



## Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Tradisional dalam Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes

Mesy Velawati<sup>✉</sup>, Tri Nurharsono<sup>2</sup>

Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,  
Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### History Article

*Received : 17 June 2020*

*Accepted : July 2020*

*Published : July 2020*

#### **Keywords:**

*Learning; Games  
Traditional; Physical  
Education*

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar se-Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes. Metode penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Subjek penelitian guru pendidikan jasmani dan kepala sekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar se Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes sudah berjalan baik hal ini dapat dilihat dari aspek kurikulum, sarana dan prasarana, dan proses kegiatan belajar mengajar. Sehingga dari hasil penelitian yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar se Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes sudah baik karena sudah memenuhi beberapa indikator pembelajaran pendidikan jasmani. Adapun saran yang dapat diberikan yaitu penambahan beberapa alat peraga/ alat permainan tradisional.

### **Abstract**

*The objective of this research was to find out the implementation of learning using traditional games in Physical Education in elementary schools in the District of Ketanggungan, Brebes Regency. This research used qualitative descriptive approach. The data collection was done using observation, interview, and documentation method. The subjects of this study were the headmasters and Physical Education teachers. From the result of the study, it can be concluded that the learning using traditional games in Physical Education in elementary schools in the district of Ketanggungan, Brebes regency had been going well. It could be seen from the aspects of curricula, learning facilities, and learning process. Therefore, it can be concluded that the implementation of learning using traditional games in Physical Education in elementary schools in the District of Ketanggungan, Brebes Regency had been good because it had met the Physical Education learning indicators. The advice that can be given is the addition of some traditional game tools.*

### **How To Cite:**

Velawati, M., & Nurharsono, T., (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Tradisional dalam Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 1(1), 50-58

© 2020 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:  
E-mail: mesyvelawati05@gmail.com

p-ISSN-  
e-ISSN-

## PENDAHULUAN

Diera sekarang teknologi perkembangannya sangat begitu pesat tidak bisa dipungkiri hampir setiap manusia memanfaatkan teknologi seperti halnya handphone yang memudahkan manusia untuk berkomunikasi jarak jauh. Hal ini juga berpengaruh terhadap pola pikir masyarakat dalam menghadapi kehidupan saat ini. Salah satu perubahan yang paling signifikan terlihat adalah aktivitas masyarakat yang semakin menurun dengan adanya kecanggihan teknologi. Akibat dari kecanggihan teknologi juga berpengaruh terhadap aktivitas anak yang semakin berkurang. Terlihat dari banyaknya kegiatan anak yang menggunakan gadget serta memainkan permainan-permainan modern yang identik dengan penggunaan teknologi.

Menurut Hikmah Prisia Yudiwinata dan Pambudi Handoyo (2014:1) Permainan modern yang dianggap lebih mepermudah dan lebih individual lebih dipilih pada masa kini oleh anak-anak yang sebaiknya lebih mengenal permainan yang mengasah motorik dan kognitif mereka seperti halnya permainan tradisional. Kesan permainan modern tidak selamanya selalu berdampak positif contohnya permainan yang ada pada gadget atau lebih tepatnya permainan game online yang mengakibatkan terlupakannya permainan tradisional dikalangan masyarakat terutama anak-anak dan tentunya mengakibatkan kecanduan terhadap permainan yang ada pada gadget atau lebih tepatnya permainan modern sehingga berdampak pada perubahan perilaku anak ( Haerani Nur,2013:87).

Permainan tradisional adalah aktivitas yang dilakukan tanpa paksaan, mendatangkan

rasa kegembiraan, dalam suasana yang menyenangkan berdasarkan tradisi masing-masing daerah yang ada di lingkungan, dimainkan dengan menggunakan alat ataupun tidak menggunakan alat, dan dilakukan sesuai/dengan aturan yang sudah disepakati sebelum permainan dimulai, seperti peraturan, lapangan, jumlah pemain, dan lain sebagainya (Puput Widodo, Ria Lumintuarso, 2017:185).

Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibaliknya permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berkreasi, berolah raga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan serta ketangkasan (Tuti Andriani, 2012:122).

Permainan tradisional sekarang sudah mulai terlupakan, terutama bagi mereka yang hidup diperkotaan. Bahkan ada beberapa permainan yang tidak dikenali oleh masyarakat itu sendiri dari mana permainan itu berasal. Padahal dalam permainan tradisional tidak hanya melestarikan kebudayaan saja melainkan banyak nilai-nilai yang terkandung didalamnya seperti, kerjasama, sportivitas, keberanian, toleransi, percaya diri, meningkatkan ketangkasan, meningkatkan jiwa sosial, dan secara tidak langsung anak-anak beraktivitas fisik.

Permainan tradisional saat ini hanya bisa ditemui di desa-desa sehingga terkesan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang ketinggalan zaman dan tidak mengikuti tren pada masa kini. Kesan seperti

itu mengakibatkan anak-anak lebih memilih permainan yang ada pada gadget mereka masing-masing. Pilihan anak juga bukan hanya sekedar memilih melainkan karena adanya fasilitas yang mendukung sehingga anak lebih memilih permainan digital. Sebagai orang tua mereka tidak memperkenalkan permainan yang dimainkannya dulu waktu mereka kecil kepada anak-anaknya. Padahal itu sangat penting bagi anak untuk mengetahui ragam jenis permainan tradisional yang ada di Indonesia.

Permainan tradisional ini bisa dikategorikan dalam tiga golongan, yaitu :

1. Permainan untuk bermain (rekreatif) permainan yang bersifat rekreatif pada umumnya dilakukan untuk mengisi waktu luang.
2. Permainan untuk bertanding (kompetitif) Setiap permainan tradisional memiliki ciri-ciri yang berbeda. Permainan bersifat kompetitif yaitu dimainkan oleh lebih dari 2 orang, peraturan yang diterima peserta, dan tentunya ada menang dan kalah.
3. Permainan yang bersifat edukatif permainan tradisional yang bersifat edukatif, terdapat unsur-unsur pendidikan di dalamnya (wayantarne.blogspot.om).

Menurut Cahyono (2011:2) yang dikutip Haerani Nur (2013:91-92) mengemukakan sejumlah karakter yang dimiliki oleh permainan tradisional yang dapat membentuk karakter positif pada anak sebagai berikut.

1. Permainan tradisional bisa mengasah kreativitas anak-anak karena permainan

tradisional alat yang digunakan tidak semuanya membeli melainkan bisa memanfaatkan lingkungan sekitar.

2. Sosial anak yang semakin baik
3. Banyak nilai-nilai luhur yang ada didalamnya seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (kalau kalah), dorongan berprestasi, dan taat pada aturan.

Permainan tradisional merupakan bagian dari unsur pendidikan jasmani karena permainan tradisional terdapat 10 unsur kebugaran jasmani seperti kelincahan, keseimbangan, kekuatan, kecepatan, kelenturan, daya tahan, daya otot, reaksi, ketepatan dan koordinasi. Faisal Ardiansyah dan Sasminta Christina Yuli Hartati (2014:672) Keberadaan pendidikan jasmani di sekolah bukan hanya untuk meningkatkan kesehatan dan kesegaran jasmani bagi semua siswa, melainkan memberikan pengalaman-pengalaman dalam bidang kognitif, afektif serta psikomotor bagi diri siswa tersebut. Oleh sebab itu, tujuan dan tugas permainan atau bermain dan tujuan pendidikan jasmani sama saja (Ipang Setiawan dan Heri Triyanto 2014:40).

Pendidikan jasmani merupakan salah satu usaha sadar untuk menciptakan lingkungan yang mampu mempengaruhi potensi peserta didik agar berkembang ke arah tingkah laku yang positif melalui aktivitas jasmani (A.M. Bandi Utama, 2011:2).

Melalui pendidikan jasmani, permainan tradisional dapat disajikan sebagai bahan pembelajaran pendidikan jasmani, karena sebelum diberikan kepada peserta didik

permainan tradisional terlebih dahulu dikaji mengenai nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Olahraga rekreasi adalah olahraga yang lebih menitik beratkan pada kesenangan dalam semua kegiatannya sehingga bisa dijadikan sebagai penawar dari kejenuhan rutinitas peserta didik (Asriansyah dan Muh Akmal Almy, 2018:84).

Sedangkan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK merupakan permainan yang banyak dinikmati oleh anak-anak yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan minat siswa dalam melakukan tugas gerak, sehingga dalam diri siswa akan tumbuh rasa keberanian, semangat dan kejujuran (Andika Tiyas Apriliawati dan Setiyo Hartoto, 2016:525).

Artinya bahwa pendidikan jasmani bukan hanya bertugas mendidik siswa dalam perkembangan dan pertumbuhan jasmani saja, namun penanaman sikap dan nilai - nilai hidup yang benar dapat ditanamkan melalui aktivitas jasmani (Alvian Febi Kurniawan dan Bernard Djawa, 2017:852).

Oleh karena itu program pendidikan jasmani harus diikuti oleh semua siswa. Tujuan yang ingin dicapai pada pendidikan jasmani bersifat menyeluruh yakni kognitif, afektif dan psikomotor. Dengan kata lain, melalui aktivitas jasmani siswa diarahkan untuk belajar, sehingga terjadi perubahan perilaku, yang tidak hanya pada fisik melainkan intelektual, emosional, social serta moral Untuk dapat mencapai tujuan tersebut, perlu disusun perencanaan pengajaran.

Kualitas guru diyakini sebagai salah satu faktor penting dalam pembelajaran

pendidikan jasmani disekolah. Guru harus memiliki strategi atau gaya mengajar yang kreatif, efektif dan efisien supaya tujuan dari pendidikan jasmani itu sendiri dapat tercapai. Menurut Agus S S (2001: 74) menyatakan bahwa agar proses pembelajaran pendidikan jasmani dapat berjalan secara efektif dan efisien, yaitu aman, lancar, tertib, dan bermanfaat, maka faktor yang menentukan sebagai berikut:

1. Pengelolaan sarana dan prasarana yang bagus.
2. Pembuatan formasi siswa yang tepat.
3. Pengawasan aktivitas siswa yang menyeluruh.

Tercapainya tujuan pendidikan nasional dalam pembelajaran pendidikan jasmani tidak lepas dari kurikulum. Menurut M. Fadlillah, (2017:44) kurikulum merupakan sebuah wadah yang akan menentukan arah pendidikan. Berhasil dan tidaknya sebuah pendidikan sangat bergantung pada kurikulum yang digunakan. Kurikulum adalah ujung tombak bagi terlaksananya kegiatan pendidikan. Tanpa adanya kurikulum mustahil pendidikan dapat berjalan dengan baik, efektif dan efisien sesuai yang diharapkan.

Jenjang pendidikan di sekolah mulai dari SD, SMP, SMA dan perguruan tinggi. Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan yang paling penting keberadaannya dalam mendukung pendidikan nasional sehingga mutu pendidikan nasional harus dimulai dengan peningkatan mutu di sekolah dasar. Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan awal yang memberikan tantangan segala dasar-dasar dan tentunya mempersiapkan peserta

didik untuk mengikuti pendidikan pada jenjang berikutnya (Harasuki, 2003:97).

Peneliti melalui wawancara dengan guru pendidikan jasmani sekolah dasar di Kecamatan Ketanggungan diperoleh hasil bahwa pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah dasar tersebut masih menggunakan permainan tradisional sebagai pembelajaran terutama untuk kelas rendah. Pembelajaran permainan tradisional ini masih dinilai sangat efektif untuk diajarkan di sekolah dasar yang lebih menyukai aktivitas bermain, terutama bagi sekolah-sekolah yang tidak memiliki sarana prasarana yang kurang mendukung untuk pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

Sarana dan prasarana yang ada di sekolah dasar di Kecamatan Ketanggungan cukup mendukung hampir setiap sekolah dasar memiliki halaman dan dekat dengan lapangan untuk menunjang pembelajaran permainan tradisional. Guru dituntut untuk kreatif dalam mengembangkan pembelajaran sesuai dengan kurikulum. Permainan tradisional diharapkan mampu mengembangkan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul "Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Tradisional Dalam Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar se Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes Tahun 2019".

## **METODE PENELITIAN**

Subjek penelitian adalah 10 guru pendidikan jasmani dan 10 kepala sekolah dari

10 sekolah yang sudah dipilih. Lokasi penelitian yang digunakan sebagai tempat penelitian sekolah dasar di Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes. Sasaran penelitian ini yaitu guru pendidikan jasmani dan kepala sekolah serta sumber data utama dan sumber data kedua diperoleh melalui hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yaitu Human Instrument, serta teknik pengambilan data yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Peneliti kualitatif sebagai human instrument, berfungsi menetapkan semua yang berkaitan dengan penelitian baik dari fokus penelitian, memilih narasumber, mengumpulkan data, melihat kualitas data, analisis data, menafsirkan dan menyimpulkan data yang diperoleh (Sugiyono, 2010:305-306).

Analisis data dalam penelitian kali ini menggunakan model analisis Miles and Huberman. Langkah-langkah analisis selama di lapangan dengan model Miles dan Huberman terdiri dari:

### **Reduksi Data (Data Reduction)**

Data yang diperoleh dari lapangan akan memiliki jumlah yang banyak maka dari itu perlu dicatat secara teliti dan rinci agar mempermudah dalam mengambil inti dari data tersebut. Semakin lama penelitian maka data yang diperoleh akan semakin banyak, rumit dan kompleks sehingga perlu dilakukan analisis data dengan langkah pertama yaitu mereduksi data yang artinya meringkas atau merangkum dan memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan dan polanya dan membuang yang tidak penting (Sugiyono, 2010:338).

### Penyajian Data (Data Display)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antara kategori flowchart dan sejenisnya. Dengan penyajian data akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja, selanjutnya berdasarkan apa yang telah difahami. (Sugiyono, 2010:341).

### Penarikan kesimpulan

Setelah dilakukan penyajian data, maka langkah selanjutnya adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Penarikan kesimpulan ini didasarkan pada reduksi data yang merupakan inti dari jawaban narasumber yang merupakan hal penting yang akan diangkat dalam penelitian. Menurut Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2010:345) kesimpulan awal yang didapat peneliti merupakan data sementara yang berarti dapat diubah apabila bukti yang ditemukan kurang kuat dan tidak mendukung pada tahap pengumpulan data selanjutnya.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini diambil dari observasi, wawancara, dan pemeriksaan dokumentasi. Wawancara dilakukan peneliti terhadap narasumber meliputi guru pendidikan jasmani dan kepala sekolah.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan di sekolah dasar se kecamatan ketanggungan tentang pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional dalam pendidikan jasmani diperoleh data **Table 1** sebagai berikut:

**Table 1.** Daftar Nama Sekolah

<b>Nama sekolah</b>	<b>Alamat</b>
SD Negeri Baros 1	Jl. Ratu Jaya No. 001 Kec. Ketanggungan Kab. Brebes
SD Negeri Baros 2	Jl. Ratu Jaya No. 57 Desa Baros Kec. Ketanggungan 52263
SD Negeri Baros 3	Jl. Cihirup Desa Baros Kec. Ketanggungan Kab. Brebes 52263
SD Negeri Baros 4	Jl. Ratu Jaya, Gunungkarang. Baros. Ketanggungan. Brebes
SD Negeri Buara 1	Desa Buara Rt.09 Rw. 03 Kec. Ketanggungan Brebes 52263
SD Negeri Buara 2	Dukuh Tengah Desa Buara Kec. Ketanggungan Brebes 52263
SD Negeri Kubangjati 2	Jl. Baniyem Indah Kubangjati Kec. Ketanggungan Kab. Brebes
SD Negeri Dukuhbadag 1	Dukuhbadag Kec. Ketanggungan Kab. Brebes
SD Negeri Ketanggungan 4	Jl. Pesantren No. 13 Karangmalang Kec. Ketanggungan Kab. Brebes 52263
SD Negeri Tanggungsa ri	Jl. Bentiris No. 12 Ds. Tanggungsa ri Kec. Ketanggungan Kab. Brebes 52263

### Kurikulum

Kurikulum merupakan sebuah dokumen yang dikembangkan dalam bentuk tertulis dan digunakan untuk merencanakan dan mengatur pengalaman yang terorganisasi bagi siswa dan untuk pembelajaran siswa (Dwi

Jatmoko, 2013:4). Kurikulum yang digunakan di sekolah dasar Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes sudah sesuai dengan ketentuan pemerintah yaitu menggunakan kurikulum 2013 yang didalamnya sudah terdapat materi tentang pembelajaran permainan tradisional.

#### **Sarana dan prasarana**

Secara umum definisi sarana adalah segala sesuatu yang dapat dipakai sebagai alat dan bahan untuk mencapai maksud dan tujuan dari suatu proses produksi. Sedangkan prasarana adalah segala sesuatu yang merupakan penunjang utama terselenggaranya produksi. Sarana olahraga dapat dibedakan menjadi dua kelompok yaitu: 1. Peralatan (apparatus), ialah sesuatu yang digunakan, contoh: peti loncat, palang tunggal, palang sejajar, gelang gelang, kuda-kuda dan lain-lain. 2. Perlengkapan (device), yaitu : a. Sesuatu yang melengkapi kebutuhan prasarana, misalnya: net, bendera untuk tanda, garis batas dan lain-lain. b. Sesuatu yang dapat dimainkan atau dimanipulasi dengan tangan atau kaki, misalnya; bola, raket, pemukul dan lain lain (Azwar,2018:82).

Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa sarana dan prasarana yang ada di sekolah dasar Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes cukup mendukung namun perlu ada penambahan alat peraga permainan tradisional.

#### **Proses kegiatan belajar mengajar**

Kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes sudah dikatakan baik bisa dilihat dari kualitas guru pendidikan jasmani dalam

menguasai materi dan kreatifitas dalam memodifikasi alat dan permainan. Peserta didik yang antusias dalam menerima materi.

#### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan bahwa pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar se-Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes sudah berjalan baik. Kurikulum yang digunakan sudah sesuai dengan ketentuan pemerintah. Sarana dan prasarana yang cukup baik meskipun butuh penambahan jumlah alat-alat permainan tradisional.

Proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah Dasar Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes dikatakan baik dilihat dari tujuan pembelajaran keterlibatan komponen-komponen pembelajaran seperti guru yang hampir semua menguasai materi, peserta didik yang antusias dalam pembelajaran, metode yang tepat, bahan ajar, sarana dan prasarana yang mendukung serta melakukan evaluasi disetiap materi pembelajaran yang biasanya dilakukan diakhir pembelajaran ataupun pada saat pembelajaran yang memiliki fungsi untuk mengetahui seberapa jauh keberhasilan seorang guru menyampaikan materi dan ketercapaian peserta didiknya dalam menyerap materi yang diberikan dan tentunya untuk mengetahui metode yang dilakukan guru dalam pembelajaran sudah berhasil dan sesuai dengan keadaan peserta didik serta memperbaiki kekurangannya.

## REFERENSI

- Agus S. Suryobroto. (2001). Peningkatan Kemampuan Manajemen Guru Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Volume 1, No.1. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Alvian Febi Kurniawan, Bernard Djawa. (2017). Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap Hasil Belajar Lompat Tinggi Gaya Guling Perut (STRADDLE) (Studi Pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Ngelo, Cepu). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. Volume 05 Nomor 03. Universitas Negeri Surabaya
- A.M. Bandi Utama. (2011). Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Volume 8, Nomer 1. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Andika Tiyas Apriliawati, Setiyo Hartoto. (2016). Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Terhadap Kemampuan Motorik Siswa (Studi Pada Siswa Kelas IV SDN Sukosari 03 Kecamatan Kasembon Kabupaten Malang). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. Volume 04 Nomor 02. Universitas Negeri Surabaya.
- Asriansyah, Muh Akmal Almy. (2018). Pengembangan Permainan Tradisional Untuk Melestarikan Budaya Bangsa Melalui Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. 3 (1). Universitas PGRI Palembang.
- Azwar. (2018). Analisa Kelayakan Fasilitas Sarana dan Prasarana Pada Kolam Renang Baturaja. *Jurnal Tekno Global*. Volume 07. No 2. Universitas Baturaja.
- Dwi Jatmoko. (2013). Relevansi Kurikulum SMK Kompetensi Keahlian Teknik Kendaraan Ringan Terhadap Kebutuhan Dunia Industri di Kabupaten Sleman. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol.3, Nomor . Pascasarjana UNY.
- Eka Aprilia Permatasari. (2014). Implementasi Pendekatan Saintifik Dalam Kurikulum 2013 Pada Pembelajaran Sejarah. *Indonesian Journal of History education*, Vol. 3 (1). Universitas Negeri Semarang.
- Faisal Ardiansyah, Sasminta Christina Yuli Hartati. (2014). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Efektifitas Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan (Studi Pada Siswa Kelas V SDN Kenongo II Tulangan Sidoarjo). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. Volume 02 Nomor 03. Universitas Negeri Surabaya.
- Haerani Nur. (2013). Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*. 3 (1). Universitas Negeri Makassar.
- Harasuki. (2003). *Perkembangan Olahraga Terkini*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hikmah Prisia Yudiwinata, Pambudi Handoyo. (2014). Permainan Tradisional Dalam Budaya Dan Perkembangan Anak. Volume 2, Nomer 3.
- Ipang Setiawan, Heri Triyanto. (2014). Pengembangan Permainan Tradisional Gobak Sodor Bola dalam Pembelajaran Penjas pada Siswa SD. *Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*. Volume 4, Nomer 1. Universitas Negeri Semarang.
- M. Fadlillah. (2017). Model Kurikulum Pendidikan Multikultural di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pembangunan Pendidikan*. Volume 5. No.1. Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- Puput Widodo, Ria Lumintuarso (2017). Pengembangan Model Permainan Tradisional untuk Membangun Karakter pada Siswa SD Kelas Atas.



- Jurnal Keolahragaan. 5 (2). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. Bandung: ALFABETA.
- Tuti Andriani. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. Jurnal Sosial Budaya, Vol.9, No.1. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau..