

## Pengaruh Permainan Tradisional Lari Balok Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Lokomotor Anak

Taris Nur Reni Fitriani<sup>1)</sup>, Ayi Suherman<sup>2)</sup>, dan Aam Ali Rahman<sup>3)</sup>

<sup>1)</sup>Universitas Pendidikan Indonesia

<sup>2)</sup>Universitas Pendidikan Indonesia

<sup>3)</sup>Universitas Pendidikan Indonesia

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional lari balok terhadap kemampuan gerak dasar lokomotor anak. Metode yang digunakan adalah *pre-experiment*. Populasi penelitian ini adalah siswa/siswi kelas IV SD Negeri Sukamaju tahun ajaran 2022/2023. *Instrument* yang digunakan adalah tes TGMD-2 meliputi tes lari, tes *slide*, tes *hop, gallop, strationary dribble, catch, kick, overarm throw* dan tes *horizontal jump*. Teknik analisis data dilakukan menggunakan uji t dan uji regresi dengan melalui aplikasi *SPSS For Windows 25*, pada taraf uji t signifikan nilai sig. (2- tailed) < 0,05 berdasarkan dari analisis data, penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh permainan tradisional lari balok terhadap kemampuan gerak dasar lokomotor anak sebesar sig. 0,000 < 0,05 dan besarnya pengaruh permainan tradisional lari balok terhadap kemampuan gerak dasar lokomotor anak memiliki presentasi sebesar 71,1%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional lari balok berpengaruh terhadap kemampuan gerak dasar lokomotor anak SD Negeri Sukamaju.

**Kata Kunci :** Gerak Dasar Lokomotor, Lari Balok, Permainan Trdisional.

### Abstract

*This study aims to determine the influence of traditional block running games on children's basic locomotor movement abilities. The method used is pre-experimental. The population of this study is grade IV students of SD Negeri Sukamaju for the 2022/2023 school year. The instruments used are TGMD-2 tests including running tests, slide tests, hop tests, gallops, strationary dribble, catch, kick, overarm throw and horizontal jump tests. Data analysis techniques were carried out using t tests and regression tests through the SPSS For Windows 25 application, at the level of significant t test sig values. (2- tailed) < 0.05 Based on data analysis, this study shows that the influence of traditional block running games on children's basic locomotor movement ability is as large as SIG. 0.000 < 0.05 And the magnitude of the influence of traditional block running games on children's basic locomotor movement ability has a presentation oh 71.1%. So it can be concluded that the traditional game of block running affects the basic locomotor movement ability of children of SD Negeri Sukamaju.*

**Keywords:** Basic Locomotor Motion, Beam Run, Traditional Games

Correspondence author: **Taris Nur Reni Fitriani<sup>1)</sup>**, Universitas Pendidikan Indonesia.

Email: [tarisfitriani@upi.edu](mailto:tarisfitriani@upi.edu)



Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training) is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan jasmani di sekolah dasar tidak lepas dari aktivitas fisik, salah satunya melalui bermain. Perkembangan masa kanak-kanak bersifat holistik, artinya bisa berkembang optimal jika tubuh sehat, cukup nutrisi dan pendidikan yang tepat (Burhaein, 2017). Anak-anak sekolah dasar masih membutuhkan banyak waktu untuk beradaptasi, dan karakter anak-anak sekolah dasar yang masih ingin bermain, namun demikian dengan pembelajaran yang hanya mengajarkan teori atau materi, mereka akan cenderung bosan saat belajar. Hal demikian dapat menimbulkan anak menjadi malas dalam belajar juga perkembangan gerak dasar anak menjadi terhambat. Untuk mengatasi hal tersebut permainan tradisional lari balok dirasa mampu meningkatkan gerak dasar lokomotor anak. Kemudian ada banyak bagian bermain dalam pembelajaran jasmani, dan kegiatan bermain untuk anak ditandai dengan interaksi dengan orang lain, sehingga anak dapat bekerja sama dalam bermain. Buah dari hasil pendidikan jasmani tidak hanya terlihat di dalam sekolah, tetapi juga diterapkan dalam kehidupan sehari-hari siswa baik di bersosialisasi dengan keluarga atau teman (Royana, 2017). Dari pendapat Sulistiadinata & Kurnia (2022) mengungkapkan bahwa permainan tradisional adalah kegiatan permainan yang tumbuh dan berkembang di suatu wilayah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan nilai-nilai kehidupan masyarakat, serta diwariskan secara turun temurun. Seperti halnya siswa sekolah dasar memiliki minat yang kuat dalam permainan olahraga, upaya harus dilakukan untuk mengembangkan dan menyampaikan kegiatan pendidikan jasmani dalam keadaan bermain yang lebih menyenangkan. Perlu disadari bahwa kurangnya variasi dalam setiap kegiatan dapat menyebabkan kebosanan anak hingga mengurangi minat (Candra, 2018). Secara umum, perkembangan fisik setiap anak mengikuti tahapan tumbuh kembangnya. Namun, beberapa perkembangan fisik anak-anak terhambat karena antusiasme mereka dalam olahraga menurun, mengakibatkan masalah dengan kemampuan gerakan mereka. Tingkat kebugaran salah sesuatu

yang dipengaruhi oleh aktivitas manusia (Efendi, 2021). Semua aspek yang berkaitan dengan aktivitas jasmani harus dikembangkan, dan harus ada keseimbangan di antara mereka, terutama perkembangan motorik kasar anak-anak dalam aktivitas alat gerak (Apriliani, 2020).

Banyak faktor yang mempengaruhi rendahnya kemampuan dan prestasi belajar siswa di Indonesia salah satunya adalah minat belajar, (Astuti, dkk., 2020) Kurangnya minat anak-anak dalam aktivitas fisik berpengaruh terhadap kesehatan pribadi dan fisik, untuk mengatasi hal tersebut diperlukannya latihan salah satunya adalah dengan latihan yang dapat mengembangkan kemampuan gerakan melalui gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulasi. Peran permainan sangat bermanfaat bagi perkembangan fisik dan mental anak. Secara tidak langsung akan mengembangkan kreativitas, ketangkasan, kepemimpinan, dan keterampilan sosial (Bete & Saidjuna, 2022). Dengan bermain dapat menumbuhkan rasa kekeluargaan, kekompakan, dan gotong royong. Indonesia adalah bangsa yang menghargai tradisi, budaya, etnis, suku, dan agama di setiap daerah (Kusumawati, 2017). Mereka dapat diberikan media permainan tradisional dengan banyak variasi, sehingga metode pembelajaran harus dipilih dengan gagasan bermain menyenangkan dalam pikiran, tetapi juga harus memperhatikan pencapaian bahan ajar (Irawan dkk., 2021). Dari kurang aktivitas gerak yang terjadi pada anak tersebut memerlukan kegiatan yang berkaitan dengan kesehatan diri dan jasmani, salah satunya dengan latihan yang dapat meningkatkan keterampilan gerak melalui gerakan dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif (Hanief & Sugito, 2017). Adapun penelitian yang meneliti tentang keberpengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan gerak dasar lokomotor siswa seperti penelitian yang dilakukan Sugiartanti (2015) yang berjudul "Permainan lari balok terhadap kemampuan gerak dasar lokomotor anak tunagrahita sedang". Namun dalam penelitian tersebut menggunakan tes TKJI. Dalam penelitian yang digunakan peneliti menggunakan Tes TGMD-2. Tes TGMD-2 ini digunakan untuk mengukur kemampuan gerak dasar bagi siswa sekolah dasar. Karena terdapat

perbedaan instrumen pada penelitian sebelumnya maka dari itu peneliti menggunakan instrumen yang berbeda sebagai alat ukur yang dijadikan penelitian terbaru. Penelitian Selanjutnya yang dilakukan S. Sutiarti dkk., (2020) yang berjudul “Aplikasi Gerak Lokomotor Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Kelompok B1” berdasarkan hasil pengujian keterampilan motorik kasar anak meningkat dengan ketuntasan belajar 83% dan rata-rata keterampilan motorik kasar anak diperoleh hasil 4,03 (sangat tinggi). Hasil penelitian ini menemukan bahwa kegiatan gerak lokomotor dapat meningkatkan motorik kasar pada aspek keseimbangan, kelincahan dan ketahanan anak secara signifikan. Namun dalam penelitian tersebut masih keterbatasan tenaga dan waktu serta peneliti tidak dapat mengontrol kondisi fisik dan psikis saat melakukan tes. Karena terdapat perbedaan tes pada penelitian sebelumnya maka dari itu peneliti memberikan perlakuan sebanyak sepuluh pertemuan untuk melihat pengaruh permainan tradisional lari balok dalam gerak dasar lokomotor anak.

Penelitian ini untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional lari balok terhadap peningkatan gerak dasar lokomotor pada anak dan juga untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan tradisional lari balok terhadap kemampuan gerak lokomotor anak dalam pembelajaran melalui implementasi permainan lari balok tradisional pada anak di salah satu SDN Sumedang Selatan kelas IV.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *ekperimen semu* dengan desain “*pre ekperimen pretest dan posttest*” melalui pendekatan penelitian kuantitatif. Sampel sebanyak 22 orang. Adapun lokasi penelitian telah dilaksanakan di salah satu Sekolah Dasar Negeri yang bertempat di Sumedang Selatan.

<i>Pre test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
<b>01</b>	<b>X</b>	<b>02</b>

Gambar 1. desain “*pre ekperimen pretest dan posttest*”

- X: Permainan Tradisional Lari Balok Dalam Peningkatan Gerak Dasar Lokomotor Anak
- O: sebelum pemberian perlakuan dan sesudah pemberian perlakuan yaitu tes TGMD-2

Desain penelitian ini dipilih oleh peneliti karena melihat jumlah sampel yang relatif kecil dan dalam hal perhatian utama seputar Gerak Lokomotor, beberapa anak lemah dalam harus diberi *treatment*. Dengan memberikan perlakuan siswa berupa kegiatan tesse awal, *treatment* atau latihan-latihan selama 1-12x pertemuan dan tes akhir.

Lokasi penelitian dilaksanakan di SDN Sukumaju dengan jumlah seluruh siswa 275, siswa laki-laki yang berjumlah 140 dan perempuan 135 siswa. Subjek penelitian ini merupakan anak Sekolah Dasar kelas IV dengan jumlah 45 siswa Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa siswi Sekolah Dasar yang berjumlah 22 orang. Data yang dibutuhkan oleh peneliti yaitu variabel keterampilan gerak dasar siswa kelas IV Sekolah Dasar. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *Test Of Gross Motor Skill* ( TGMD-2) yang dikembangkan oleh ullrich 1985. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *non random sampling* atau pengambilan sampel yang bersifat tidak acak dengan jenis *purposive sampling*. Seperti yang dijelaskan oleh sugiyono (2011) *purposive sampling* merupakan pemilihan sampel yang dilakukan atas pertimbangan tertentu.

Prosedur penelitian terkait yang dilaksanakan, pertemuan yang hendak dijalankan sebanyak 12 pertemuan untuk diberi perlakuan (*treatment*) ditambah dua pertemuan untuk tes awal dan tes akhir Menurut Agustina (2006) program latihan yang dilakukan empat kali dalam seminggu selama enam minggu cukup efektif, namun sebaliknya dilaksanakan tiga hari agar tidak menjadi kelelahan dengan lama latihan enam minggu atau lebih. Penelitian yang telah direncanakan sebelumnya memiliki prosedur yang dibagi menjadi beberapa tahapan. adapun beberapa tahapan, yang pertama tahan persiapan, tahap pelaksanaan dan

tahap pengolahan data/analisis data yang menggunakan uji paired sample t test dan uji regresi.

## HASIL

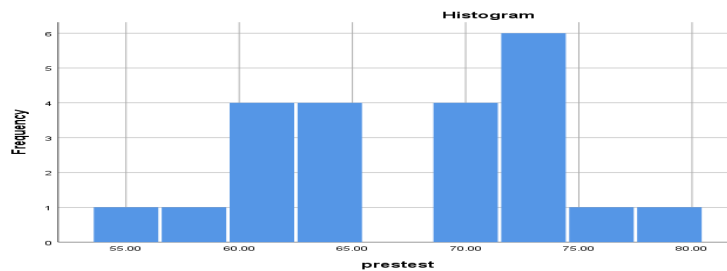
Setelah memperoleh data melalui pengumpulan data, data harus diolah sehingga dapat disajikan sebagai data yang menarik, memiliki makna dan makna, serta memberikan jawaban atas topik penelitian. Data yang ditampilkan adalah data mentah yang diperoleh peneliti dan diproses dengan SPSS untuk Windows 25. Dari hasil penelitian yang dilakukan maka dapat dideskripsikan hasil data TGMD-2 pretest dan posttest. Berdasarkan data penelitian diperoleh dari total 22 sampel siswa kelas IV SDN Sumedang Selatan, dengan masing-masing sampel memiliki nilai pretest dan posttest yang beragam. Uji Normalitas menurut Nasrum (2018) Penghitungan uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah variabel- variabel dalam penelitian mempunyai sebaran distribusi normal atau tidak.

Tabel 1 Hasil Pengujian Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.194	22	.031	.934	22	.150
posttest	.128	22	.200*	.932	22	.133

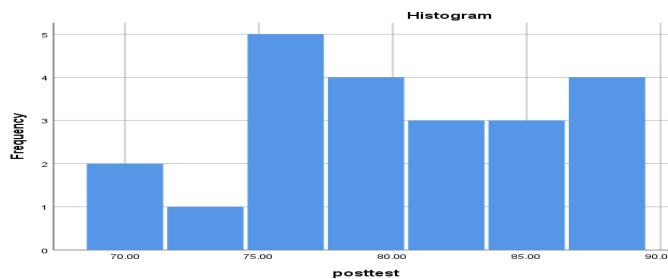
Berdasarkan uji normalitas yang terdapat pada tabel 1 jika ditarik kesimpulan bahwa data *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dari tes TGMD-2, memiliki nilai *sig* 0.150 untuk *pretest* dan nilai *sig* 0.133 untuk *posttest*. Nilai *sig* ini merupakan besarnya normalitas tersebut. Sedangkan nilai *df* merupakan nilai tingkatan dari signifikasi. Dari nilai tersebut, untuk uji normalitas untuk *pretest* (*saphiro-wilk*) memperoleh nilai  $0.150 > (\alpha = 0.05)$  maka data tersebut dikatakan berdistribusi normal.

Tabel 2. Grafik Histogram Data Pretest



Tabel histogram pretest diatas mengenai hasil uji normalitas skor pretest maka dari jumlah sampe 22 siswa yanh diperoleh rata-rata dengan standar deviasi 6,457 menunjukkan bahwa sebaran data normal.

Tabel 3 Grafik Histogram Data Posttest



Tabel histogram berdasarkan gambar hasil uji normalitas skor *posttest*, maka dapat disimpulkan bahwa dari jumlah sampel 22 siswa orang diperoleh rata-rata 80.09 dengan standar deviasi 5.673 menunjukkan bahwa sebaran data normal. Maka hasil *posttest* yang dilakukan normal. Untuk selanjutnya penulis menghitung uji homogenitasya, berikut tabel hasil pengujiannya:

Tabel 4 Hasil Pengujian Homogenitas Data Pretest Dan Posttest

		Test of Homogeneity of Variances			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
dataxy	Based on Mean	1.176	1	42	.284
	Based on Median	.531	1	42	.470
	Based on Median and with adjusted df	.531	1	40.169	.470
	Based on trimmed mean	1.137	1	42	.292

Uji homogenitas data pretest dan posttest memberikan nilai P- sebesar 0,284, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 4 Dengan demikian,  $0,284 \geq 0,05$ , data hasil tes TGMD untuk siswa kelas IV di salah satu SD Sumedang selatan dinyatakan disetujui, dan varians antara data pretest dan posttest tidak berbeda. Karena data berasal dari varians yang sama, data pretest dan posttest berasal dari populasi homogen sebesar 0,284.

Diketahui nilai sig (0,000) < sebesar 0,05. Dengan demikian, dapat menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional block running terhadap gerak gerak lokomotor anak SD, artinya diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki penguasaan permainan tradisional lari balok terhadap peningkatan gerak dasar anak. Selanjutnya penulis menghitung uji R Square ( Regresi Linier), berikut rinciannya:

Tabel 5 UJI R Square ( Regresi Linier)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.849 <sup>a</sup>	.721	.707	3.49770

a. Predictors: (Constant), posttest

Berdasarkan hasil uji suare R sebesar 0,721, hasil R square berasal dari pengacakan nilai koefisien korelasi atau R square sebesar 0,849 diperoleh nilai R square sebesar 0,721, kemudian untuk mengetahui besarnya pengaruh dikalikan 100.  $0,721 \times 100$ , sehingga besarnya pengaruh permainan tradisional lari balok pada penelitian ini adalah 72,1%.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan penelitian, TGMD 2 untuk usia 3 hingga 10 tahun adalah tes terbaik, yang meliputi berlari, langkah kuda, melompat dengan satu kaki, lompat jauh, langkah panjang, dan berjalan menyamping, tangkap, tendang, lempar, gulung bola, dan pantulkan bola dalam bentuk pretest dan posttest maka diperoleh uji t test dengan nilai sig (0,000) < sebesar 0,05 dan < dari 0,05 maka  $H_1$  diterima lalu hasil uji squere



R sebesar 0,721. Menurut temuan penelitian, serta analisis data di atas, ada pengaruh antara permainan tradisional balok berjalan pada penguatan gerak dasar anak-anak, dan oleh karena itu seorang siswa selalu terlibat dalam aktivitas fisik. Pembelajaran yang membosankan akan membuat siswa merasa lamban dan tidak tertarik dengan apa yang mereka pelajari. Diperkuat dengan pendapat Rusli (2011) menyatakan bahwa proses memberikan latihan akan meningkatkan kemampuan anak-anak untuk melakukan gerakan dasar, bahwa tubuh anak kuat dan seimbang, dan bahwa anak-anak dapat dengan mudah menyerap aktivitas motorik fisik. Dengan demikian, jika siswa diajarkan gerakan dasar dengan benar, banyak seri olahraga yang kompleks akan dikuasai dengan baik. Hal ini selaras dengan pendapat Widiarti (2021) bahwa memperkuat keterampilan gerak alat gerak dasar anak tidak selalu mudah, baik secara fakta maupun dalam praktik. Di era di mana anak-anak menghabiskan lebih banyak waktu terlibat dalam kegiatan non-fisik seperti bermain di dunia maya, beberapa guru terus menekankan bahwa siswa mereka lebih terampil dalam membaca, berhitung, dan menulis daripada keterampilan fisik lainnya.

Namun kemampuan anak tentunya berbeda-beda dan tergantung banyaknya pengalaman gerakan yang dikuasainya. Seperti yang dikatakan oleh Suryono (2022) kemampuan gerak dan perkembangan anak ditentukan pada aktivitas jasmani itu sendiri. Keterampilan gerak dasar motorik seperti berlari, berjalan dan melompat dapat diberikan dan dikembangkan pada siswa sekolah dasar. Di mana aktivitas gerak dasar inilah yang nantinya menjadi faktor penting bagi perkembangan fisik siswa. Jika dibandingkan dengan penelitian Heru Sulistiadinatadkk (2022) yang berjudul "Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Bebenangan dan Lari Balok Terhadap Percaya Diri Siswa SMK Kiarasantang Kota Bandung bahawasanya terdapat perbedaan kemampuan gerak bagi siswa sekolah dasar maupun Siswa SMK Kiarasantang Kota Bandung Pengenalan dasar motorik oleh guru dapat menjadi kebiasaan yang dilakukan. Dengan siswa mampu melakukan gerak dasar motorik salah satunya gerak dasar lokomotor anak dalam pembelajaran jasmani secara tidak langsung

mereka meningkatkan kebugaran jasmaninya, karena dapat melatih keterampilan fisik motorik anak lalu dapat meningkatkan kelincahan dan daya tahan anak. Berdasarkan hasil data analisis yang dilakukan dengan uji Regresi linier dapat disimpulkan bahwasanya selain memberikan pengaruh juga besaran dari pengaruh sebesar. Hasil dari pengkuadratan hasil koefisien korelasi atau R, lalu hasil R square dikalikan 100, sehingga nilai terakhir dari besaran pengaruh ini  $0,145 \times 100 = 14,5\%$ . Fakta lain yang ditemukan saat di lapangan bahwa dalam keberhasilan meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor anak bukan hanya dipengaruhi atas dasar latihan atau perlakuan yang diberikan saja. Namun pada kesiapan seorang anak juga mampu melatih konsentrasi dan fokus pada siswa pada saat dimulainya kegiatan berlangsung.

Dari hasil penelitian juga pengolahan data di atas dapat diartikan bahwasanya dapatnya pengaruh permainan tradisional lari balok terhadap gerak dasar lokomotor anak seperti yang dikatakan oleh Hanief & Sugito (2017) Salah satu bentuk permainan yang dapat membantu tumbuh kembang anak adalah permainan tradisional. Perkembangan gerak dasar anak-anak sangat erat kaitannya dengan permainan tradisional, Aspek pengendalian diri juga dapat dikembangkan melalui permainan tradisional. Dengan memberikan rekomendasi untuk para peneliti bisa sebagai acuan agar lebih dapat mengembangkan semaksimal mungkin dalam penelitian mengenai permainan tradisional dan gerak dasar lokomotor anak.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil dari pengolahan dan analisis data yang dilakukan hasil uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional lari balok pengaruh secara signifikansi terhadap gerak dasar lokomotor anak di SDN Sukamaju. maka pada bagian ini peneliti dapat mengemukakan kesimpulan berikut :Terdapat hasil yang positif dan signifikan dari penerapan permainan tradisional lari balok terhadap peningkatan gerak dasar lokomotor anak dilihat dari presentase sub variabel keyakinan akan kemampuan diri sebesar 72,2%. Saran untuk peneli selanjutnya

diharapkan penelitian ini bisa menjadi acuan dan inovasi dalam pemebelajaran kedepannya.

## REFERENSI

- Aprilliani, A. M., Yasbiati, Y., & Elan, E. (2020). Meningkatkan Keterampilan Gerak Lokomotor Anak Usia 5-6 Tahun Di Kelas B Hijau Melalui Permainan Engklek Rintangan Di Tk Negeri Pembina Kota Tasikmalaya. *Jurnal Paud Agapedia*, 3(2), 178–190. <https://doi.org/10.17509/jpa.v3i2.26680>
- Candra, J. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Gerak Lokomotor Dengan Pola Pendekatan Bermain Sd Al Hanief Kota Bekasi. *Jendela Olahraga*, 3(1), 57–66. <https://doi.org/10.26877/jo.v3i1.2033>
- Astuti, D., Mudjiran, M., & Alizamar, A. (2020). Measuring Student Interest in the Industrial Revolution 4.0 Through Rasch Analysis. *International Journal of Research in Counseling and Education*, 4(1), 46. <https://doi.org/10.24036/00227za0002>
- Bete, D. T., & Saidjuna, M. K. (2022). Implementasi Permainan Tradisional Benteng Dalam Pembelajaran Penjas Terhadap Pembentukan Perilaku Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 70–79. <http://ejournal.upg45ntt.ac.id/index.php/ciencias/index>
- Burhaein, E. (2017). Aktivitas Fisik Olahraga untuk Pertumbuhan dan Perkembangan Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(1), 51. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v1i1.7497>
- Efendi (2021). Literature Review Hubungan Penggunaan Gawai Terhadap Aktivitas Fisik Remaja. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 9, 17–26.
- Hanief, Y. N., & Sugito, S. (2017). Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 1(1), 60–73.
- Heru Sulistiadinata<sup>1</sup>, Dedi Kurnia<sup>2</sup>, B. N. A. (2022). The Effect of The Application of Traditional Games of Fortification and Beam Running on The Confidence of The Students of SMK Kiansantang in Bandung City. *Journal of Physical and Outdoor Education*, 4(1), 24–33.
- Irawan, F. A., Sutaryono, S., Permana, D. F. W., Billah, T. R., & Ma'dum, M. A. (2021). Hand, eye, and foot coordination test untuk mendeteksi kemampuan dasar lokomotor. *Journal of Sport Education (JOPE)*, 3(2), 85. <https://doi.org/10.31258/jope.3.2.85-92>
- Kusumawati, O. (2017). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(2), 124–142.
- Royana, I. F. (2017). Pelestarian Kebudayaan Nasional Melalui PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PENDIDIKAN JASMANI. *Seminar Nasional Kelndonesiaan II Tahun 2017 "Strategi Kebudayaan Dan Tantangan Ketahanan Nasional Kontemporer,"* 483–493. <http://eprints.upgris.ac.id/98/>
- S. Sutiarti, T., Nasirun, M., & D, D. (2020). Aplikasi Gerak Lokomotor

- Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Kelompok B1. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(1), 1. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/potensia/article/view/8188>
- Nasrum, A. (2018). untuk Penelitian. *Uji Normalitas Data Untuk Penelitian*, 117.
- Rusli, M., Pendidikan, J., Kesehatan, J., & Keguruan, F. (2022). *Pemanfaatan Permainan Tradisional Sebagai Media Pembelajaran Edukatif pada Siswa Sekolah Dasar Utilization of Traditional Games as Educative Learning Media for Elementary School Students*. 7(4), 582–589.
- Sari, A. Q., Sukestiyarno, Y., & Agoestanto, A. (2017). Batasan Prasyarat Uji Normalitas dan Uji Homogenitas pada Model Regresi Linear. *Unnes Journal of Mathematics*, 6(2), 168–177. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujm>
- Sugiarti, defi. (2015). Permainan Lari Balok Terhadap Kemampuan Gerak Dasar Lokomotor Anak Tunagrahita Sedang. *Jurnal Pendidikan Khusus Permainan*, 1(2), 1–14
- Sukhoiri, M. S. S., Munthe,, Sinaga & Herman, A. R. S. I. S. N. F. (2022). Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif. In *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif*.
- Suryono, J. M., Muslim, R. I., & ..(2022). Gerak Lokomotor untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Siswa Kelas Rendah di SDN Mintaragen 1 Tegal. ... *Ilmiah Kampus Mengajar*, 137–144. <https://doi.org/10.56972/jikm.v2i2.46>
- Soegiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- Widiarti, W., Yetti, E., & Siregar, N. (2021). Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Lokomotor Anak melalui Modifikasi Seni Tradisional Burok. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1787–1798. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1005>