

# **Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Terhadap Minat Peserta Didik dalam Pembelajaran Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)**

**Jupita<sup>1</sup>, Ardo Yulpiko Putra <sup>2</sup> Lolia Manurizal<sup>3</sup>**

Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Pasir Pengaraian

[pitajupita39@gmail.com](mailto:pitajupita39@gmail.com)<sup>1</sup> [ardoyulpikoputra@upp.ac.id](mailto:ardoyulpikoputra@upp.ac.id)<sup>2</sup> [loliamanurizal90@gmail.com](mailto:loliamanurizal90@gmail.com)<sup>3</sup>,

## **Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan tradisional terhadap minat peserta didik dalam pembelajaran PJOK di MIS Mathlabul Ulum Rambah Muda. Penelitian ini merupakan penelitian pra eksperimen dengan menggunakan prinsip *one group pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV, V, VI MIS Mathlabul Ulum Rambah Muda yang berjumlah 133 peserta didik, dengan sampel 33 peserta didik dengan teknik pengambilan sampel yaitu random sampling. Instrumen yang digunakan adalah angket. Lembar angket berisikan 4 alternatif jawaban yang diambil melalui skala likert. Hasil analisis statistic didapatkan bahwa nilai t hitung < dari nilai signifikansi 0,05 ( $0,0000000 < 0,05$ ) maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan adanya penerapan permainan tradisional terhadap minat peserta didik dalam pembelajaran PJOK di sekolah MIS Mathlabul Ulum Rambah Muda. Besarnya pengaruh penerapan permainan tradisional terhadap minat siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sebesar 0,62%.

**Kata Kunci:** Permainan; Tradisional; Minat; Pembelajaran PJOK

## **Abstract**

*The purpose of this study was to determine the effect of the application of traditional games on students' interest in learning PJOK at MIS Mathlabul Ulum Rambah Muda. This research is a pre-experimental study using the principle of one group pretest-posttest design. The population in this study were students in grades IV, V, and VI MIS Mathlabul Ulum Rambah Muda totaling 133 students, with a sample of 33 students with a sampling technique of random sampling. The instrument used is a questionnaire. The questionnaire sheet contains 4 alternative answers taken through a Likert scale. The results of the statistical analysis found that the value of t count <0.05 significance value ( $0.0000000 < 0.05$ ), it can be concluded that there is a significant effect of the application of traditional games on students' interest in learning PJOK at MIS Mathlabul Ulum Rambah Muda school. The magnitude of the influence of the application of traditional games on student interest in learning physical education sports and health is 0.62%.*

**Keywords:** Games; traditional; Interest; learning.

## Pendahuluan

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan ialah pendidikan yang tidak hanya bertugas untuk mendidik siswa dalam mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat saja namun pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan juga bertugas untuk menumbuhkan sikap, mental, fisik, kecerdasan, emosional dan juga memiliki peran penting dalam pembentukan manusia yang sepenuhnya. Dalam Undang-Undang sistem Pendidikan Nasional terdapat dalam Pasal 3 Undang-Undang RI No 20 Tahun 2003 disebutkan bahwa Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Menurut Pratiwi dan Oktaviani, (2018), bahwa pendidikan jasmani adalah suatu cara untuk mendorong peserta didik dalam mengembangkan keterampilan motorik, kemampuan fisik, dan pengetahuan. Selain itu menurut Suherman, (2019), tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan secara umum mempunyai empat tujuan perkembangan yaitu 1. Perkembangan fisik, 2. Perkembangan gerak, 3. Perkembangan mental, 4. Perkembangan sosial.

Menurut Ari Wibowo Kurniawan, (2019), Olahraga permainan tradisional adalah salah satu warisan budaya bangsa yang perlu dilestarikan agar tidak punah ditelan jaman. Untuk mewujudkan hal tersebut maka perlu dilakukan tindakan untuk menggali dan melestarikan dengan melakukan penerapan permainan tradisional pada mata pelajaran PJOK. Menurut Kamaruddin, dkk, (2022), permainan tradisional ialah permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu, dimana dimainkan dari generasi ke generasi, yang dapat menggunakan alat atau bahan sederhana yaitu seperti bambu, kayu, batok, karet. Menurut Wardika, (2019), permainan tradisional ini banyak memiliki manfaat yang baik bagi perkembangan dan pertumbuhan anak, baik itu secara fisik maupun mental. Selain itu, Menurut Yulianti, Dkk, (2013), pada permainan tradisional, motivasi anak akan terdorong karena dalam permainan tradisional banyak variasi dan modifikasi yang bisa diterapkan pada peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Menurut Kurniawan, (2019), permainan tradisional sangat membantu dalam melestarikan budaya bangsa, membuat anak senang dan antusias dalam pembelajaran, meningkatkan kebugaran jasmani peserta didik, dan untuk tercapainya tujuan dari pembelajaran. Menurut Sujarno, (2013), Permainan tradisional juga bisa membantu dalam pembentukan karakter anak, seperti nilai sportivitas, kejujuran, keuletan, kesabaran, ketangkasan, kreativitas, dan kerja sama.

Menurut Hartati, dkk. (2012), melalui bermain anak dapat memetik berbagai manfaat perkembangan aspek fisik motorik, kecerdasan dan sosio emosional. Perkembangan keterampilan motorik atau gerak dibagi menjadi dua yaitu motorik halus yaitu contohnya seperti menggambar dan menulis dan motorik kasar yaitu contohnya seperti melompat, menggantung, melempar, dll. Perkembangan fisik yaitu kemampuan peserta didik dalam melakukan aktivitas yang menyangkut pada kekuatan fisik peserta didik. Perkembangan pengetahuan yaitu berhubungan dengan kemampuan berpikir dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan serta menumbuhkan sikap dan tanggung jawab peserta didik. Dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas pendidikan jasmani sebagai upaya untuk meningkatkan motorik peserta didik maka diperlukan model pembelajaran yang inovatif, kreatif, tidak monoton yang terlihat menarik peserta didik untuk melakukan pembelajaran PJOK agar saat diajarkan oleh guru diterima oleh peserta didik. Menurut Payne dan Isaacs, (1999) dalam Indahwati, (2015), motorik dalam fase perkembangan mempunyai tahapan berdasarkan ciri-ciri khusus dalam setiap perkembangannya, salah satunya pada usia 9-12 tahun masuk dalam tahapan kanak-kanak akhir.. Bermain bagi peserta didik merupakan suatu kegiatan yang mendominasi kegiatan sehari-hari. Menurut Hartati, Dkk, (2012), melalui bermain, peserta didik dapat mengambil berbagai manfaat perkembangan aspek

fisik-motorik, kecerdasan dan emosional. Dengan adanya bermain ini dapat belajar berbagai keterampilan dengan senang hati, tanpa merasa terpaksa atau dipaksa untuk mempelajarinya. Bermain juga bisa sebagai suatu cara untuk melakukan pembelajaran dari informal menjadi formal. Dengan dilakukannya permainan tradisional ini dapat meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran PJOK.

Menurut Sardiman, (2007), menyatakan bahwa proses belajar itu akan berjalan lancar kalau di sertai dengan minat. Sedangkan menurut Achru, (2019), minat merupakan sangat penting bagi seseorang untuk melakukan suatu aktivitas untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Jika seseorang minat dengan hal tersebut tanpa disuruh seseorang tersebut akan melakukan dengan sendirinya tanpa adanya dorongan dari orang lain. Menurut Matondang, (2018), memaparkan bahwa minat belajar ialah suatu perhatian kesukaan untuk memperoleh prestasi belajar. Beberapa factor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik, menurut Djamarah, (2008), yaitu guru, sarana prasarana, lingkungan, motivasi. Guru sudah memiliki cara tersendiri untuk memberikan ilmu kepada peserta didik, namun masih ada peserta didik yang malas untuk melkaukan pembelajaran PJOK. Peserta didik masih malas mengikuti pemanasan sebelum dilakukan pembelajaran inti, saat guru menjelaskan pembelajaran PJOK masih ada peserta didik yang sibuk sendiri sambil bermain sehingga berdampak pada tujuan pembelajaran yang tidak tercapai.

Berdasarkan pemamparan di atas, maka dari itu perlu adanya penerapan olahraga permainan tradisional pada pembelajaran PJOK. Agar dapat mengetahui peningkatan minat peserta didik setelah diterapkan olahraga tradisional pada pembelajaran PJOK di sekolah MIS Mathlabul Ulum Rambah Muda.

## Metodologi

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Menurut Maksum, (2012), Salah satu ciri-ciri dari penelitian eksperimen adalah adanya perlakuan yang diberikan kepada subjek penelitian. Dalam penelitian ini yaitu kategori deain pra eksperimen ini dengan menggunakan prinsip *One Grup Pretest-Posttest Design*. Yang artinya dalam desain ini tidak ada kelompok kontrol. Dengan diadakan *Pretest* dan *Posttest* sehingga dapat diketahui dengan pasti perbedaan hasil akibat perlakuan yang diberikan.

Menurut Juliandi, (2015), menyatakan bahwa populasi ialah totalitas dari seluruh unsur yang ada dalam wilayah penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV, V, VI MIS Mathlabul Ulum Rambah Muda tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 133 peserta didik. Menurut Sujarweni, (2015), sampel ialah bagian dari sejumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang digunakan untuk penelitian. Serta sampel juga diambil dari populasi yang benar-benar mewakili dan valid yaitu dapat mengukur sesuatu yang harusnya diukur. Menurut Arikunto, (2007), Apabila populasi kurang dari 100, maka sebaiknya diambil semua dan jika populasi lebih dari 100 peserta didik maka lebih baik diambil 10% sampai 15%, atau 20%-25% ataupun lebih. Berdasarkan definisi diatas dikarenakan jumlah populasi di atas lebih dari 100, yaitu berjumlah 133 peserta didik, maka peneliti mengambil 25% jumlah populasi untuk dijadikan sampel. Jadi sampelnya yaitu  $133 \times 25\% : 100 = 33$  peserta didik. Selanjutnya, teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah menggunakan sampel random (*random sampling*).

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket yang diberikan kepada responden yang akan menjadi subjek dalam penelitian ini. Validitas dalam penelitian ini menggunakan rumus korelasi pearson product moment dan rtabel sebesar 0,361. Instrument dalam penelitian ini menggunakan angket tertutup. Angket yang disajikan dalam penelitian ini sudah dibentuk sedemikian rupa sehingga responden tinggal meberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sudah disediakan, dengan angket langsung menggunakan skala bertingkat.

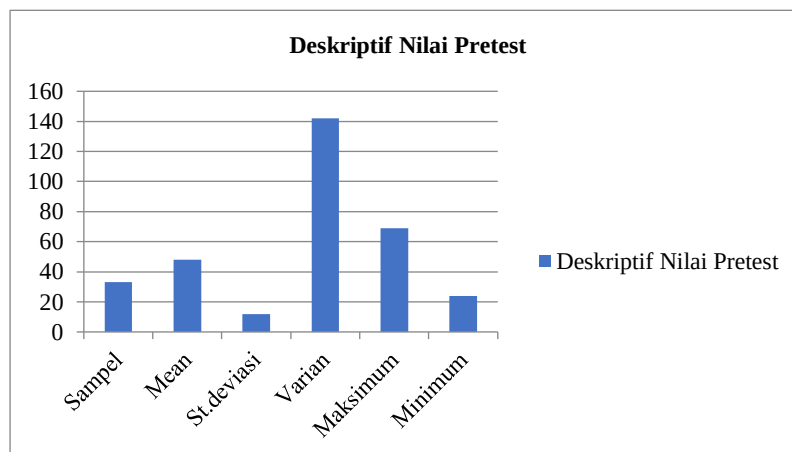
Instrument pada penelitian ini yaitu terdiri dari 4 indikator : 1. Perasaan senang, 2. Ketertarikan, 3. Perhatian, 4. Keterlibatan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis penelitian eksperimen.

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dikumpulkan dengan cara menyebarkan angket pada peserta didik kelas IV,V, dan VI di sekolah MIS Mathlabul Ulum Rambah Muda. Adapun Subjek dalam penelitian ini ialah peserta didik kelas IV, V, VI MIS Mathlabul Ulum Rambah Muda. Hasil dari penelitian ini bermaksud untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan tradisional terhadap minat peserta didik dalam pembelajaran PJOK di MIS Mathlabul Ulum Rambah Muda, yang di lakukan dengan menggunakan angket yang berjumlah 20 butir pernyataan.

**Tabel 1.** Deskriptif Nilai Pretest

| Statistik Nilai Pretest   |        |
|---------------------------|--------|
| <i>N</i>                  | 33     |
| <i>Mean</i>               | 48,06  |
| <i>Standard deviation</i> | 11,74  |
| <i>Varian</i>             | 142,31 |
| <i>Maximum</i>            | 69     |
| <i>Minimum</i>            | 24     |



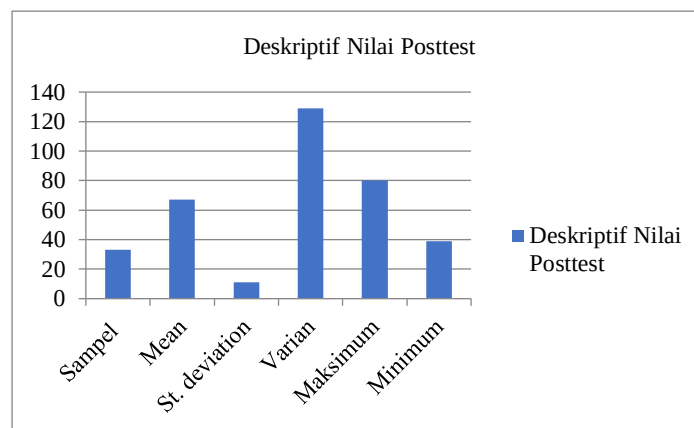
Gambar 1. Diagram Batang Pretest

Berdasarkan pengujian nilai *pretest* untuk mengetahui minat peserta didik dalam pembelajaran PJOK di MIS Mathlabul Ulum Rambah Muda, maka menggunakan pengisian angket tentang minat peserta didik dalam pembelajaran PJOK dengan sampel 33 ( $n = 33$ ) diperoleh nilai rata-rata 48,06, standar deviasi 11,74, varian sebesar 142,31 dengan nilai maksimum yaitu 69 dan nilai minimum 24.

**Tabel 2.** Deskriptif Nilai *Posttest*

| Statistik Nilai <i>Posttest</i> |       |
|---------------------------------|-------|
| <i>N</i>                        | 33    |
| <i>Mean</i>                     | 68,51 |

|                           |         |
|---------------------------|---------|
| <i>Standard deviation</i> | 11,19   |
| <i>Varian</i>             | 129,258 |
| <i>Maximum</i>            | 80      |
| <i>Minimum</i>            | 39      |

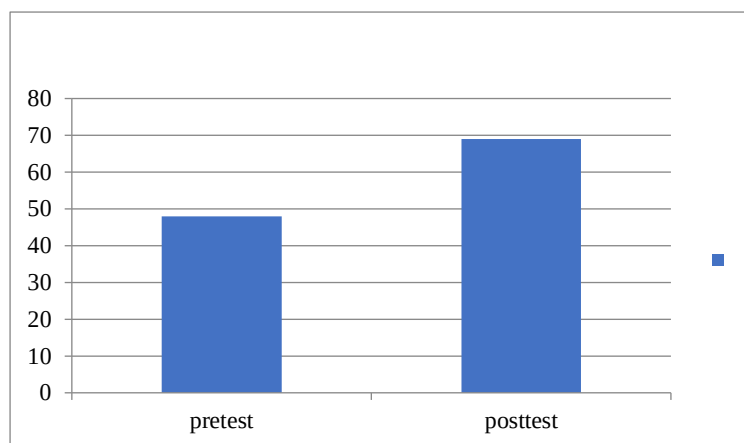


**Gambar 2.** Diagram Batang *Posttest*

Berdasarkan pengujian nilai *posttest* untuk mengetahui minat peserta didik dalam pembelajaran PJOK di MIS Mathlabul Ulum Rambah Muda, maka menggunakan pengisian angket tentang minat peserta didik dalam pembelajaran pjok dengan sampel 33 ( $n=33$ ) diperoleh nilai rata-rata sebesar 68,51 dengan standar deviasi 11,51, varian sebesar 129,258 dengan nilai maksimum yaitu 80 dan nilai minimum yaitu 39

**Tabel 3.** Deskriptif Nilai *Pretest* Dan *Posttest*

| Statistik                 | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> |
|---------------------------|----------------|-----------------|
| <i>N</i>                  | 33             | 33              |
| <i>Mean</i>               | 48,06          | 68,51           |
| <i>Standard Deviation</i> | 11,74          | 11,19           |
| <i>Varian</i>             | 142,31         | 129,258         |
| <i>Maximum</i>            | 69             | 80              |
| <i>Minimum</i>            | 24             | 39              |



**Gambar 3.** Diagram Batang Pretest Dan Posttest Penerapan Permainan Tradisional MIS Mathlabul Ulum Rambah Muda

Berdasarkan diagram batang di atas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest yaitu 48,06 dan meningkat pada saat nilai rata-rata posttest 68,51. Dengan peningkatan yaitu sebesar 20,45 atau 0,62%.

#### Uji Normalitas

**Tabel 4.** Pengujian Normalitas

| Variabel        | N  | Lhitung  | Ltabel   | Keterangan |
|-----------------|----|----------|----------|------------|
| <i>Pretest</i>  | 33 | 0,090984 | 0,154232 | Normal     |
| <i>Posttest</i> | 33 | 0,152484 | 0,154232 | Normal     |

Dari tabel di atas, dapat dijelaskan analisis uji normalitas pada taraf signifikan 0,05 di peroleh hasil *pretest* Lhitung 0,090984 < Ltabel 0,154232 lalu pada *posttest* Lhitung 0,152484 < Ltabel 0,154232 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data dari variable diatas berdistribusi normal.

#### Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui data bersifat homogen atau tidak. Data yang diuji tingkat homogenitasnya adalah data *pretest* dan *posttest*. Sebagai dasar pengambilan keputusan uji homogenitas adalah: 1. Jika nilai Fhitung < Ftabel maka data dinyatakan homogen. Apabila nilai Fhitung > Ftabel maka data dikatakan tidak homogen. Data disajikan sebagai berikut:

**Tabel 5.** Hasil Uji Homogenitas

| F-Test Two-Sample for Variances |                |                 |
|---------------------------------|----------------|-----------------|
|                                 | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> |
| Mean                            | 48,0606061     | 68,51515152     |
| Variance                        | 142,308712     | 129,2575758     |
| Observations                    | 33             | 33              |
| Df                              | 32             | 32              |

|                     |            |  |
|---------------------|------------|--|
| F                   | 1,10096999 |  |
| P(F<=f) one-tail    | 0,39361767 |  |
| F Critical one-tail | 1,80448161 |  |

Berdasarkan pengujian pada tabel 5 bahwa nilai Fhitung sebesar 1,10096999 < dari nilai Ftabel sebesar 1,80448161 maka dapat disimpulkan kedua kelompok data tersebut memiliki varians yang sama atau data bersifat homogen.

### Uji Hipotesis

Uji hipotesis data digunakan untuk mengetahui pengaruh antara skor *pretest* dan *posttest*. Pengujian dilakukan dengan menggunakan uji t-Test Paired Two Sample for Means. Data yang dihasilkan disajikan sebagai berikut :

**Tabel 6.** Hasil Uji t-Test

| t-Test: Paired Two Sample for Means |                |                  |
|-------------------------------------|----------------|------------------|
|                                     | <i>Pretest</i> | <i>Posttetst</i> |
| Mean                                | 48,0606061     | 68,5151515       |
| Variance                            | 142,3087121    | 129,2575758      |
| Observations                        | 33,0000000     | 33,0000000       |
| Pearson Correlation                 | 0,8903074      |                  |
| Hypothesized Mean Difference        | 0,0000000      |                  |
| Df                                  | 32,0000000     |                  |
| t Stat                              | -21,4285714    |                  |
| P(T<=t) one-tail                    | 0,0000000      |                  |
| t Critical one-tail                 | 1,6938887      |                  |
| P(T<=t) two-tail                    | 0,0000000      |                  |
| t Critical two-tail                 | 2,03693343     |                  |

Berdasarkan tabel 6 bahwa nilai t hitung yang dihasilkan dari skor *pretest* dan *posttest* sebesar 0,000 < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan adanya penerapan permainan tradisional terhadap minat peserta didik dalam pembelajaran PJOK di Sekolah MIS Mathalabul Ulum Rambah Muda.

### Simpulan

Berdasarkan temuan analisis data, pengujian hipotesis, dan pembahasan yang telah disajikan pada bab sebelumnya, penelitian menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan minat peserta didik melalui permainan tradisional yang dilakukan oleh peserta didik MIS Mathalabul Ulum desa Rambah Muda sebesar 0,62%. bahwa nilai t hitung yang dihasilkan dari skor *pretest* dan *posttest* sebesar 0,000 < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan adanya penerapan permainan tradisional terhadap minat peserta didik dalam pembelajaran PJOK di Sekolah MIS Mathalabul Ulum Rambah Muda

### Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada rekan-rekan mahasiswa yang sudah membantu dalam penelitian ini. Semoga penelitian ini bermanfaat untuk peserta didik, khususnya untuk peserta didik mis mathlabul ulum rambah muda.

## Daftar Pustaka

- Andriani, T. (2012). Permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini. *Sosial Budaya*, 9(1), 121-136.
- Achru, A. (2019). *Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran. Jurnal Idaarah*, 3(2).
- Burhan, Z., & Hidayat, T. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Mpa'a Gelu Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran PJOK Di SD Negeri 1 Dompu. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi*, 1(1), 8-15.
- Handoko, D., & Gumantan, A. (2021). Penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran olahraga di SMAN 1 Baradatu. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 1-7.
- Hidayat, T., & Anggriawan, F. I. (2022). *Kartu Pengukuran Kompetensi Siswa SD pada Pembelajaran PJOK*. Penerbit NEM.
- Hidayat, T., Munandar, R. A., Pratama, S. A., & Zulfikar, I. (2024). Pengaruh latihan medicine ball dan latihan shoulder press terhadap kemampuan smash dalam permainan bulu tangkis. *Jurnal Porkes*, 7(1), 400-410.
- Hamdani. (2024). Pengaruh Metode Latihan Multi Ball Terhadap Ketepatan Pukulan Forehand Drive . *Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 1(1). <https://doi.org/10.61798/pok.v1i1.184>
- Hidayat, T., Pratama, S. A., Susila, L., & Daracau, A. (2023). Pengembangan Permainan Tradisional Mpa'a Lape Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah T & P Bulu Tangkis. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 4(4), 885-892.
- Hidayat, T., & Munandar, R. A. (2023). Kontribusi Latihan Medicine Ball Dan Expanding Dynamometer Terhadap Kemampuan Smash Bola Voli Mahasiswa. *Jurnal Olahraga dan Kesehatan Indonesia (JOKI)*, 3(2), 115-122.
- Hidayat, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Teknik Bulu Tangkis Yang Berbasis Aplikasi Macromedia Flash. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 7(3).
- Juliandi, A., Irfan, I., & Manurung, S. (2015). *Metodelogi Penelitian Bisnis Konsep Dan Aplikasi*. Medan: UMSU PRESS.
- Kamaruddin, I., Hasanuddin, M. I., Nasruddin., Hasan., Maulana, A., CS, Ansar., Imawati, V., Rozi, F., Nilawati, I. & Haris, A. (2022). *Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Maksum, A. (2012). *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa Universitas Press.
- Matondang, A. (2018). Pengaruh Antara Minat dan Motivasi dengan Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(2).
- Noprizal, Deri Putra, & Ridwan Sinurat. (2024). Pengaruh Metode Latihan Drill terhadap Peningkatan Passing Bawah Pemain Sepak Bola Matador FC Desa Tanjung Belit. *Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 1(1). <https://doi.org/10.61798/pok.v1i1.186>

- Pratiwi, E. & Oktaviani, M. N. (2018). *Dasar-Dasar Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar*. Banjarmasin: CV. Pustaka Djati.
- Pratama, A. (2024). Analisis Kesulitan Belajar PJOK Pada Siswa Tunarungu di SLB Negeri Rokan Hulu. *Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 1(1). <https://doi.org/10.61798/pok.v1i1.182>
- Sujarno. (2013). *Permainan Tradisional Dalam Pembentukan Karakter Anak*. Balai Pelestarian Nilai Kebudayaan Yogyakarta: Yogyakarta.
- Sujarweni, V. Wiratna. (2015). *Metodologi Penelitian Bisnis & Ekonomi*, Cetakan Pertama. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Wardika, I. N. (2019). Penerapan Permainan Tradisional Untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Pjok. *Journal Of Education Action Research*, 3(3): 231-237.
- Yulianti, Darajat, & Rahmat. (2013). *Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Cibeunying 2 Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Melalui Pengembangan Permainan Tradisional*. *Jurnal Pgsd Pendidikan Jasmani*. 1(3): 01.