Volume 6, No. 1, 2026, pp. 120-127

HJSE

Holistic Journal of Sport Education

E-ISSN: 2809-9974

https://journal.uniga.ac.id/index.php/penjas

DOI: 10.52434/penjas.v5i2.44147

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP PENINGKATAN MOTORIK KASAR SISWA SMP BUDI MULIA

*Humam Fadhli Hafizh[1-ABCDE], Abdul Salam Hidayat[1-ABCDE], Siswanto[1-DE]

[1]Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

Kata Kunci:

Permainan tradisional, Motorik kasar, Siswa SMP, Pembelajaran PJOK.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh penerapan permainan tradisional terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar siswa kelas VII SMP Budi Mulia. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment melalui desain One Group Pretest-Posttest Design pada 23 siswa yang dipilih menggunakan cluster random sampling. Kemampuan motorik kasar diukur menggunakan Airplane Balance Test, Side Stepping Test, Sprint 20 Meter, dan Shuttle Run Test. Analisis data menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk dan Paired Sample t-test dengan SPSS 27. Hasil uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal (Sig. pretest = 0,442; posttest = 0,215). Hasil Paired Sample t-test menunjukkan nilai Sig. 0,001 (<0,05) dengan t hitung -15,25, yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara pretest dan posttest. Nilai rata-rata meningkat dari 12,34 menjadi 15,78. Dengan demikian, permainan tradisional terbukti berpengaruh positif dan signifikan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar serta dapat dijadikan alternatif pembelajaran PJOK yang efektif

Keywords:

traditional games, gross motor skills, junior high school students,PJOK learning.

Abstract

This study aims to determine the effect of implementing traditional games on improving gross motor skills of seventh grade students of Budi Mulia Junior High School. The study used a quantitative approach with a quasi-experimental method through a One Group Pretest-Posttest Design on 23 students selected using cluster random sampling. Gross motor skills were measured using the Airplane Balance Test, Side Stepping Test, 20 Meter Sprint, and Shuttle Run Test. Data analysis used the Shapiro-Wilk normality test and Paired Sample t-test with SPSS 27. The results of the normality test showed that the data were normally distributed (Sig. pretest = 0.442; posttest = 0.215). The results of the Paired Sample t-test showed a Sig. value of 0.001 (<0.05) with a calculated t of -15.25, which indicated a significant difference between the pretest and posttest. The average value increased from 12.34 to 15.78. Thus, traditional games have been proven to have a positive and significant effect in improving gross motor skills and can be used as an effective alternative for PJOK learning.

Diterima: 30 Juni 2026 **Disetujui:** 4 Agustus 2026 **Dipublikasikan:** 11 Agustus 2026

Kontribusi Penulis:

This is an open access article under the CC BY license.
Copyright © 2026 by Author (s). Published by Universitas Garut

A - Perumusan konsep dan desain penelitian; B - Pengumpulan data; C - Analisis dan interpretasi data; D - Penyusunan naskah; E - Perolehan pendanaan penelitian.

Korespondensi:
Humam Fadhli Hafizh
Email: humamfh422@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari proses pendidikan yang berperan dalam mengembangkan kemampuan fisik, keterampilan gerak, kebugaran jasmani, serta pembentukan karakter peserta didik melalui aktivitas fisik yang terencana. Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) tidak hanya berorientasi pada peningkatan kemampuan fisik, tetapi juga mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan sosial peserta didik sehingga mampu membentuk individu yang sehat, aktif, dan produktif. Salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan melalui pembelajaran PJOK adalah kemampuan motorik kasar karena menjadi dasar dalam pelaksanaan berbagai aktivitas olahraga maupun aktivitas kehidupan sehari-hari (Ilyas & Anwar, 2025).

Kemampuan motorik kasar merupakan kemampuan melakukan gerakan yang melibatkan otot-otot besar tubuh, seperti berlari, melompat, menjaga keseimbangan, mengubah arah, dan melakukan koordinasi gerak. Kemampuan tersebut dipengaruhi oleh beberapa komponen utama, di antaranya keseimbangan, koordinasi, kecepatan, dan kelincahan (Djuanda & Agustiani, 2022). Penguasaan kemampuan motorik kasar yang baik akan membantu peserta didik lebih aktif mengikuti pembelajaran PJOK, meningkatkan kebugaran jasmani, serta mendukung penguasaan keterampilan olahraga yang lebih kompleks. Sebaliknya, rendahnya kemampuan motorik kasar dapat menghambat partisipasi siswa dalam aktivitas pembelajaran sehingga tujuan pendidikan jasmani menjadi kurang optimal.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMP Budi Mulia, ditemukan bahwa sebagian siswa kelas VII masih menunjukkan kemampuan motorik kasar yang belum optimal. Kondisi tersebut terlihat dari rendahnya keseimbangan tubuh, koordinasi gerak, kecepatan, dan kelincahan ketika mengikuti aktivitas PJOK. Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi pembelajaran yang monoton sehingga siswa kurang aktif, dan cepat merasa lelah ketika mengikuti aktivitas fisik. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus mengembangkan kemampuan motorik kasar secara efektif.

Salah satu alternatif pembelajaran yang dapat diterapkan adalah permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan aktivitas bermain yang diwariskan secara turun-temurun dan mengandung nilai budaya, sosial, serta Pendidikan (Telaumbanua et al., 2025). Dalam pelaksanaannya, permainan tradisional menuntut siswa melakukan berbagai gerakan seperti berlari, melompat, menghindar, mengejar, melempar, menangkap, dan mempertahankan keseimbangan tubuh. Aktivitas tersebut mampu memberikan stimulasi terhadap perkembangan kemampuan motorik kasar sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan

This is an open access article under the CC BY license.
Copyright © 2026 by Author (s). Published by Universitas Garut

kolaboratif. Permainan seperti gobak sodor, egrang batok, dan boy-boyan memiliki karakteristik gerak yang sesuai untuk melatih keseimbangan, koordinasi, kecepatan, serta kelincahan siswa.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa permainan tradisional berpengaruh positif terhadap perkembangan kemampuan motorik peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Febriansyah et al., (2024) bertujuan untuk mengetahui bagaimana permainan tradisional gobak sodor dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan memberikan permainan gobak sodor sebagai aktivitas dalam beberapa kali pertemuan pembelajaran pendidikan jasmani. Penelitian menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar siswa meningkat, terutama dalam hal kecepatan yang diukur dengan tes lari sejauh 30 meter. Penelitian yang dilakukan oleh Mohammad et al., (2022) mengkaji penerapan permainan tradisional boy-boyan dalam pembelajaran pendidikan jasmani pada siswa SMP. Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan boy-boyan tidak hanya mampu meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap kemampuan motorik kasar. Dalam permainan ini, siswa melakukan berbagai aktivitas fisik seperti melempar, menangkap, berlari, dan menghindar, yang secara langsung melatih kelincahan, koordinasi, dan kecepatan.

Kondisi tersebut, penelitian ini memiliki kebaruan pada penerapan kombinasi beberapa permainan tradisional, yaitu gobak sodor, egrang batok, dan boy-boyan kombinasi dari ketiga permainan tersebut melibatkan aktifitas fisik yang sangat inten, sebagai intervensi pembelajaran PJOK untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa kelas VII SMP. Kemampuan motorik kasar diukur secara lebih komprehensif melalui empat indikator utama, yaitu keseimbangan, koordinasi, kecepatan, dan kelincahan menggunakan Airplane Balance Test, Side Stepping Test, Sprint 20 Meter, dan Shuttle Run Test.

Berdasarkan pembahasan tersebut, tujuan penelitian ini adalah menganalisis pengaruh permainan tradisional terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar siswa kelas VII SMP Budi Mulia. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi alternatif model pembelajaran PJOK yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus melestarikan permainan tradisional sebagai bagian dari budaya bangsa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* melalui desain *One Group Pretest–Posttest Design*. Desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan tradisional terhadap kemampuan motorik kasar siswa dengan membandingkan hasil pengukuran sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) diberikan perlakuan. Pada desain ini seluruh sampel memperoleh perlakuan yang sama tanpa melibatkan kelompok kontrol.

This is an open access article under the CC BY license.
Copyright © 2026 by Author (s). Published by Universitas Garut

Penelitian dilaksanakan di SMP Budi Mulia pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII SMP Budi Mulia sebanyak 100 siswa. Sampel penelitian berjumlah 23 siswa yang dipilih menggunakan teknik *cluster random sampling*, pemilihan ini dilakukan karena populasi sudah terbentuk menjadi kelompok yang sudah ada bukan memilih secara per individu oleh karena itu peneliti memilih secara acak melalui teknik *cluster random sampling*.

Penelitian ini berjumlah 8 pertemuan dengan perlakuan (treatment) berupa pembelajaran PJOK menggunakan permainan tradisional yang terdiri atas Gobak Sodor, Egrang Batok, dan Boy-boyan. Permainan tersebut diterapkan secara bertahap selama proses pembelajaran dengan tujuan memberikan stimulasi terhadap kemampuan motorik kasar siswa, khususnya pada aspek keseimbangan, koordinasi gerak, kecepatan, dan kelincahan. Sebelum diberikan perlakuan, seluruh peserta mengikuti *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal. Setelah seluruh rangkaian perlakuan selesai diberikan, dilakukan *posttest* menggunakan instrumen yang sama untuk mengetahui perubahan kemampuan motorik kasar siswa.

Kemampuan motorik kasar diukur menggunakan empat instrumen tes, yaitu *Airplane Balance Test*, *Side Stepping Test*, *Sprint 20 Meter*, dan *Shuttle Run Test*. Skor masing-masing instrumen kemudian dikonversi ke dalam nilai kemampuan motorik kasar berdasarkan pedoman penilaian yang telah disusun peneliti sehingga diperoleh skor total kemampuan motorik kasar setiap peserta.

Data penelitian dianalisis menggunakan bantuan IBM SPSS Statistics versi 27. Analisis diawali dengan statistik deskriptif untuk mengetahui nilai rata-rata, nilai minimum, nilai maksimum, dan standar deviasi hasil pretest maupun posttest. Selanjutnya dilakukan uji normalitas menggunakan *Shapiro–Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50 responden. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Paired Sample t-test* pada taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui perbedaan kemampuan motorik kasar siswa sebelum dan sesudah penerapan permainan tradisional. Apabila nilai signifikansi (Sig.) < 0,05, maka permainan tradisional dinyatakan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar siswa%.

HASIL PENELITIAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Tabel 1.
Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

Statistik	N	Min	Max	Mean	Std.Deviasi
Pre-test	23	9	15	12,34	1,56
Post-test	23	13	19	15,78	1,41

Berdasarkan Tabel 1, diperoleh rata-rata skor kemampuan motorik kasar pada *pretest* sebesar 12,34 (Std. Deviasi = 1,56) dengan nilai minimum 9 dan maksimum 13. Setelah penerapan permainan tradisional selama enam pertemuan, rata-rata skor

This is an open access article under the CC BY license.
Copyright © 2026 by Author (s). Published by Universitas Garut

posttest meningkat menjadi 15,78 (Std. Deviasi = 1,41) dengan nilai minimum 15 dan maksimum 19. Penurunan standar deviasi dari 1,56 menjadi 1,41 mengindikasikan bahwa persebaran skor siswa semakin merata, yang berarti Permainan tradisional berdampak lebih merata pada seluruh siswa.

Tabel 2.

Hasil Uji Normalitas *Shapiro-Wilk* dan Uji Homogen *Paired Sampel t-test*

Uji	Nilai Sig.	Alpha	Keterangan
Normalitas Pre-test (Shapiro-Wilk)	0.464	0.05	Normal
Normalitas Post-test (Shapiro-Wilk)	0.215	0.05	Normal

Berdasarkan tabel 2, Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi pretest dan posttest lebih besar dari 0,05 sehingga data berdistribusi normal. Karena jumlah sampel penelitian sebanyak 23 siswa (N = 23), maka acuan utama yang digunakan adalah hasil uji Shapiro-Wilk. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi pretest sebesar 0,442 > 0,05 dan posttest sebesar 0,215 > 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data hasil pretest dan posttest test kemampuan motorik siswa kelas VII SMP Budi Mulia berdistribusi normal.

Tabel 3.

Uji Homogen *Paired Sampel t-test*

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
	PretTest - PostTest	-3,43	1,07	0,22	-3,9	-2,96	-15,22	22	0,001

Hasil uji Paired Sample t-test memperoleh nilai t hitung sebesar -15,22 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar < 0,001 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, hipotesis penelitian diterima, yaitu terdapat pengaruh yang signifikan permainan tradisional terhadap peningkat kemampuan motorik kasar siswa kelas VII di SMP Budi Mulia.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh permainan tradisional yang dilakukan berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar siswa SMP Budi Mulia. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata kemampuan motorik kasar dari 12,34 pada saat *pretest* menjadi 15,78 pada saat *posttest*. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,442 dan *posttest* sebesar 0,215 (Sig. > 0,05). Selanjutnya, hasil uji

This is an open access article under the CC BY license.
Copyright © 2026 by Author (s). Published by Universitas Garut

paired sample t-test memperoleh nilai signifikansi 0,001 (Sig. < 0,05), sehingga hipotesis alternatif (H_1) diterima. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK melalui permainan tradisional efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa.

Peningkatan kemampuan motorik kasar terjadi karena permainan tradisional melibatkan berbagai aktivitas gerak yang menstimulasi kemampuan fisik siswa secara menyeluruh. Permainan Gobak Sodor melatih kecepatan, kelincahan, dan kemampuan mengubah arah melalui aktivitas berlari dan menghindari lawan. Egrang Batok berperan dalam meningkatkan keseimbangan dan koordinasi tubuh, sedangkan Boy-boyan mengembangkan koordinasi mata, tangan, dan kaki melalui aktivitas melempar, menangkap, serta bergerak secara dinamis. Kombinasi ketiga permainan tersebut memberikan pengalaman gerak yang beragam sehingga mampu mengembangkan komponen utama motorik kasar secara optimal.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Febriansyah et al., (2024) yang menyatakan bahwa permainan tradisional Gobak Sodor memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar peserta didik. Kesamaan hasil tersebut memperkuat bahwa permainan tradisional merupakan alternatif pembelajaran berbasis permainan yang efektif untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar. Kontribusi penelitian ini terletak pada penerapannya pada siswa kelas VII SMP Budi Mulia dengan mengombinasikan tiga permainan tradisional, yaitu Gobak Sodor, Egrang Batok, dan Boy-boyan, sehingga memberikan bukti empiris bahwa permainan tradisional tidak hanya efektif diterapkan pada jenjang sekolah dasar, tetapi juga pada tingkat sekolah menengah pertama sebagai strategi pembelajaran PJOK yang inovatif dan berbasis budaya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar siswa kelas VII SMP Budi Mulia. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata kemampuan motorik kasar dari 12,34 pada saat pretest menjadi 15,78 pada saat posttest, serta hasil uji paired sample t-test yang menunjukkan nilai signifikansi 0,001 ($p < 0,05$). Dengan demikian, permainan tradisional dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran PJOK yang efektif, inovatif, dan menyenangkan untuk meningkatkan keseimbangan, koordinasi, kecepatan, dan kelincahan siswa, serta berpotensi diterapkan secara lebih luas pada berbagai jenjang pendidikan melalui penelitian lanjutan dengan cakupan sampel yang lebih besar dan desain penelitian yang lebih kuat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada bapak Dr. Abdul Salam Hidayat, S.Pd., M.Pd. dan bapak Dr. Siswanto, S.Pd., M.Pd. yang telah memberikan arahan dan

This is an open access article under the CC BY license.
Copyright © 2026 by Author (s). Published by Universitas Garut

bimbingan selama proses penelitian hingga penyusunan artikel ilmiah ini. Terima kasih juga Kepala sekolah SMP Budi Mulia, guru PJOK, seluruh siswa kelas VII A yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini. Serta Program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FKIP Universitas Singaperbangsa Karawang atas dukungan akademik dan fasilitas yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

Buahana, B. N., & Suparno, S. (2022). Pengaruh permainan tradisional benteng terhadap keterampilan motorik kasar anak prasekolah. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *2*(03), 507–512.

Djuanda, I., & Agustiani, N. D. (2022a). *1* , 2 1. 1*, 33–45.

Djuanda, I., & Agustiani, N. D. (2022b). Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Kegiatan Tari Kreasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Almarhalah: Jurnal Pendidikan Islam*, *6*(1), 33–45.

Durrati, N. D., Rahmawati, L. E., Surakarta, U. T., & Surakarta, U. M. (2024). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Gerak Lokomotor Journal of Islamic Early Chilhood Education membantu anak-anak mengendalikan koordinasi gerak tubuh mereka , membentuk*. *5*(1), 52–66.

Febriansyah, H., Muhtarom, D., & Agustan, B. (2024). Pengaruh permainan tradisional gobak sodor terhadap peningkatan motorik kasar pada siswa kelas IV SDN 1 Cipedes. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, *2*(4), 344–354.

Hidayat, A. S., & Effendi, R. (2020). *Teori Bermain Dalam Pendidikan Jasmani*. Penerbit CV. Sarnu Untung.

Hossan, D., Dato'Mansor, Z., & Jaharuddin, N. S. (2023). Research population and sampling in quantitative study. *International Journal of Business and Technopreneurship (IJBT)*, *13*(3), 209–222.

Ilyas, M. Bin, & Anwar, N. I. A. (2025). PERENCANAAN PEMBELAJARAN PENJAS. *Penerbit Tahta Media*.

Mohammad, I., Purwaningsih, I. R., & Sumarno, A. (2022). Penerapan permainan tradisional boy-boyan untuk meningkatkan minat belajar pendidikan jasmani pada siswa SMP Negeri 2 Majalaya Karawang. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *8*(24), 355–364.

Monicha, N. (2020). Peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan sirkuit. *JURNAL CIKAL (Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini))*, *1*(1).

Muin, M. P., & others. (2023). *Metode penelitian kuantitatif*. CV. Literasi Nusantara Abadi.

Nasution, F., Anggraini, L. Y., & Putri, K. (2022). Pengertian pendidikan, sistem pendidikan sekolah luar biasa, dan jenis-jenis sekolah luar biasa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, *3*(2), 422–427.

Nurjanah, D. Y., Wulandari, R. S., & Novitasari, L. (2021). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus dalam Persiapan Menulis melalui Kegiatan Kolase. *MENTARI: Jurnal*

This is an open access article under the CC BY license.
Copyright © 2026 by Author (s). Published by Universitas Garut

Pendidikan Anak Usia Dini, *1*(2).

Prima, C., Putra, E., & Nurrochmah, S. (2021). *Survei Keterampilan Gerak Dasar Lokomotor Nonlokomotor dan Manipulatif Siswa Putra Kelas 7 MTs*. *3*(5), 254–276. https://doi.org/10.17977/um062v3i52021p254-276

Rohmah, S. K., & Gading, I. K. (2021). Peningkatan kemampuan motorik halus melalui bermain plastisin. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, *4*(1), 144–149.

Sahir, S. H. (2021). *Metodologi penelitian*. Penerbit KBM Indonesia.

Salsabila, N. A., Bawono, M. N., & Irawan, R. J. (2025). *Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia 10-12 Tahun*. *5*(April).

Sari, S. M., & Handayani. (2020). *PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL EGRANG BATOK KELAPA TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK B DI TK AGRIPINA SURABAYA*. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.

Subagio, R., Muhyidin, A., Leksono, S. M., & Jamaludin, U. (2024). *Permainan gobak sodor dan pembentukan karakter dalam pendidikan jasmani bagi peserta didik tbsm 1*.

Suryono, J. M., Muslim, R. I., Primadoni, A. B., Pendidikan, I., & Surakarta, U. M. (2022). *Gerak Lokomotor untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Siswa Kelas Rendah di SDN Mintaragen 1 Tegal*. 137–144. https://doi.org/10.56972/jikm.v2i2.46

Telaumbanua, S. R., Julianti, R. R., & Hidayat, A. S. (2025). PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP HASIL BELAJAR ATLETIK NOMOR LARI JARAK PENDEK 100 METER SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 2 TELUKJAMBE BARAT. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(03), 455–464.

Wicaksono, D., Siswantoyo, S., Primasoni, N., & Fauzi, F. (2021). Gobak sodor: permainan tradisional untuk meningkatkan kecepatan reaksi dan keseimbangan anak usia 12-14 tahun. *JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)*, *17*(1), 71–77.

Widiyaswati, F., & Palupi, W. (2025). Meningkatkan kemampuan gerak manipulatif melalui permainan melempar dan menangkap bola kecil pada Kelompok B. *Early Childhood Education and Development Journal*, *7*(1), 77–89.

Zebua, S. D., Simatupang, N., Siregar, S., Sinulingga, A., & Hidayat, R. (2024). *Gerak Dasar Anak Berkebutuhan Khusus Tunalaras Di Sekolah Dasar*. *12*(2), 115–123.

This is an open access article under the CC BY license.
Copyright © 2026 by Author (s). Published by Universitas Garut