

Integrasi Permainan Tradisional Papua “Patah Kaleng” dalam Pembelajaran Penjas Terhadap Kemampuan Motorik Kasar

Fajar Efendi¹, Waskito Aji Suryo Putro², Saiful Anwar²

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong

Efendifajar245@gmail.com.¹, ajiwaskito@unimudasorong.ac.id.², saifulanwar260793@gmail.com³

ABSTRAK

Tujuan peneliti ini adalah untuk menegetahui kemampuan motorik kasar siswa dan meningkatkan motorik kasar siswa. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Setelah diberikan treatment atau melakukan modifikasi pembelajaran permainan tradisional patah kaleng, terjadi perubahan yang signifikan dalam perkembangan motorik kasar mereka. Tidak ada siswa yang dikategorikan belum berkembang pada rentang nilai 10 hingga 18 setelah kegiatan tersebut. Selain itu, ada beberapa siswa yang masih dikategorikan mulai berkembang pada rentang nilai 19-27. Namun, pada rentang nilai 28-36 kategori berkembang sesuai harapan, terdapat 17 siswa yang menunjukkan perkembangan yang sesuai dengan harapan. Dan pada rentang nilai 37-45 belum ada siswa yang masuk kedalam nilai kategori tersebut, karena pertemuan yang minim singkat, walaupun demikian ada beberapa siswa yang masuk kategori berkembang sesuai harapan. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan tersebut memberikan dampak positif dan berkontribusi dalam mengembangkan motoric kasar siswa kelas V di MI Roudlotul Khufffadz.

Kata Kunci : Permainan Tradisional Patah Kaleng, Pendidikan Jasmani, Motorik Kasar

The aim of this researcher is to determine students' gross motor skills and improve students' gross motor skills. This research uses quantitative research. After being given treatment or making modifications to the traditional broken can game, there were significant changes in their gross motor development. There were no students who were categorized as underdeveloped in the range of grades 10 to 18 after this activity. Apart from that, there are several students who are still categorized as starting to develop in the 19-27 value range. However, in the score range of 28-36 in the category of developing according to expectations, there were 17 students who showed development that was in line with expectations. And in the score range of 37-45, there are no students who fall into that category, because the meetings are minimally short, however there are several students who fall into the category of developing according to expectations. This shows that this activity has a positive impact and contributes to developing the gross motor skills of class V students at MI Roudlotul Khufffadz.

Key words : Traditional Broken Can Games, Physical Education, Gross Motor

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima : 30 Oktober 2023

Disetujui : 30 Desember 2023

Tersedia secara *Online* 2023

Doi: 10.36232

<https://unimuda.e-journal.id/unimudasportjurnal/index>

PENDAHULUAN

Kearifan lokal adalah pengetahuan serta pandangan hidup dengan wujud aktivitas yang dilakukan masyarakat lokal dalam mengatasi berbagai permasalahan sebagai upaya pemenuhan atas kebutuhannya (Njatrijani, 2018). Kearifan lokal merupakan segala bentuk kebijaksanaan yang didasari nilai-nilai kebaikan yang dipercaya, diterapkan dan senantiasa dijaga keberlangsungannya dalam kurun waktu yang cukup lama (secara turun temurun) oleh sekelompok orang dalam lingkungan atau wilayah tertentu yang menjadi tempat tinggal mereka. Pengertian Kearifan Lokal menurut UU No. 32 Tahun 2009 adalah nilai-nilai luhur yang berlaku di dalam tata kehidupan masyarakat yang bertujuan untuk melindungi sekaligus mengelola lingkungan hidup secara lestari.

Secara luas pengertian dari kearifan lokal tidak hanya berupa norma-norma dan nilai-nilai budaya saja, melainkan juga segala unsur gagasan, termasuk yang berimplikasi pada teknologi, penanganan kesehatan, dan estetika (Ningtiasih, 2020). Kearifan lokal merupakan bagian dari kebudayaan tradisional dimana keragaman budaya yang dimiliki oleh masing-masing daerah di Indonesia menjadi salah satu aset yang harus dipertahankan. Setiap suku dan etnis memiliki kearifan lokal yang berbeda-beda, di mana pada setiap daerah memiliki ciri khasnya sendiri (Njatrijani, 2018). Hal ini juga yang menyebabkan di Indonesia memiliki ragam kebudayaan yang berbeda. Bentuk dari keragaman kebudayaan di Indonesia berupa nilai, norma, etika, kepercayaan, adatistiadat, dan aturan-aturan khusus. Selain aspek yang telah disebutkan sebelumnya, permainan tradisional juga merupakan salah satu kearifan lokal yang ada di Indonesia (Ningtiasih, 2020).

Permainan tradisional merupakan suatu bentuk permainan anak-anak yang beredar secara lisan antar anggota kelompok tertentu dan bersifat tradisional serta diwariskan secara turun temurun serta mempunyai banyak variasi. Sifat atau ciri-ciri permainan tradisional anak adalah umurnya, asal usulnya, penciptanya dan dari mana asalnya. Biasanya menyebar dari mulut ke mulut dan terkadang berganti nama atau bentuk, meski dasarnya sama. Berdasarkan akar karyanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh aturan-aturan permainan yang diwarisi dari generasi sebelumnya, yang dilakukan orang (anak-anak) untuk bersenang-senang. (Prasetya & Komaini, 2019). Bandu Bamburo (2022) menyatakan penyelenggaraan permainan olahraga tradisional yang dilakukan pemerintah, bukan hanya sebatas menjadikannya tontonan budaya, melainkan juga menyelenggarakan kompetisi, dimana masyarakat bukan sebatas mempertontonkan permainan olahraga tradisionalnya, melainkan juga berlomba untuk mendapatkan juara dalam kompetisi tersebut.

Permainan tradisional merupakan permainan yang biasa dimainkan anak-anak pada zaman dahulu. Permainan ini jauh dari teknologi masa kini seperti komputer, robot, handphone dan android. Permainan tradisional adalah permainan yang sudah ada sejak lama dan dimainkan secara berkelompok (Supriyono, 2018). Permainan tradisional tersebar di seluruh Indonesia mulai dari Sabang sampai Merauke dengan keunikan tersendiri pada setiap daerahnya. Salah satu daerah yang mempunyai ciri khas permainan tradisional adalah provinsi Papua.

Provinsi Papua adalah salah satu provinsi di Indonesia yang terletak di pesisir utara Papua, Indonesia. Ibu kota Papua adalah Kota Jayapura yang berbatasan langsung dengan negara Papua New Guinea. Pada tanggal 30 Juni 2022, wilayah Papua mengalami pemekaran yang ditandai dengan terbentuknya provinsi-provinsi baru, yaitu Papua Tengah, Papua Dataran Tinggi, dan Papua Selatan. Provinsi Papua memiliki beberapa permainan tradisional yang cukup banyak seperti; Batu Sepuluh,

Hawam, Name Aret, Monggonu, Patah Kaleng, Lempar Kaleng, Tok asya, Ampakeari, Korkouria, Mengget, Pampampung, secha vabi, Talo Sibye Bien, Teke Giach, dan Yesecha Asya.

Permainan Tradisional Patah kaleng menjadi salah satu permainan tradisional yang sangat diminati terutama oleh anak-anak di Papua. Patah kaleng ini sendiri menyerupai permainan sepak bola. Bedanya permainan ini tidak memiliki aturan yang baku. Siapapun bisa memainkannya dan lapangannya pun bisa dimana saja. Jumlah pemain dalam patah kaleng ini berjumlah 5 orang per tim atau lebih. Tidak ada kiper atau gawang dalam permainan patah kaleng ini, sebagai gantinya setiap tim memiliki kaleng sebagai targetnya. Tim yang dapat menjatuhkan kaleng menggunakan bola yang ditendang ke kaleng target tim lain lebih banyak menjadi pemenangnya.

Manfaat permainan tradisional dalam konteks pendidikan tidak hanya menyenangkan akan tetapi juga memiliki dampak positif bagi peserta didik, dimana beberapa manfaat dari permainan tradisional ini yaitu pada peningkatan perkembangan keterampilan fisik, kerja sama dan interaksi sosial, pengembangan keterampilan kognitif, menghormati nilai tradisional, pengaturan waktu, kreativitas dan imajinasi, penguatan identitas dan rasa bangga, pengurangan stress dan kesehatan mental, pelajaran terkait kerendahan hati dan kemenangan/kekalahan, serta keterampilan berbahasa.

Melihat dari banyaknya manfaat serta kemampuan yang dapat dikembangkan melalui aktifitas permainan tradisional, integrasi aktifitas permainan tradisional dalam proses pembelajaran penjas menjadi sangat potensial untuk diterapkan. Integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran memungkinkan peserta didik mengaitkan pengalaman kesehariannya berupa aktifitas permainan tradisional dengan materi yang sedang dipelajari maupun dilatihkan. Beberapa manfaat aktifitas permainan tradisional selain meningkatkan keterampilan dan kemampuan peserta didik, juga dapat melestarikan salah satu kearifan lokal berupa permainan tradisional yang pada saat ini mulai berkurang seiring perubahan zaman.

Permainan tradisional telah banyak dikaitkan dengan kegiatan pembelajaran serta didapatkan hasil yang positif, diantaranya oleh (Syafriadi et al., 2021) dengan mengintegrasikan permainan tradisional dapat meningkatkan minat belajar PJOK. Penelitian oleh (Ariyanto et al., 2020) menyatakan bahwa penggunaan permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan gerak fundamental siswa sekolah dasar.

Motorik kasar sebagai salah satu kemampuan utama yang harus dimiliki peserta didik dilatihkan dengan kurang maksimal, hal tersebut dikarenakan fasilitas olahraga termasuk lapangan milik sekolah yang masih terbatas sehingga untuk membelajarkan materi terkait motoric kasar siswa menjadi kurang maksimal. Hal tersebut menjadi dasar bahwa permainan tradisional salah satunya “patah kaleng” sebagai permainan tradisional khas Papua dapat menjadi salah satu alternatif solusi terhadap minimnya fasilitas yang dimiliki oleh sekolah. Permainan “patah kaleng” tidak memerlukan tempat yang luas dan peralatan standart lainnya, sehingga dapat dilakukan oleh siswa terbatas dan tempat yang terbatas sesuai dengan pengaturan yang dilakukan oleh pendidiknya.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana pembelajaran yang kondusif bagi pengembangan potensi peserta didik. Melalui berbagai kegiatan, diharapkan khususnya di sekolah dasar memiliki apresiasi mengenalkan siswa pada nilai-nilai budaya. Guru dapat memberikan kegiatan permainan olahraga seperti lompat tali sebagai upaya untuk mengembangkan motorik kasar anak melalui gerakan melompat. Pendidikan jasmani adalah pendidikan melalui aktivitas jasmani dengan berpartisipasi dalam aktivitas fisik, siswa dapat menguasai keterampilan dan pengetahuan, mengembangkan apresiasi estetis, mengembangkan

keterampilan generik serta nilai dan sikap yang positif, dan memperbaiki kondisi fisik untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani. Di sekolah olahraga dapat digunakan untuk mengajarkan siswa dalam mengembangkan kepribadian perilaku yang baik dan memelihara serta meningkatkan kesegaran jasmani dalam rangka untuk perbaikan kesehatan dan keterampilan gerak dasar serta berbagai aktivitas jasmani.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif / statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Noeraini, 2016).

Penelitian kuantitatif adalah upaya seorang peneliti menemukan pengetahuan dengan memberi data berupa angka. Angka yang diperoleh digunakan untuk melakukan analisa keterangan, sederhananya penelitian kuantitatif adalah penelitian ilmiah yang disusun secara sistematis terhadap bagian-bagian dan untuk menemukan kausalitas keterkaitan.

Penelitian dilakukan pada siswa kelas V MI Roudlotul Khuffadz yang terletak di Aimas unit 2 Jl. Kakatua, Kecamatan Aimas, Kabupaten Sorong, Provinsi Papua Barat Daya tahun ajaran 2023/2024.

Pada penelitian ini, penulis melakukan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode pre-experimental design tipe one group pretest-posttest (tes awal tes akhir kelompok tunggal).

Penggunaan desain ini disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai, yaitu untuk mengetahui kemampuan motorik kasar siswa pada pembelajaran modifikasi permainan sepak bola menjadi permainan tradisional patah kaleng mengidentifikasi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Populasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa mi roudlotul khuffadz. Sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V yang berjumlah 32 orang siswa-siswi. Teknik sampling yang digunakan dalam menentukan sampel yaitu purposive sampling.

Teknik pengumpulan data penelitian yang digunakan yaitu:

1. Pre-tes dan post-test peserta didik diberikan Pre-test dan post-test guna melibatkan seberapa jauh perkembangan motorik kasar mereka sebelum dan sesudah diberi perlakuan Intregasi permainan tradisional patah kaleng dalam kegiatan pembelajaran.
2. Observasi Dalam penelitian, sumber data digunakan untuk menafsirkan, menguji, dan memprediksi kejadian pada saat penelitian. Fungsi penting dari analisis observasi adalah untuk mengklarifikasi dan melengkapi observasi.
3. Angket Respons Siswa, hal ini dilakukan untuk melihat respons siswa terkait integrasi permainan tradisional "Patah Kaleng" dalam pembelajaran penjas.

Instrumen penelitian ini menggunakan lembar ceklis dengan menggunakan skala likert, berikut ini kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk mengambil data:

Variabel	Sub variabel	Indikator	Nomor butir	Skala
Kemampuan Motorik Kasar peserta didik kelas V usia 11 Tahun	a. kekuatan	1. Menendang bola menggunakan punggung kaki dengan sekuat tenaga dan tepat sasaran	1	Skala Likert (1 – 4)
	b. Kelincahan	1. Berlari zigzag melewati 5 kun	2	
		2. Menggiring bola zig-zag melewati 5 kun	3	
	c. Koordinasi			
		1. Mengontrol dan mengoper bola dengan tepat	4	
	d. Kecepatan	1. Berlari dengan jarak 10 meter dengan waktu 15 detik	5	
		2. Menggiring bola dengan jarak 10 meter dalam waktu 30 detik	6	
	e. Keseimbangan	1. Mempertahankan posisi tubuh saat meloncat sambil menyundul bola tanpa terjatuh	7	
		2. Melompati 4 kun dengan satu kaki tanpa terjatuh	8	
f. kelenturan	1. calf raise gerakan menaikan satu kaki sejajar dengan perut dalam waktu 5 detik	9		
	2. Tangan diluruskan keatas sambil kaki berjinjit dalam waktu 10 detik	10		

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

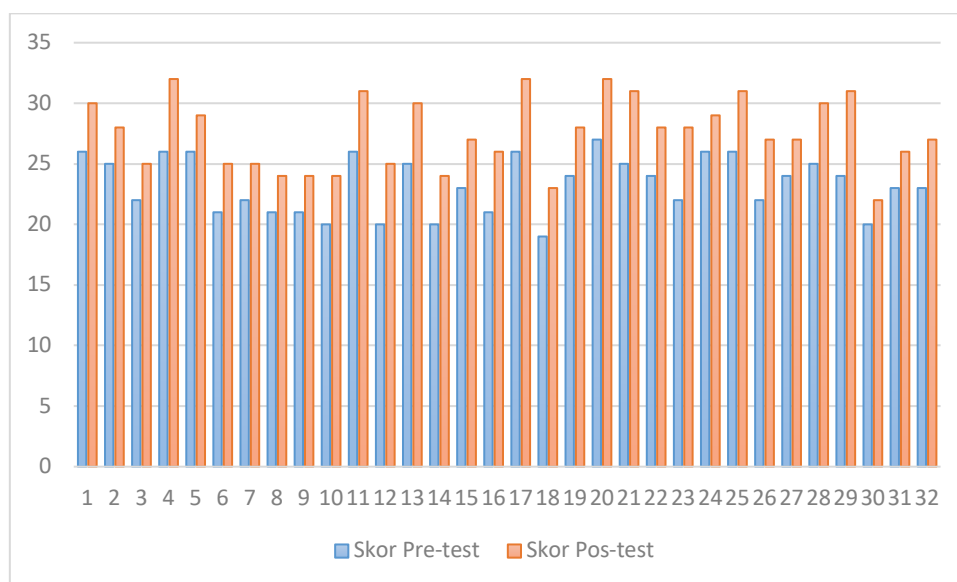
Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, yang bertujuan membandingkan sebelum menerima perlakuan dan sesudah menerima perlakuan (pretest-posttest). Oleh karena itu hasil dapat lebih akurat dibandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan yang berada di MI Roudlotul Khuffadz Aimas.

Berikut adalah hasil pemaparan penelitian Pengaruh pembelajaran Permainan Tradisional Papua Patah Kaleng Terhadap Kemampuan Motorik siswa-siswi kelas V di MI Roudlotul Khuffadz Aimas Kabupaten Sorong yang terdiri dari 32 siswa-siswi. Data tersebut merupakan hasil dari pretest sebelum diberikan treatment dan posttest setelah diberikan treatment. Adapun data hasil pretest dan posttest beserta kategorisasi kemampuan motorik kasar siswa disajikan pada tabel 4.1.

Tabel 1. Hasil Pretest Dan Posttest Kelas V MI Roudlotul Khuffadz Aimas

No	Nama	Pre-Test		Post-Test	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
1	Abid	26	MB	30	BSH
2	Adelia	25	MB	28	BSH
3	Aiko	22	MB	25	MB
4	Afriandi	26	MB	32	BSH
5	Arjuna	26	MB	29	BSH
6	Aljasiah	21	MB	25	MB
7	Annasa	22	MB	25	MB
8	Aulia Izza	21	MB	24	MB
9	Aulia nurul	21	MB	24	MB
10	Ayu	20	MB	24	MB
11	aziz	26	MB	31	BSH
12	azzahra	20	MB	25	MB
13	Azzam	25	MB	30	BSH
14	Cantika	20	MB	24	MB
15	Hayatulloh	23	MB	27	MB
16	Jaun	21	MB	26	MB
17	Kevin	26	MB	32	BSH
18	Khanifah	19	MB	23	MB
19	Kinko	24	MB	28	BSH
20	Maher	27	MB	32	BSH
21	Mughni	25	MB	31	BSH
22	Fatih	24	MB	28	BSH
23	Hafid	22	MB	28	BSH
24	Asyifa	26	MB	29	BSH
25	Riski	26	MB	31	BSH
26	Riski i	22	MB	27	MB
27	Nadia	24	MB	27	MB

No	Nama	Pre-Test		Post-Test	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
28	Nazula	25	MB	30	BSH
29	Nur ilham	24	MB	31	BSH
30	Zakwan	20	MB	22	MB
31	sintia	23	MB	26	MB
32	Tasya	23	MB	27	MB
	Skor Rata-Rata	23.28		27.53	



Gambar 1. Grafik Skor Pretest dan Postest

Tujuan dilakukan pengujian hipotesis pada penelitian ini adalah untuk membuktikan apakah ada pengaruh permainan tradisional patah kaleng terhadap kemampuan motorik kasar siswa di MI Roudlotul Khuffadz. Untuk menguji hipotesis yang ada didalam penelitian ini, peneliti menggunakan hasil pretest dan posttest nantinya di analisis melalui perhitungan uji-t signifikansi 0,05. Berikut perumusan hipotesis:

H₀: Pembelajaran permainan tradisional patah kaleng tidak berpengaruh terhadap perkembangan motorik kasar kelompok

H_a: Pembelajaran permainan tradisional patah kaleng berpengaruh terhadap perkembangan motorik kasar kelompok B Berikut ini hasil uji Hipotesis data menggunakan rumus independent sample test program SPSS 29 for windows:

Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis

		Paired Samples Test					Significance			
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper				
Pair 1	Pre-test - Post-test	-4.250	1.191	.211	-4.680	-3.820	-20.180	31	<.001	<.001

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar siswa dapat berkembang melalui penerapan modifikasi permainan tradisional pada pembelajaran penjas. Data diperoleh melalui proses pengamatan perkembangan motorik kasar siswa menggunakan lembar instrumen yang telah dibuat. Data tersebut berupa hasil pretest dan posstest, melalui skor kriteria keberhasilan diperoleh data dalam bentuk nilai angka yang kemudian direpresentasikan dalam bentuk tabel menggunakan skala pengukuran. Deskriptif data dan temuan hasil penelitian ini dilaksanakan di kelas V MI Roudlotul Khuffadz Aimas berjumlah 32 siswa.

Berdasarkan analisis skor pretest-posttest dapat diketahui bahwa ada perbedaan dalam motorik kasar siswa sebelum dan setelah mengikuti pembelajaran permainan tradisional papua patah kaleng. Dari hasil pretest, tidak ada anak yang terkategori belum berkembang dengan skor di 10 hingga 18. Semua siswa terkategori mulai berkembang dengan skor di rentang 19-27. Dan untuk skor 37-45 berkembang sangat baik siswa tidak ada yang mendapatkan dikarenakan siswa masih kurang mengetahui modifikasi pembelajaran sepak bola yakni permainan tradisional patah kaleng dengan baik dan benar.

Setelah diberikan treatment atau melakukan modifikasi pembelajaran permainan tradisional patah kaleng, terjadi perubahan yang signifikan dalam perkembangan motorik kasar mereka. Tidak ada siswa yang dikategorikan belum berkembang pada rentang nilai 10 hingga 18 setelah kegiatan tersebut. Selain itu, ada beberapa siswa yang masih dikategorikan mulai berkembang pada rentang nilai 19-27. Namun, pada rentang nilai 28-36 kategori berkembang sesuai harapan, terdapat 17 siswa yang menunjukkan perkembangan yang sesuai dengan harapan. Dan pada rentang nilai 37-45 belum ada siswa yang masuk ke dalam nilai kategori tersebut, karena pertemuan yang minim singkat, walaupun demikian ada beberapa siswa yang masuk kategori berkembang sesuai harapan. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan tersebut memberikan dampak positif dan berkontribusi dalam mengembangkan motorik.

SIMPULAN

Sesuai dengan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran permainan tradisional papua patah kaleng dapat disimpulkan bahwasanya siswa dalam melakukan pretest, siswa-siswi kelas V di MI Roudlotul Khuffadz Aimas cukup mampu dalam pembelajaran tersebut terutama dalam aspek yang dinilai dari unsur-unsur motorik kasar. Dari hasil yang dilihat peneliti ada 2 aspek yang siswa masih kurang mampu yaitu pada kecepatan dan kelincahan. Sedangkan posttest nya mengalami perubahan yang

signifikan intregasi permainan tradisional papua patah kelng terhadap kemampuan motorik kasar siswa.

2. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, yang bertujuan pembanding sebelum menerima perlakuan dan sesudah menerima perlakuan (pretest-posttest). Oleh karena itu hasil dapat lebih akurat dibandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan yang berada di MI Roudlotul Khuffadz Aimas. Nilai rata-rata pada preteset adalah (23,28) dan setelah diberikan perlakuan pembelajaran permainan tradisional papua patah kaleng, Nilai rata-rata pada posttest adalah (27,53) dimana terdapat perubahan nilai yang signifikan.
3. Hasil respon siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional papua patah kaleng, merupakan aspek pembelajaran baru, menarik dan memotivasi, dimana siswa sangat penasaran dan aktif pada saat pemberian materi mengenai permainan tradisional tersebut. dan pada saat dipraktikkan mereka sangat senang, walaupun permainan ini menggunakan alat seadanya seperti bekas kaleng dan bola plastik mereka semangat dan setelah mengenal permainan ini siswa setiap istirahat selalu memainkannya bersama kelas lainya. Dan hasil respon siswa terhadap permainan ini yaitu (sangat setuju).

DAFTAR PUSTAKA

- Akhiruddin, Sujarwo, Atmowardoyo, & H, N. (2019). HaryantoAtmowardoyo Dr. NurhikmahH.S.Pd., M.Pd.
- Anggita, G. M. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE : Journal of Sport Science and Education*, 3(2), 55. <https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>
- Anggraini, M. A., Karyanto, Y., & A.S, W. K. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal of Early Childhood Care and Education*, 1(1), 18. <https://doi.org/10.26555/jecce.v1i1.60>
- Ariyanto, A., Triansyah, A., & Gustian, U. (2020). Penggunaan permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan gerak fundamental siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 78–91. <https://doi.org/10.21831/jpji.v16i1.30785>
- Bandu Bamburo, Leo Pratama, Saiful Anwar (2022). Permainan Tradisional Raja Ampat Papua Barat. *Unimuda Sport Journal. Jurnal Pendidikan Jasmani*. Volume 3, Nomor 2.
- Darmawati, N. B., & Widyasari, C. (2022). Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6827–6836. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3487>
- Dzattulloh, S. (2015). Perbedaan Kemampuan Motorik Kasar Siswa dan Siswi Kelas V Sd Negeri Tlogoadi Desa Tlogoadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman. *Skripsi*, 3(1), 1–10.
- Noeraini, I. A. (2016). Pengaruh Tingkat Kepercayaan, Kualitas Pelayanan, dan Harga Terhadap Kepuasan Pelanggan JNE Surabaya. *Ilmu Dan Riset Manajemen*, ISSN: 2461-0593, 5(5), 1–17.