

**PENINGKATAN KETERAMPILAN GERAK DASAR LOKOMOTOR MELALUI  
PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR  
PADA SISWA KELAS V SDN LABAN 02 KEC. MOJOLABAN**

Rachmad Sunanto<sup>1\*</sup>, Gatot Jariono<sup>2</sup>, Vera Septi Sistiasih<sup>3</sup>, Nur Subekti<sup>4</sup>  
<sup>1234</sup> Penjas FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta

<sup>1</sup>[a810231152@student.ums.ac.id](mailto:a810231152@student.ums.ac.id), <sup>2</sup>[gj969@ums.ac.id](mailto:gj969@ums.ac.id), <sup>3</sup>[vss538@ums.ac.id](mailto:vss538@ums.ac.id),  
<sup>4</sup>[ns584@ums.ac.id](mailto:ns584@ums.ac.id)  
*corresponding author\**

**ABSTRACT**

*The research was conducted to determine the application and influence of the traditional game gobak sodor in improving basic locomotor movements in class V students at SDN Laban 02 Kec. Mojolaban and the benefits of research: 1. Improving basic locomotor movements for running, 2. Increasing the ability and professionalism of Physical Education teachers, 3. Increasing students' learning abilities. Classroom Action Research (PTK) is carried out in two cycles consisting of 4 stages, planning, action, observation and reflection. The results of the research show that the application of the traditional game gobak sodor improves basic locomotor running movements in class V students at SDN Laban 02 Kec. Mojolaban. From the results of observations of 20 students. In cycle I there were 10 students who received the "complete" criteria with 50% learning completeness. There were 4 students with the information "good" and 20% learning completeness, 6 students with "sufficient" information and 30% learning completion, and 10 students with the "inadequate" information and getting the criteria "not complete" with 50% learning completeness. Meanwhile, Cycle II experienced an increase in the form of 20 students getting the "complete" criteria with 100% learning completeness. 4 students with a description of "very good" and 20% learning completeness, 5 students with a "good" statement and 25% learning completeness, and 11 students with a "fair" statement and 55% learning completeness.*

**Keywords:** *Game, Traditional, Locomotor, Running*

**ABSTRAK**

Penelitian dilakukan guna mengetahui penerapan dan pengaruh permainan tradisional gobak sodor dalam meningkatkan Gerak dasar Lokomotor pada siswa kelas V SDN Laban 02 Kec. Mojolaban dan Manfaat penelitian: 1. Meningkatkan Gerak dasar lokomotor berlari, 2. Meningkatkan kemampuan dan profesionalisme guru Pendidikan Jasmani, 3. Meningkatkan kemampuan belajar siswa. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan dalam dua siklus yang terdapat 4 tahap, perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional gobak sodor meningkatkan Gerak dasar lokomotor berlari pada siswa kelas V SDN Laban 02 Kec. Mojolaban. Dari hasil observasi terhadap 20 siswa. siklus I terdapat 10 siswa mendapatkan kriteria "tuntas" dengan ketuntasan belajar 50%. adapun 4 siswa dengan keterangan

“baik” dan ketuntasan belajar 20%, 6 siswa dengan keterangan “cukup” dan ketuntasan belajar 30%, dan 10 siswa dengan keterangan “kurang” dan mendapatkan kriteria “tidak tuntas” dengan ketuntasan belajar 50%. Adapun, Siklus II mengalami peningkatan berupa 20 siswa mendapatkan kriteria “tuntas” dengan ketuntasan belajar 100%. 4 siswa dengan keterangan “sangat baik” dan ketuntasan belajar 20%, 5 siswa dengan keterangan “baik” dan ketuntasan belajar 25%, dan 11 siswa dengan keterangan “cukup” dan ketuntasan belajar 55%.

**Kata Kunci:** *Permainan, Tradisional, Lokomotor, Berlari*

## **A. Pendahuluan**

Di era modern sekarang ini, banyak anak lebih menyukai teknologi dibandingkan dengan olahraga yang sesungguhnya, ini akan berdampak pada interaksi sosial dan kemampuan motorik anak (Jariono et al., 2022). (Hidayat A, 2017) Menjelaskan bahwa gerak lokomotor mencakup semua bentuk pergerakan yang dilakukan untuk berpindah dari satu lokasi ke lokasi lain. Menurut Sudarmanto (2013), Kemampuan ini sangat berperan dalam meningkatkan koordinasi, keseimbangan, serta kebugaran fisik anak. Pahmi (2016) menyatakan bahwa penguasaan keterampilan gerak dasar berpengaruh pada kemampuan anak dalam berpartisipasi dalam berbagai kegiatan fisik dan olahraga. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam menguasai keterampilan gerak dasar lokomotor, yang dapat dipengaruhi

oleh kurangnya motivasi, minimnya fasilitas olahraga, serta metode pembelajaran yang kurang menarik. Guru yang kreatif akan mampu menciptakan sesuatu yang baru, atau memodifikasi yang sudah ada untuk disajikan dengan cara yang lebih menarik, sehingga anak merasa senang mengikuti pelajaran yang diberikan (Indarto, 2014). Salah satu metode yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor adalah melalui permainan tradisional. Menurut (Nurhidayat et al., 2022). Olahraga tradisional tidak hanya menunjukkan keberagaman bangsa Indonesia, tetapi juga nilai-nilai luhur yang sangat berguna untuk membangun dan memperkuat persatuan bangsa. Salah satu permainan tradisional yang efektif dalam melatih gerak dasar lokomotor adalah *Gobak Sodor*. (Rahayu, 2018) Gobak Sodor tidak hanya menyenangkan, tetapi juga bermanfaat bagi perkembangan fisik

dan sosial anak. Menurut (Syaukani et al., 2024) Fakta ini dikuatkan dari beberapa penelitian yang mengisyaratkan perlunya melestarikan budaya lokal melalui olahraga tradisional. Penelitian ini berfokus pada penerapan permainan tradisional *Gobak Sodor* dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor siswa kelas V SDN Laban 02 Kecamatan Mojolaban. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *Gobak Sodor* terhadap keterampilan gerak dasar lokomotor serta mengukur perbedaan signifikan sebelum dan sesudah penerapan metode ini. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih interaktif, serta melestarikan permainan tradisional sebagai bagian dari pendidikan jasmani yang menyenangkan dan efektif.

## **B. Metode**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengukur peningkatan keterampilan gerak dasar lokomotor berlari siswa melalui permainan *Gobak Sodor*. Pendekatan

yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *pre-test* dan *post-test* untuk melihat perubahan keterampilan siswa sebelum dan sesudah permainan diterapkan.

Penelitian dilakukan di SDN Laban 02, Kecamatan Mojolaban, dengan subjek penelitian sebanyak 20 siswa kelas V yang terdiri dari 10 laki-laki dan 10 perempuan. Data dikumpulkan melalui tes keterampilan gerak dasar, observasi aktivitas siswa, serta wawancara dengan guru sebagai kolaborator.

Keabsahan data diperkuat dengan teknik triangulasi, yaitu membandingkan hasil dari berbagai sumber seperti siswa, guru, dan pengamat independen. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dengan perhitungan persentase untuk melihat efektivitas permainan dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor siswa.

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan baru tentang efektivitas permainan tradisional sebagai metode pembelajaran dalam pendidikan jasmani serta meningkatkan keterampilan fisik dan sosial siswa.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa penerapan permainan *Gobak Sodor* dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor berlari memberikan hasil yang positif. Melalui dua siklus pembelajaran, persentase ketuntasan siswa meningkat dari 0% pada kondisi awal, menjadi 50% pada akhir siklus pertama, dan mencapai 100% pada siklus kedua. Hal ini membuktikan bahwa permainan tradisional tidak hanya efektif dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan motivasi, keberanian, serta partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, permainan *Gobak Sodor* dapat menjadi metode alternatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dari uraian di atas dapat digambarkan melalui tabel di bawah ini.

**Tabel 1 Hasil Test Awal Sebelum Tindakan**

No	Rentang Nilai	Keterangan	Kriteria	Frekuensi	Presentase
1	90 - 100	sangat baik	tuntas	0	0%
2	80 - 89	baik	tuntas	0	0%
3	70 - 79	cukup	tuntas	3	15%
4	60 - 69	kurang	tidak tuntas	7	35%
5	<60	sangat kurang	tidak tuntas	10	50%
JUMLAH				20	100%

Sebelum diberikan tindakan, hasil belajar siswa dalam materi keterampilan gerak dasar lokomotor berlari menunjukkan bahwa hanya 15% siswa yang mencapai ketuntasan belajar dengan rentang nilai 70-79 (kategori "Tuntas"). Sementara itu, sebanyak 85% siswa belum mencapai ketuntasan, dengan rincian 35% siswa memperoleh nilai 60-69, dan 50% siswa mendapatkan nilai di bawah 60. Tidak ada siswa yang masuk dalam kategori "Baik" (80-89) maupun "Sangat Baik" (90-100). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran gerak dasar lokomotor masih perlu ditingkatkan agar siswa dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

**Tabel 2 Hasil Test Siklus 1**

No	Rentang Nilai	Keterangan	Kriteria	Frekuensi	Presentase
1	90 - 100	sangat baik	tuntas	0	0%
2	80 - 89	baik	tuntas	4	20%
3	70 - 79	cukup	tuntas	6	30%
4	60 - 69	kurang	tidak tuntas	10	50%
5	<60	sangat kurang	tidak tuntas	0	0%
JUMLAH				20	100%

Setelah diberikan tindakan perencanaan pada siklus I, hasil pembelajaran menunjukkan peningkatan. Sebanyak 10 siswa (50%) mencapai kriteria "Tuntas", dengan rincian 4 siswa memperoleh kategori "Baik" (rentang nilai 80–90) dan 6 siswa dalam kategori "Cukup" (rentang nilai 70–79). Hasil ini

menunjukkan adanya kemajuan dalam penguasaan gerak dasar lokomotor berlari setelah penerapan permainan *Gobak Sodor*.

**Tabel 2 Hasil Test Siklus 2**

No	Rentang Nilai	Keterangan	Kriteria	Frekuensi	Presentase
1	90 - 100	sangat baik	tuntas	4	20%
2	80 - 89	baik	tuntas	5	25%
3	70 - 79	cukup	tuntas	11	55%
4	60 - 69	kurang	tidak tuntas	0	0%
5	<60	sangat kurang	tidak tuntas	0	0%
JUMLAH				20	100%

Pada siklus ke 2 ini semua siswa berhasil mencapai ketuntasan belajar dengan persentase 100%. Siswa yang memperoleh nilai tertinggi (Sangat Baik) sebanyak 4 orang, dengan persentase 20%. Selanjutnya, 5 siswa (25%) mendapatkan nilai dalam kategori Baik, dan 11 siswa (55%) memperoleh nilai Cukup.

Sesuai dengan tahapan perkembangan anak pada usia 9-11 tahun yang merupakan siswa kelas V sekolah dasar biasanya masih senang dalam belajar dan bermain berkelompok. Berdasarkan dari pembahasan di atas dapat dikatakan penerapan permainan tradisional gobak sodor untuk meningkatkan gerak dasar lokomotor berlari serta memupuk keberanian, kemauan, dan

kesenangan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani.

Selanjutnya kemampuan siswa dalam pembelajaran Gerak lokomotor berlari melalui penerapan permainan tradisional gobak sodor yang diperoleh berdasarkan hasil observasi dari kedua siklus mengalami peningkatan. Hal ini memiliki dampak yang positif bagi siswa yaitu meningkatnya kemampuan afektif dan psikomotorik secara keseluruhan. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada penilaian yang diberikan oleh pengamat pada setiap siklusnya melalui observasi pada pembelajaran yang berlangsung.

Hal tersebut dapat dibuktikan dengan aktifitas guru selama proses pembelajaran telah melaksanakan pembelajaran dengan baik. Hal ini terlihat dari antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Peningkatan hasil pembelajaran ini menunjukkan seberapa besar peran guru dalam mengelola pembelajaran. Dapat dikatakan guru berhasil dalam meningkatkan pembelajaran gerak dasar lokomotor berlari menggunakan penerapan permainan tradisional gobak sodor. Peningkatan

dapat dilihat pada penilaian yang diberikan oleh pengamat pada setiap siklusnya melalui observasi pembelajaran yang berlangsung.

Hasil pengamatan aktifitas siswa dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor berlari melalui permainan tradisional gobak sodor secara keseluruhan bahwa siklus yang kedua menunjukkan adanya peningkatan yang baik dengan peningkatan tersebut sehingga pada siklus yang kedua telah mencapai batas minimal berdasarkan standar klasikal yang telah dibuat.

Di SDN Laban 02 Kec. Mojolaban tahun pelajaran 2024/2025 dilihat ada beberapa siswa yang cukup potensial tetapi tidak bisa menjadi unggul dan berkembang. Salah satu penyebab karena mereka merasa tidak percaya diri pada kemampuannya sendiri artinya banyak siswa yang gagal dalam proses belajar mengajar bukan karena tidak memiliki kemampuan, melainkan karena mereka tidak percaya diri pada potensi yang dimilikinya.

Oleh karena itu siswa harus membangun kebiasaan agar selalu berpikir positif dengan melihat kemampuan dan potensi yang ada

dalam diri siswa serta percaya bahwa siswa akan mampu melakukan hal-hal yang hebat. Diantara siswa-siswa yang telah meraih cita-cita besarnya menjadi terkenal sampai sekarang, jangan disangka bahwa siswa tersebut tidak memiliki kelemahan. Siswa adalah orang memanfaatkan kelemahan dan kekurangan dirinya menjadi kekuatan.

Setelah siswa mengetahui hasil yang dicapai pada siklus pertama, maka siswa mulai berantusias untuk bertanya sebelum melakukan pembelajaran gerak dasar lokomotor berlari melalui permainan tradisional gobak sodor. Pada saat melakukan gerak dasar lokomotor berlari siswa tidak lagi melakukan kesalahan yang sama pada saat siklus yang pertama. Siswa telah menyadari benar bahwa tujuan dari penerapan permainan tradisional gobak sodor bukan hanya sekedar kepentingan dari peneliti. Akan tetapi memberikan sumbangsih dalam belajar gerak dasar lokomotor berlari dalam gobak sodor pada siswa kelas V SDN Laban 02 Kec. Mojolaban tahun pelajaran 2024/2025 bagi dirinya, sehingga membantu siswa dalam melakukan gerakan lokomotor berlari.

Dengan adanya kesadaran yang dimiliki oleh siswa kelas siswa kelas V SDN Laban 02 Kec. Mojolaban tahun pelajaran 2024/2025 maka pelaksanaan pendekatan dengan cara bermain permainan tradisional gobak sodor dapat lebih mudah dilakukan oleh setiap siswa. Oleh karena itu setelah melakukan evaluasi pada siklus kedua, menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional gobak sodor untuk meningkatkan gerak dasar lokomotor berlari pada siswa kelas SDN Laban 02 Kec. Mojolaban tahun pelajaran 2024/2025 yaitu memperoleh hasil peningkatan yang sangat baik. Sebab siswa yang menjadi subyek dalam penelitian tindakan ini masuk dalam kategori cukup ke atas. Dengan demikian penelitian tindakan yang dilaksanakan pada siswa kelas V SDN Laban 02 Kec. Mojolaban tahun pelajaran 2024/2025 hanya dilakukan sampai pada siklus kedua saja.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dikemukakan bahwa anak-anak memerlukan lingkungan yang memungkinkan potensi mereka untuk tumbuh dan berkembang secara optimal. Dari penerapan permainan tradisional gobak sodor memberikan

peran dalam motivasi belajar yang sangat besar terhadap hasil belajar Gerak dasar lokomotor berlari.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional Gobak Sodor dapat memberikan dampak positif dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor berlari pada siswa SD. Peningkatan ketuntasan belajar siswa yang signifikan setelah penerapan permainan ini sejalan dengan temuan Hidayat A. (2017), yang juga menemukan bahwa penggunaan permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan motorik siswa dalam kategori gerak lokomotor. Dalam penelitiannya, Hidayat menunjukkan bahwa permainan dapat merangsang peningkatan aktivitas fisik yang esensial bagi perkembangan anak. Begitu juga dalam penelitian ini, permainan Gobak Sodor terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berlari siswa, yang didukung dengan peningkatan persentase ketuntasan pada setiap siklusnya. Selain itu, permainan ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, yang mendorong siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Dengan demikian, penerapan permainan Gobak Sodor berhasil meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor berlari, seperti yang ditemukan dalam penelitian sebelumnya.

Siklus pertama menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar siswa dari 0% menjadi 50%, yang menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Peningkatan ini sejalan dengan penelitian oleh Jariono et al. (2022), yang menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki peran besar dalam meningkatkan keterampilan motorik pada anak-anak usia dini. Permainan ini tidak hanya memberikan tantangan fisik, tetapi juga melibatkan interaksi sosial antar siswa, yang sangat penting dalam pengembangan karakter mereka. Penerapan permainan Gobak Sodor pada siklus pertama memberikan hasil yang positif, meskipun masih ada ruang untuk peningkatan. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran melalui permainan memberikan lingkungan yang lebih menyenangkan bagi siswa, yang pada gilirannya meningkatkan partisipasi dan semangat mereka

dalam belajar. Hal ini menggarisbawahi pentingnya pendekatan berbasis permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar.

Pada siklus kedua, peningkatan yang signifikan terlihat dengan 100% siswa mencapai ketuntasan belajar. Hal ini sesuai dengan penelitian Wulandari dan Jariono (2022), yang mengungkapkan bahwa kegiatan fisik yang menyenangkan dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar dan memperkuat keterampilan motorik mereka. Penerapan permainan tradisional Gobak Sodor terbukti tidak hanya meningkatkan keterampilan fisik, tetapi juga mempengaruhi afektif siswa, seperti keberanian dan kepercayaan diri. Siswa yang awalnya kurang percaya diri dalam keterampilan berlari mulai menunjukkan peningkatan yang signifikan, yang dapat dilihat dari antusiasme mereka dalam mengikuti pelajaran. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional seperti Gobak Sodor dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani di tingkat sekolah dasar. Penerapan pendekatan ini juga memberikan

peluang bagi siswa untuk belajar secara lebih menyenangkan dan interaktif.

Peningkatan yang terlihat pada siklus kedua ini sejalan dengan penelitian oleh Rahayu (2018) yang menyatakan bahwa permainan tradisional memiliki dampak yang besar terhadap pengembangan kreativitas siswa. Dalam penelitian ini, siswa mulai merasa lebih percaya diri dan mampu mengikuti setiap tahap permainan dengan lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan permainan Gobak Sodor tidak hanya berfokus pada peningkatan keterampilan motorik, tetapi juga pada pengembangan sikap positif siswa. Seiring dengan berjalannya waktu, siswa menjadi lebih mandiri dan mampu mengatasi tantangan yang diberikan dalam permainan. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa permainan tradisional berperan dalam membangun karakter siswa, meningkatkan rasa percaya diri, dan mendorong mereka untuk aktif dalam proses belajar. Dengan demikian, permainan Gobak Sodor bukan hanya meningkatkan keterampilan fisik, tetapi juga memberikan kontribusi besar

terhadap perkembangan sosial dan emosional siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional Gobak Sodor efektif dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor berlari pada siswa kelas V SD. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Syaukani et al. (2024) tentang olahraga tradisional yang mengungkapkan pentingnya permainan untuk mengembangkan karakter dan keterampilan sosial siswa. Dalam penelitian ini, peningkatan yang sangat baik pada siklus kedua menunjukkan bahwa permainan Gobak Sodor bisa menjadi alternatif yang sangat baik dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Permainan ini tidak hanya mengasah keterampilan motorik siswa, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar mereka, serta memberikan dampak positif dalam membangun rasa percaya diri dan kerjasama antar siswa. Oleh karena itu, penerapan permainan tradisional Gobak Sodor patut dipertimbangkan sebagai metode inovatif dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar untuk

mendukung pengembangan fisik dan karakter siswa secara holistik.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan di peroleh kesimpulan bahwa penerapan permainan tradisional gobak sodor untuk meningkatkan gerak dasar lokomotor berlari berhasil dan pembelajaran diharapkan lebih bermanfaat bagi siswa. Sehingga pembelajaran harus alamiah dalam bentuk kegiatan siswa yang melakukan dan mengalami. Bukan hanya bentuk pengetahuan dari transfer guru kepada siswa. Strategi dan penggunaan metode dalam pembelajaran juga sangat menentukan dalam keberhasilan siswa dalam belajar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Hidayat A. (2017). Peningkatan Aktivitas Gerak Locomotor, Nonlokomotor Dan Manipulatif Menggunakan Model Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 2(2), 21.

Indarto, P. (2014). Sport Court. *Modifikasi Fasilitas Sport Court Multi Fungsi Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Untuk Sekolah Dasar Di*

*Kota Surakarta*, 403, 4115.

Jariono, G., Subekti, N., Sistiasih, V. S., Fatoni, M., Sudarmanto, E., Indarto, P., Nurhidayat, N., Yudha Pradana, M. D., Sundoro, A. S., Bayu Kristiyadi, D. A., Mei Minawati, D. E., Destiana, A. A., Wulandari, W., Muhammad, R., Putra, G. B., Nyatara, S. D., & Marganingrum, T. (2022). PKM Pelatihan Kemampuan Motorik Anak Usia Dini Melalui Olahraga Renang. *Dharma Raflesia : Jurnal Ilmiah Pengembangan Dan Penerapan IPTEKS*, 20(1),

Nurhidayat, N., Jariono, G., Sudarmanto, E., Khumairo, K. F., Khoirur Rozikin, A. A., & Nugroho, H. (2022). PKM Sosialisasi Permainan Tradisional Untuk Anak Berkebutuhan Khusus. *Dharma Raflesia : Jurnal Ilmiah Pengembangan Dan Penerapan IPTEKS*, 20(1), 179–189. <https://doi.org/10.33369/dr.v20i1.21878>

Wulandari, W., & Jariono, G. (2022). Jurnal Porkes ( Jurnal Pendidikan Olahraga Kesehatan & Rekreasi ) Jurnal Porkes ( Jurnal Pendidikan Olahraga Kesehatan & Rekreasi ). *Jurnal Porkes*, 5(1), 245–259. <https://doi.org/10.29408/porkes>.

Rahayu, D. I. (2018). KKreativitas Dan Penerapan Permainan Tradisional. *Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan*, 5(1).

Syaukani, A. A., Sudarmanto, E., Fatoni, M., Sistiasih, V. S., Sulaiman, A., & Yulianingsih, I. (2024). Pendampingan Organisasi Pemuda

Muhammadiyah dalam Penyelenggaraan Kejuaraan Olahraga Tradisional untuk Meningkatkan Warisan Budaya dan Pengembangan Karakter Siswa Sekolah Menengah. *Buletin KKN Pendidikan*, 6(1), 76–85.  
<https://doi.org/10.23917/bkkndik.v6i1.23631>.

Safitri, R. W., Primiani, C. N., & Hartini, H. (2019). *Pengembangan media flashcard tematik berbasis permainan tradisional untuk kelas IV sub tema lingkungan tempat tinggalku*. 8(1), 11.