sekaligus memperkuat karakter sosial dan kultural siswa.
Kata Kunci: Permainan Tradisional, Pembelajaran, Kompetensi sosial, Kompetensi Kultural

JURNAL PENGABDIAN OLAHRAGA INDONESIA
Diterbitkan Oleh : Fakultas Ilmu Keolahragaan - Universitas Negeri Semarang
ISSN : XXXX-XXXX
Volume 2 Nomer 1 Tahun 2026

PENDAHULUAN

Modernisasi dan perkembangan teknologi digital telah menggeser minat anak-anak dari aktivitas fisik berbasis tradisi menuju permainan berbasis gawai. Modernisasi sudah menjalar dalam berbagai aspek kehidupan (Wahyuni et al., 2013). Permainan modern, seperti video game, *play station*, game online, dan berbagai jenis permainan yang tersedia di komputer, *smartphone*, dan laptop, sudah mulai mengambil alih permainan tradisional (Cholimah, 2023). Kurangnya pemahaman tentang seberapa penting dan berharga budaya bagi kehidupan masyarakat mengakibatkan mulai pudarnya eksistensi permainan tradisional (Ulya, 2017). Permainan tradisional seperti olahraga memiliki aturan, memberikan tantangan, kepuasan, ketenangan, dan kegembiraan. Memanfaatkan permainan tradisional sebagai modal budaya yang dimiliki oleh Indonesia sebagai fasilitasnya akan membantu meningkatkan kemampuan sosial anak. Pendidikan sosial anak dapat dikembangkan di lingkungan sekolah, rumah, bahkan masyarakat (Wijayanti, 2018).

Permainan tradisional sebagai modal budaya asli bangsa Indonesia dapat dikembangkan di lingkungan sekolah sebagai media pembelajaran. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) adalah salah satu pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Pembelajaran PJOK hakekatnya adalah pendidikan jasmani yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk membugarkan dan meningkatkan kualitas individu dalam hal fisik, mental, dan emosional (Lestari, 2021). Guru pendidikan jasmani harus aktif menciptakan lingkungan pembelajaran yang ideal untuk meningkatkan motivasi siswa. Salah satu faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Guru jarang menggunakan media pembelajaran sebagai pendukung proses pembelajaran karena rumitnya persiapan dan banyaknya waktu yang diperlukan untuk mengaplikasikannya. Namun, konsep permainan adalah salah satu cara yang dapat digunakan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih baik (Muslihatun et al., 2019).

Permainan tradisional mampu menanamkan nilai-nilai sosial pada siswa sejak dini, seperti kemampuan bekerja sama, berinteraksi, dan menghargai teman. Mereka juga belajar mengendalikan emosi mereka sendiri. Nilai-nilai karakter ini penting untuk ditanamkan pada siswa sejak kecil (Putra & Hasanah, 2018). Sejalan dengan penelitian terdahulu (Sibero et al., 2024) menyatakan bahwa Menggabungkan permainan tradisional ke dalam pembelajaran PJOK dapat membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa. Ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan dan minat siswa, tetapi juga membantu mereka belajar keterampilan fisik, sosial, dan budaya yang penting untuk perkembangan mereka secara keseluruhan. Studi (Sari et al., 2019) ini menemukan bahwa permainan tradisional Sumatera Barat dapat meningkatkan perilaku sosial anak. Perkembangan sosial emosional anak dipengaruhi oleh lingkungan sosial, sehingga kemampuan perilaku sosial sangat dibutuhkan oleh anak karena anak memiliki perilaku sosial yang baik dan mudah beradaptasi dengan lingkungan baru. Apabila anak dibiasakan dengan lingkungan sosial yang tinggi, mereka akan memiliki dorongan dan rasa ingin tahu yang lebih tinggi. Perkembangan sosial emosional adalah proses di mana seorang anak memperoleh pemahaman tentang perasaan dan keadaan mereka saat berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya (Hayati & Amalia, 2021).

Permainan tradisional dapat dimainkan secara individual atau kelompok, dan cara bermainnya yang sederhana membuatnya mudah dimainkan (Azahari, 2017). Melalui program UNNES GIAT 12 Universitas Negeri Semarang (UNNES) peneliti melakukan demonstrasi permainan tradisional sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi sosial dan kultural siswa SDN Rejosari di Desa Rejosari, Kecamatan Bojong, Kabupaten Pekalongan, Jawa Tengah. Diharapkan bahwa kegiatan ini akan meningkatkan minat siswa untuk kembali bermain secara tradisional dan berinteraksi dengan siswa lain secara sportif melalui aktivitas fisik permaianan tradisional.

JURNAL PENGABDIAN OLAHRAGA INDONESIA
Diterbitkan Oleh : Fakultas Ilmu Keolahragaan - Universitas Negeri Semarang
ISSN : XXXX-XXXX
Volume 2 Nomer 1 Tahun 2026

METODE

Metode dalam pengabdian masyarakat ini menggunakan metode observasi partisipatif. Metode ini dapat digunakan untuk mempelajari perilaku, kegiatan, dan interaksi di dalam sebuah komunitas atau kelompok dengan terlibat langsung dalam proses atau kegiatan yang diamati (Widitya Qomaro et al., 2024). Pada Pengabdian masyarakat ini peneliti terlibat langsung dengan subjek untuk mengetahui pemahaman terhadap permainan tradisional. Pengabdian ini dilaksanakan pada 6 Agustus di Lapangan Bojong Lor, Kabupaten Pekalongan. Sasaran kegiatan pada pengabdian ini ialah siswa kelas 4 SDN Rejosari, Bojong, Kabupaten Pekalongan.

Metode observasi partisipatif melibatkan peneliti untuk berpartisipasi dalam kegiatan atau proses yang sedang diamati. Untuk memperoleh pemahaman awal tentang konteks, budaya, dan dinamika kelompok atau komunitas yang akan diteliti, peneliti melakukan observasi awal terhadap komunitas yang akan diteliti. Tahap kedua adalah partisipasi langsung. Untuk memahami dinamika sosial dan kebutuhan kelompok, peneliti dapat bergabung dengan kelompok siswa kelas 4 SDN Rejosari dan melakukan kegiatan dengan mereka. Tahap ketiga yaitu pengamatan, di mana orang melihat apa yang dilakukan kelompok pengabdi. Ini dapat dilakukan dengan melihat catatan lapangan, memotret atau merekam aktivitas, dan melakukan wawancara dengan anggota kelompok. Tahap keempat melibatkan introspeksi. Ini melibatkan merenungkan atau mempertimbangkan kembali pengalaman dan data yang dikumpulkan selama berpartisipasi. Ini dapat dilakukan sendiri atau bersama dengan anggota kelompok. Tahap terakhir, analisis dan interpretasi, melibatkan memeriksa dan memahami data yang dikumpulkan selama berpartisipasi.

Kegiatan demonstrasi permainan tradisional sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi sosial dan kultural siswa SDN Rejosari di Desa Rejosari, Kecamatan Bojong, Kabupaten Pekalongan bertujuan untuk melestarikan budaya bangsa Indonesia melalui media pembelajaran permainan tradisional agar siswa kembali berinteraksi secara langsung dan melakukan aktivitas fisik untuk merangsang kemampuan sosial, kompetensi diri, serta meminimalisir kebiasaan bermain *game* online di *smartphone.* Kegiatan ini dilakukan dalam tiga tahap, yaitu: Sosialisasi macam macam permainan tradisional aturan permainan, dan cara bermain, dilanjutkan dengan demonstrasi kegiatan permainan tradisional. Terakhir praktik langsung untuk mengetahui tingkat pemahaman.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa demonstrasi permainan tradisional sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi sosial dan kultural siswa dilaksanakan di SDN Rejosari, Kecamatan Bojong, Kabupaten Pekalongan. Sasaran kegiatan ini adalah siswa kelas 4 yang berjumlah 49 anak dengan rentang usia 9–10 tahun. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 6 Agustus di Lapangan Bojong Lor dengan melibatkan tim pengabdi dan guru PJOK. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam tiga tahapan utama, yaitu sosialisasi, demonstrasi, dan praktik langsung. Pada tahap sosialisasi, tim pengabdi memperkenalkan berbagai macam permainan tradisional yang dipilih sesuai dengan karakteristik dan kemampuan motorik siswa sekolah dasar. Jenis permainan yang diperkenalkan yaitu bakiak, balap balok dan lompat tali. Pada tahap ini siswa diberikan penjelasan mengenai aturan permainan, nilai-nilai sosial yang terkandung di dalamnya, serta kaitannya dengan pembelajaran PJOK.

JURNAL PENGABDIAN OLAHRAGA INDONESIA
Diterbitkan Oleh : Fakultas Ilmu Keolahragaan - Universitas Negeri Semarang
ISSN : XXXX-XXXX
Volume 2 Nomer 1 Tahun 2026



Gambar 1. Demonstrasi Permainan Tradisional Bakiak

Permainan tradisional bakiak menggunakan kayu ringan untuk membuat sendal yang telapaknya mirip sandal, dengan pengikat kaki yang terbuat dari bahan ban bekas yang dipaku kedua sisinya. Permainan Bakiak dapat menanamkan rasa solidaritas nasional, yang mencakup mendidik anak-anak untuk mengalami empati dan simpati, serta membangun tujuan atau kepentingan bersama untuk membangun kebersamaan (Setyaningsih et al., 2022). Kemampuan anak untuk bekerja sama harus dikembangkan kaitannya dengan perkembangan sosial. Kehidupan sosial yang diterima oleh anak dalam lingkungannya akan berdampak positif terhadap perkembangan sosialnya, terutama terbentuknya karakter kerjasama pada anak. Karakter ini diperlukan untuk membangun hubungan sosial yang harmonis yang dapat menumbuhkan sikap saling menghargai dan membantu dan menolong satu sama lain. Kemampuan kerja sama penting untuk dilatih agar anak dapat terlibat dalam aktivitas di lingkungan sosialnya. Jika kemampuan ini tidak dilatih, anak dapat mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial. Relevan dengan beberapa penelitian terdahulu (Kurniawati et al., 2019; Maulida, 2020; Ramdani et al., 2021) bahwa permainan bakiak tradisional memiliki dampak yang signifikan terhadap kemampuan sosial anak usia dini.



Gambar 2. Praktik Langsung Permainan Tradisional Bakiak

Pada praktik di lapangan, siswa awalnya mengalami kesulitan menjaga keseimbangan dan kekompakan. Namun, setelah beberapa kali mencoba, mereka akhirnya mampu membuat strategi bersama untuk mencapai tujuan bersama, seperti menentukan aba-aba langkah dan saling menyemangati. Proses ini menunjukkan peningkatan kompetensi sosial, seperti kemampuan bekerja sama, saling percaya, dan keterampilan komunikasi. Siswa juga dikenalkan kembali dengan warisan

JURNAL PENGABDIAN OLAHRAGA INDONESIA
Diterbitkan Oleh : Fakultas Ilmu Keolahragaan - Universitas Negeri Semarang
ISSN : XXXX-XXXX
Volume 2 Nomer 1 Tahun 2026

budaya bangsa yang sarat makna kebersamaan melalui permainan bakiak. Permainan ini mengajarkan nilai-nilai budaya Indonesia seperti sportivitas, toleransi, dan gotong royong. Siswa diajari untuk tidak hanya bersaing tetapi juga menghargai perbedaan kemampuan setiap kelompok. Agar anak mampu menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya lokal di tengah derasnya arus globalisasi dan penetrasi permainan digital modern, penting bagi anak untuk menanamkan nilai-nilai kultural ini sejak dini.



Gambar 3. Demonstrasi Permainan Tradisional Lari Balok

Lari balok adalah permainan keterampilan yang meningkatkan fokus dan kepercayaan diri (Fitriani et al., 2023). Permainan lari balok tradisional menggunakan kayu berbentuk balok dengan empat balok yang menyerupai batu bata. Setiap pemain melangkah ke depan, mereka harus memindahkan balok di belakang mereka ke depan untuk menjadi tempat mereka berpijak, dan begitu seterusnya. Permainan tradisional ini menyenangkan dan mendidik karena pemain menggunakan seluruh tubuhnya untuk bergerak, dan setiap gerakan membutuhkan keterampilan, kekuatan, dan konsentrasi berpikir saat membangun strategi. Relevan dengan penelitian (Latif et al., 2024) lari balok bukan hanya olahraga tetapi merupakan tanda solidaritas, persaingan yang sehat, dan penghormatan terhadap budaya lokal. Permainan lari balok yang lebih tradisional juga dapat bermanfaat karena meningkatkan kelincahan, kekuatan, konsentrasi berpikir, dan daya tahan tubuh.



Gambar 4. Praktik Langsung Permainan Tradisional Lari Balok

Permainan lari balok tradisional menunjukkan pengaruh positif terhadap kompetensi sosial dan kultural siswa, meskipun permainan ini dimainkan secara individual. Permainan ini mengajarkan siswa

JURNAL PENGABDIAN OLAHRAGA INDONESIA
Diterbitkan Oleh : Fakultas Ilmu Keolahragaan - Universitas Negeri Semarang
ISSN : XXXX-XXXX
Volume 2 Nomer 1 Tahun 2026

untuk menjadi disipliner, mandiri, dan percaya diri dari perspektif sosial. Setelah beberapa kali mencoba, anak-anak yang semula ragu untuk berjalan di atas balok menjadi lebih berani. Mereka bahkan berusaha mengatur gerakan mereka sendiri agar tidak terjatuh. Hal ini menunjukkan peningkatan sikap tegas dan kemandirian. Selain itu, kompetensi sosial juga tampak melalui interaksi tidak langsung, seperti sikap saling memberi semangat antar teman, menerima hasil lomba dengan sportif, dan menghargai kemampuan orang lain. Meskipun sifat permainannya individual, atmosfer kompetisi yang tercipta memberikan pengalaman sosial yang bermakna, di mana anak belajar tentang kejujuran, sportivitas, dan empati terhadap teman yang mengalami kesulitan.



Gambar 5. Demonstrasi Permainan Tradisional Lompat Tali

Lompat tali adalah permainan yang telah ada sejak lama dan dapat dimainkan oleh satu hingga tiga orang anak. Permainan ini sangat sederhana, anak-anak diberi tugas untuk berdiri dan meloncat sejauh mungkin tanpa menyentuh tali karet yang diayunkan oleh penjaga atau pemegang tali karet. Jika anak yang sedang bermain menyentuh tali karet, dia akan dikatakan berhenti bermain, dan orang lain akan mendapat giliran bermain. Bergilir terus sampai semua kebagian bermain (Susanti et al., 2022). Pemilihan permainan tradisional lompat tali pada siswa kelas 4 SDN Rejosari sebagai media pembelajaran berhasil menarik minat siswa untuk berkontribusi dalam praktik. Penelitian terdahulu (Astuti, 2020) menemukan bahwa permainan lompat tali tradisional adalah media edukatif yang menyenangkan dan holistik yang layak untuk dimasukkan ke dalam pembelajaran anak usia dini.



Gambar 5. Praktik Langsung Permainan Tradisional Lompat Tali

Dalam pembelajaran di sekolah dasar, permainan lompat tali tradisional telah terbukti meningkatkan kompetensi sosial dan kultural siswa. Siswa lebih baik dalam mematuhi aturan permainan, bekerja sama, dan mengatur giliran dari aspek sosial. Selama permainan, teman belajar berbicara satu sama lain, menjadi lebih sportif, dan merasa empati ketika teman melompat gagal. Aktivitas ini juga membantu membangun karakter sosial penting seperti disiplin, kejujuran, dan kemampuan menyelesaikan konflik. Maka dari itu permainan tradisional dapat membuat anak mau menolong teman, tidak pilih-pilih teman, dan mampu berkomunikasi dan menyesuaikan diri dengan baik (Waluyo et al., 2017).

SIMPULAN

Implementasi Permainan Tradisional dalam 3 permainan yaitu bakiak, Lari balok dan lompat tali sebagai media pembelajaran meningkatkan kemampuan sosial dan kultural siswa. Permainan tradisional mengajarkan siswa kerja sama, sportivitas, disiplin, kepercayaan diri, dan kemampuan komunikasi. Selain itu, permainan ini menanamkan nilai-nilai kebersamaan, gotong royong, dan penghargaan terhadap tradisi lokal. Kegiatan ini tidak hanya membuat siswa bermain dengan menyenangkan, tetapi juga membantu memperkuat karakter mereka melalui edukasi kontekstual. Keterbatasan pada kajian ini terletak pada kegiatan pengabdian hanya berlangsung satu kali, sehingga tidak dapat diamati dampak jangka panjang terhadap perubahan perilaku sosial-kultural siswa. Rekomendasi bagi penelitian selanjutnya agar dapat Mengembangkan instrumen penilaian kuantitatif seperti skala sikap sosial, sportivitas, atau apresiasi budaya agar hasil lebih terukur..

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Kepala Desa Rejosari yang telah mengizinkan Tim pengabdi untuk melakukan pengabdian kepada SDN Rejosari dan kepada SDN Rejosari yang bersedia menjadi mitra dalam pengabdian masyarakat.

DAFTAR REFERENSI

Astuti, R. (2020). Peran Permainan Tradisional Lompat Tali dalam Menstimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, *4*(1), 45–52.

Azahari, A. R. (2017). Pelestarian Olahraga Tradisional Menyipet Di Kota Palangkara. *Mediasosian*, *Vo. 1*(1), hal. 83-101.

Cholimah. (2023). Menggali Nilai-Nilai Permainan Tradisional (Cublak-cublak suweng, Kucing-kucingan, Boi-boi an dan Lurah-lurahan) Di Taman Kanak-kanak Al-I'dad An-Nuur Sleman Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Anak*, *12*(1), 1–10. https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/62124

Fitriani, T. N. reni, Suherman, A., & Rahman, A. A. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Lari Balok Terhadap kemampuan Gerak Dasar Lokomotor Anak. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, *7*(2), 221–232. https://doi.org/10.37058/sport.v7i2.7586

Hayati, R., & Amalia, D. (2021). Mengembangkan Sosial Emosional Anak Dengan Permainan Tradisional Engklek Di Tk It Permata Sunnah Kota Banda Aceh. *Jim Paud)*, *6*(4), 49–58.

Kurniawati, T., Wahono, & Hasanah, E. N. (2019). Pengaruh Sandal Bakiak Terhadap Keterampilan Sosial Anak Di TK S Melati Surabaya. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1). http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pedagogi/article/view/2799

Latif, M., Bakhri, R. S., Faiz Faozi, Hidayatulloh, D. T., & Ismail, N. (2024). Pengaruh Olahraga Tradisional Lari Balok terhadap Kemampuan Motorik Anak SDN Wangun. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, *5*(3), 556–565. https://doi.org/10.46838/spr.v5i3.677

Lestari, D. F. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Aktivitas Jasmani Melalui Permainan Tradisional bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, *8*(1), 7–12. https://doi.org/10.23887/jjp.v8i1.33742

Maulida, S. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Bakiak Terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(1), 50–59. http://103.114.35.30/index.php/Pedagogi/article/view/4237

Muslihatun, A., Cahyaningtyas, L., Khaimmudin, R. N. L. H., Fijatullah, R. N., Nisa', E. U., & Sari, C. K. (2019). Pemanfaatan permainan tradisional untuk media pembelajaran: Congklak bilangan sebagai inovasi pembelajaran matematika sekolah dasar. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *15*(1), 14–22. https://doi.org/10.20414/transformasi.v15i1.915

Putra, A., & Hasanah, V. R. (2018). Traditional Game To Develop Character Values in Nonformal Educational Institution. *IJAEDU- International E-Journal of Advances in Education*, *IV*(10), 86–92. https://doi.org/10.18768/ijaedu.415411

Ramdani, Z., Fitriani, R., & Adawiyah, R. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Bakiak Ular Tangga untuk Menstimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Jurnal Golden Age*, *5*(2), 1–14. https://doi.org/https://doi.org/10.29408/jga.v5i01.2860 Penerapan

Sari, C. R., Hartati, S., & Yetti, E. (2019). Peningkatan Perilaku Sosial Anak melalui Permainan Tradisional Sumatera Barat. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(2), 416. https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.225

Setyaningsih, D., Sirjon, & Mamma, A. T. (2022). Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Anak Usia 5-6 Tahun melalui Permainan Bakiak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(6), 7036–7044. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2573

Sibero, F. A. T., Siregar, S., Sitorus, D., & Saragih, C. (2024). Survei Tentang Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD dalam Pembelajaran PJOK Melalui Permainan Tradisional. *Journal of Creative Student Research*, *2*(5), 252–261. https://doi.org/10.55606/jcsr-politama.v2i5.4420

Susanti, Muslihin, H. Y., & Sumardi. (2022). Manfaat Permaian Tradisional Lompat Tali Bagi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Bagi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun*, *9*, 77–84.

Ulya, H. (2017). Permainan tradisional sebagai media dalam pembelajaran matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, *6*, 371–376.

Wahyuni, A., Tias, A. A. W., & Sani, B. (2013). Peran Etnomatematika dalam Membangun Karakter Bangsa. *Penguatan Peran Matematika Dan Pendidikan Matematika Untuk Indonesia Yang Lebih Baik*, *1*, 111–118.

Waluyo, A. N., Permanasari, A. T., & Rosidah, L. (2017). *Meningkatkam Kecerdasa Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional*. *4*, 81–90.

Wijayanti, R. (2018). Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), 51–56. https://doi.org/10.17509/cd.v5i1.10496