



## Pengaruh permainan tradisional belompongan dan boi-boian terhadap gerak dasar manipulatif pada anak kelas 5 SDN I tunjang

Yogi Wardi<sup>1\*</sup>, Elya Wibawa Syarifoeuddin<sup>2</sup>, Supriadin<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Pendidikan Mandalika Mataram, Fakultas Ilmu Keolahragaan Dan Kesehatan Masyarakat, Indonesia

\*Corresponding Author e-mail: [Yogiwardi707@gmail.com](mailto:Yogiwardi707@gmail.com)

### Abstract

*The problem in this study is traditional fort and boi-boian games to increase motion, especially the basic manipulative movements of children, in this case researchers will focus more on the problem of basic manipulative movements of children with traditional games of begelompongan and boi-boian. This study aims to determine the influence of traditional games of lompong on manipulative motion. The research method used is a quantitative approach with an experimental design with One Sample Kolmogorov-Smirnov research type, with research instruments using throwing tests and ball catching tests. Data analysis using t test, normality test and homogeneity test with SPSS 24 For Windows assisted testing. The results of the study are based on a significant value of  $X_a$  0.00 while the value of  $X_b$  0.00 shows no significant difference between the pretest and posttest, this shows the ease of treatment in each variable paired sample test.*

**Keywords:** lompong game, boi-boian, manipulative motion

### Abstrak

Permasalahan pada penelitian ini permainan tradisional bentengan dan boi-boian untuk meningkat gerak khususnya gerak dasar manipulatif anak, dalam hal ini peneliti akan lebih fokus terhadap masalah gerak dasar manipulatif anak dengan permainan tradisional begelompongan dan boi-boian. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional belompongan terhadap gerak manipulatif, metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan rancangan eksperimen dengan jenis penelitian *one sample kolmogrov-smirnov* dengan instrumen penelitian menggunakan tes melempar dan tes menangkap bola. Analisis data menggunakan uji t, uji normalis dan uji homogenitas dengan pengujian berbantuan **SPSS 24 For Windows**. Hasil penelitian berdasarkan pada nilai signifikan  $X_a$  0,00 sedangkan nilai  $X_b$  0,00 menunjukkan tidak ada perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*, ini menunjukkan peredaan perlakuan pada masing-masing variabel *paired sample test*.

**Kata kunci:** permainan belompongan, boi-boian, gerak manipulative

**How to Cite:** Yogi Wardi, Elya Wibawa Syarifoeuddin, Supriadin.(2026). Pengaruh permainan tradisional belompongan dan boi-boian terhadap gerak dasar manipulatif pada anak kelas 5 SDN I tunjang. *Journal Transformation of Mandalika*, E-ISSN: 2745-5882, P-ISSN: 2962-2956 , 4(8), 161-167.



<https://doi.org/10.36312/jtm.v4i8.6403>

Copyright ©2026, Author (s)

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) License.



## PENDAHULUAN

Bermain merupakan sebuah kegiatan yang sangat akrab dengan kehidupan manusia. Pada saat manusia berada dalam proses pembentukan diri dari kanak-kanak menuju dewasa, tidak satu pun di antara individu manusia tidak mengenal permainan, salah satunya permainan yang dahulu yang disebut permainan tradisional tanpa tersentuh modernisasi. Permainan elektronik versus permainan tradisional sebenarnya tidak muncul ke permukaan (menjadi perdebatan yang intens), akan tetapi disadari oleh kalangan-kalangan tertentu bahwa justru pada era globalisasi ini nilai-nilai didaktif dalam permainan tradisional anak perlu digali kembali, karena permainan baru ini dianggap semakin menjauhkan anak-anak dari nilai didaktif seperti yang ada pada permainan tradisional anak (Dharmamulya, 2008: 10).

Permainan tradisional merupakan satu contoh dari ribuan permainan tradisional yang ada di Indonesia. Namun permainan-permainan tradisional tersebut kini semakin terkikis keberadaannya sedikit demi sedikit khususnya di kota-kota. Anak-anak sekarang ini banyak yang tidak mengenal permainan tradisional yang ada, padahal permainan tradisional adalah permainan warisan nenek moyang rakyat Indonesia. Setiap daerah di Indonesia memiliki permainan tradisional, permainan tradisional tiap daerah biasanya tidak sama tidak seperti permainan jaman modern sekarang ini, seperti permainan teknologi yang

rata-rata memiliki kesamaan seperti permainan (*game*) yang ada di Komputer maupun *handphone*. Sulit diingkari bahwa permainan anak-anak tradisional di Indonesia tampaknya menghadapi masa depan yang tidak begitu cerah. Kecenderungan yang tampak adalah bahwa berbagai bentuk permainan tradisional kini tidak dikenal oleh banyak anak-anak, karena sudah sangat jarang dimainkan. Hanya beberapa permainan tertentu yang masih banyak dimainkan (Dharmamulya, dkk 2008: 206)

Seperti kita tau bahwa permainan tradisioal merupakan permainan warisan dari nenek moyong. Menurut Kurniati (2016:2) menjelaskan bahwa permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. dimana permainan tersebut hanya membutuhkan peralatan yang sederhana dan murah sehingga peralatannya dapat dicari dengan mudah. Permainan tradisional juga aman dan mudah untuk dimainkan. Permainan tradisional disamping mengajarkan untuk gerakan-gerakan fisik seperti berlari, melompat dan melempar, juga mengajarkan sikap sportif dan kerjasama dengan bermain diharapkan siswa menjadi senang, gembira dan bugar sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan makasimal. Masa anak-anak merupakan masa bermain, dimana anak senang bergerak dan berpengaruh terhadap perkembangan dan pertumbuhan.

Dalam meningkatkan karakter kepercayaan diri dapat dipelajari dan dibentuk dalam *setting* permainan tradisional olahraga untuk peserta didik anak Sekolah Dasar (SD), permaian boi-boian dapat membentuk krakter, hal ini terjadi apabila lingkungan olahraga diciptakan dan ditujukan untuk mengembangkan karakter percaya diri sejalan dengan problematika yang ada di indonesia khususnya Sekolah Dasar yaitu dekadensi moral atau penurunan karakter. prilaku tersebut harus diubah melalui penanaman karakter sejak dini agar tidak menjadi dekadensi moral atau kondisi moral yang menurun.

Berdasarkan hasil obsevasi yang di lakukan oleh peneliti di Sekolah Dasar Negeri I Tunjang mengenai olah yang menjadi lokasi penelitian, diketahui bahwa anak anak dari Sekolah Dasar negeri I Tunjang lebih sering bermain *handphone*, sehingga pergerakan manipulatif anak kurang. Menurut Suyanto (2005: 119) bahwa permainan memiliki peran penting dalam perkembangan pada anak hampir semua bidang perkembangan, baik perkembangan fisik, motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional.dari sekian banyak permainan, permainan tradisional bentengan dan boi- boian untuk meningkat gerak khususnya gerak dasar manipulatif anak, dalam hal ini peneliti akan lebih fokus terhadap masalah gerak dasar manipulatif anak dengan permainan tradisional begelompong dan boi-boian

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul” Pengaruh Permainan Tradisional Begelompong dan Boi-Boian Terhadap Gerak Dasar Manipulatif Anak Sekolah Dasar Negeri I Tunjang “

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan atau desain dengan metode eksperimen. Yang dimaksud dengan metode penelitian eksperimen adalah suatu cara yang sistematis dan objektif untuk mencari hubungan sebab akibat antara dua variabel yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti sebagai *treatment* dengan control secara ketat, Hulfian, 2014 adapun rancangan penelitiannya adalah menggunakan *one group pretest-posttest design*. Dalam desain ini tidak ada kelompok kontrol, dan subjek tidak ditemukan secara acak. Kelebihan desain ini adalah dilakukan *pretest* dan *posttest* sehingga dapat diketahui dengan pasti perbedaan hasil dan akibat perlakuan yang diberikan.

**Table 3.I Rancangan Penelitian *one group pretest-posttest design***

<i>Pre-Test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Pos-Test</i>
T1 <sup>a</sup>	X <sup>a</sup>	T2 <sup>a</sup>
T1 <sup>b</sup>	X <sup>b</sup>	T2 <sup>b</sup>

Keterangan :

T1<sup>a</sup> : *Pretest/test* awal gerak manipulatif melempar dan menangkap bola

XI<sup>a</sup> : Perlakuan yang diberikan belompomgan

T2<sup>a</sup> : *Posttest* / Tes Akhir gerak manipulatif melempar dan menangkap bola

T1<sup>b</sup> : *Pretest* / test awal gerak manipulatif melempar dan menangkap bola

Xb : Perlakuan yang diberikan boi-boian

T2<sup>b</sup> : *Posttest* / Tes Akhir gerak manipulatif melempar dan menangkap bola

Untuk memperoleh satu kesimpulan masalah yang diteliti, maka analisis data merupakan satu langka penting dalam penelitian. Sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitiannya maka analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *t-test*.

Dalam proses pengujian statistik, penulis menggunakan program *statistical product and service solution* (SPSS 24) Sulistiyo, (2010). Untuk memberikan makna pada data dalam penelitian ini di lakukan analisis sebagai berikut.

I. Uji persyaratan, seperti berikut:

- a. Deskripsi data tentang subjek penelitian (N), rerata (*mean*) tes awal – tes akhir dan delta (selisih skor akhir dengan tes awal).

- b. Uji normalitas teknik yang digunakan uji normalis yaitu menggunakan *one sample Shapiro-Wilk* dengan bantuan SPSS. Data dikatakan normal apabila signifikansinya lebih besar dari 0,05. Uji normalitas dikenakan pada hasil *pre-test* atau *post-test*
  - c. uji homogenitas setelah data dinyatakan normal, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas varian.
2. Uji Hipotesis Statistik
    - a. untuk mengetahui perbedaan pengaruh perlakuan pada variabel terikat sebelum dan setelah perlakuan setiap kelompok penelitian di gunakan *Paired T Test*, keputusan penolakan hipotesis pada  $\alpha = 0,05$
    - b. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh perlakuan pada terhadap peningkatan variabel terikat (gerak manipulatif) sebelum dan setelah perlakuan antar kelompok digunakan statistic *one way anova* atau analisis varian satu jalur, keputusan penolakan pada  $\alpha 0,05$ .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Uji Deskripsi Statistik

**Tabel 4.1 X<sub>a</sub> Uji Deskriptif Statistic**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	20	50	65	56,25	4,552
Posttest	20	80	95	89,75	5,250
Valid N (listwise)	20				

Berdasarkan hasil analisis pada table diatas dapat disimpulkan bahwa nilai mean pretest X<sub>a</sub> 56,25 Nilai minimum sebesar 50 nilai maksimum sebesar 65 dan nilai standar deviasi sebesar 4,552. Sedangkan nilai mean posttest X<sub>a</sub> 89,75 nilai minimum sebesar 80 nilai maksimum sebesar 95 dan nilai standar deviasi sebesar 5,250.

**Tabel 4.2 X<sub>b</sub> Uji Deskriptif Statistic**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	20	50	70	58,00	5,938
Posttest	20	80	95	89,75	4,993
Valid N (listwise)	20				

Berdasarkan hasil analisis pada table diatas dapat disimpulkan bahwa nilai mean pretest X<sub>b</sub> 58,00 nilai minimum sebesar 50 nilai maksimum sebesar 70 dan nilai standar deviasi sebesar 5,938 sedangkan nilai mean posttest X<sub>b</sub> 89,75 nilai minimum sebesar 80 nilai maksimum sebesar 95 dan nilai standar deviasi sebesar 4,993.

### b. Uji Normalitas

Berdasarkan dari tes hasil *post-test* peserta didik yang diperoleh dari kedua kelompok eksperimen, maka dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak.

**Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas Pretes dan Posttest X<sub>a</sub>**

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	0,258	20	0,001	0,877	20	0,016
Posttest	0,241	20	0,006	0,839	20	0,006

a. Lilliefors Significance Correction

**Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas Pretes dan Posttest X<sub>b</sub>**

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.

Pretest	0,247	20	0,002	0,869	20	0,011
Posttest	0,187	20	0,065	0,871	20	0,012

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas, hasil perhitungan uji normalitas didapatkan bahwa nilai signifikansi data *pretest post test* X<sup>a</sup> dan X<sup>b</sup> masing-masing sebesar 0.016 dan 0.012, Jika dibandingkan dengan nilai signifikan 0.05 maka ada data yang berdistribusi normal.

c. Uji Homogenitas

Table 4.5

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
hasil tes	Based on Mean	0,021	1	38	0,884
	Based on Median	0,069	1	38	0,794
	Based on Median and with adjusted df	0,069	1	37,915	0,794
	Based on trimmed mean	0,009	1	38	0,925

Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas data didapatkan bahwa nilai signifikansi data *pretest* sebesar 0.884, jika dibandingkan dengan nilai signifikan 0.05 kedua data *pretest* tersebut lebih besar dari nilai signifikansi sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut memiliki varian yang homogen.

B. Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan setelah melakukan prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Dari uji prasyarat yang sudah dilakukan data yang dihasilkan belum memenuhi syarat dengan data ada yang berdistribusi normal serta tidak normal dan ada data yang memiliki varian homogen serta tidak homogen.

I. Hasil paired sample

Table 4.6 Hasil Paired Sample X<sub>a</sub>

Paired Samples Test									
		Paired Differences				T	df	Sig. (2-tailed)	
		95% Confidence Interval of the Difference							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	pretest	-	5.155	1.153	-35.913	-31.087	-29.060	19	.000
	posttest	33.500							

Table 4.7 Hasil Paired Sample X<sub>b</sub>

Paired Samples Test									
		Paired Differences				T	df	Sig. (2-tailed)	
		95% Confidence Interval of the Difference							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	pretest	-31.750	5.911	1.322	-34.516	-28.984	-24.023	19	.000
	posttest								

Berdasarkan *table paired samples test* Nilai signifikan (2-tailed) X<sub>a</sub> 0,00 dan nilai X<sub>b</sub> <0,05 menunjukkan tidak adanya perbedaan yang signifikan antara pre-test dan pos-test Ini menunjukkan terhadap pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.

2. Uji Anova

Table 4.8 Hasil Uji Anova

ANOVA					
PRETEST					
	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	206,802	3	68,934	2,850	0,051
Within Groups	870,698	36	24,186		
Total	1077,500	39			

Table 4.7 diatas adalah hasil analisis uji anova dengan SPSS 24. Berdasarkan analisis tersebut diketahui nilai F sebesar 2, 850 dan nilai signifikannya sebesar 0,051 atau sig < 0,05 sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara *pretest* dan *posttest*.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa ada perbedaan gerak dasar manipulatif perbedaan yang signifikan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional belompongan dan boi-boian terhadap gerak dasar manipulatif pada anak kelas 5 SDN I Tunjang.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Permainan Tradisional Belompongan Dan Boi-Boian Terhadap Gerak Dasar Manipulatif Pada Anak Kelas 5 SDN I Tunjang. Belompongan adalah salah satu permainan tradisional yang berasal dari Nusa Tenggara Barat. Permainan ini dapat ditemukan di Kampung Karang Baru, Desa Masbagik Utara, Kecamatan Masbagik, Kabupaten Lombok Timur. Belompongan berasal dari kata *belompong* atau *begelompong* yang artinya menggelinding. Dinamakan demikian karena dalam permainan ini ada bagian yang harus menggelindingkan bola ke arah tonggak. Permainan ini melatih anak-anak memukul bola dengan tepat.

Belompongan dimainkan oleh semua lapisan masyarakat sebagai permainan ketangkasan yang menggunakan bola sebagai alat permainannya. Namun dahulu alat yang digunakan masih sangat sederhana yaitu buah jeruk muda sebesar bola kasti yang dibakar dalam api sekam, *keraras* atau daun pisang kering yang digulung dan diikat, serta *periris* atau sobekan-sobekan kain yang digulung sehingga membulat seperti bola. Dahulu permainan Belompongan dilakukan antar kampung dan tidak diperlukan keseimbangan besar pemain, yang terpenting jumlah pemainnya sama. Namun permainan saat ini lebih banyak dilakukan antar kelompok dalam satu kampung dan lebih mementingkan keseimbangan besar pemain serta menggunakan wasit dalam mengatur jalannya permainan. Permainan Belompongan merupakan permainan beregu yang dilakukan oleh anak-anak, remaja bahkan orang dewasa dari segala gender. Jumlahnya pemain tidak tentu yang terpenting masing-masing regu berjumlah sama, kurang lebih ada 5 pasang dalam setiap permainan.

Berdasarkan analisis data yang digunakan dengan metode *Kolmogorov-Smirnov* berbantuan program *SPSS 24 for windows*, didapatkan hasil pengujian normalitas data dengan kriteria pengambilan keputusan, yaitu jika taraf signifikansi > 0, 05 maka data berdistribusi normal. Nilai signifikansi data *pretest*  $x_a$  masing-masing sebesar 0.187 dan  $x_b$  sebesar 0.016, Jika dibandingkan dengan nilai signifikansi 0.05 maka ada data yang berdistribusi normal dan ada data yang tidak berdistribusi normal.

Selanjutnya dilakukan uji homogen sampel. Berdasarkan tabel 4.4, hasil perhitungan uji homogenitas data didapatkan bahwa nilai signifikansi data *pretest* sebesar 0.884 sementara itu untuk *posttest* sebesar 0.925 jika dibandingkan dengan nilai signifikansi 0.05 kedua data *pretest* tersebut lebih besar dari nilai signifikansi sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut memiliki varian yang homogen sedangkan data *posttest* dengan signifikansi kurang dari 0.05 sehingga data tersebut tidak memiliki varian yang homogen.

Adapun uji *paired sample test* berdasarkan pada nilai signifikan  $X_a$  0,00 sedangkan nilai  $X_b$  0,00 menunjukkan tidak ada perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest* ini menunjukkan perbedaan perlakuan pada masing-masing variabel *paired sample test*. Selanjutnya dilakukan uji anova. Hasil analisis uji anova dengan SPSS 24 berdasarkan analisis diketahui nilai F sebesar 2,850 dan nilai signifikannya sebesar 0,051 atau < 0,05 sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak dengan hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara *pretest* dan *posttest*.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional belompongan dan boi-boian terhadap gerak dasar manipulatif pada anak kelas 5 SDN I Tunjang Hal ini dibuktikan dari hasil deskriptif statistic  $X_a$  pre-test dan pos-test peserta didik memiliki rata-rata yang berbeda-beda  $X_a$  56,25 sedangkan nilai  $X_b$  89,75 sedangkan hasil deskriptif statistic  $X_b$  pre-test dan pos-test memiliki rata-rata yang di peroleh  $X_a$  58,00 sedangkan  $X_b$  89,75 Selain itu dapat dibuktikan juga dengan hasil perhitungan uji hipotesis

menggunakan *paired sample test* diperoleh nilai sig. 2-tailed 0.015 dengan dasar pengambilan keputusan jika nilai signifikansi 2-tailed < 0.05 maka hipotesis diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional belompongan dan boi-boian terhadap gerak dasar manipulatif pada anak SDN I Tunjang.

## SARAN

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan, maka ada beberapa saran yang dapat diajukan, antara lain:

### 1. Saran Untuk Sekolah

Dengan hasil penelitian yang telah dilakukan diharapkan sekolah membuat jadwal sabtu budaya yang dimana disana anak-anak atau siswa memainkan permainan tradisional.

### 2. Saran Untuk Guru

Dengan hasil penelitian ini dalam proses pembelajaran dapat dijadikan suatu referensi dalam mengajar khususnya pada mata pelajaran PJOK sehingga pembelajaran tidak monoton dan peserta didik menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

### 3. Saran Untuk Peserta Didik

Dengan hasil penelitian ini peserta didik diharapkan dapat belajar dengan cara yang berbeda dan menarik sehingga dapat membantu mengeksplor potensi yang ada pada diri tiap peserta didik.

### 4. Saran Untuk Peneliti

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan penelitian selanjutnya, khususnya pada mata pelajaran PJOK maupun pada mata pelajaran lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Barnett, L. M., Lai, S. K., Veldman, S. L., Hardy, L. L., Cliff, D. P., Morgan, P. J., ... & Rush, E. (2016). Correlates of gross motor competence in children and adolescents. *\*Sports Medicine*, 46\*(11), 1663–1688. [<https://doi.org/10.1007/s40279-016-0495-z>]
2. Logan, S. W., Robinson, L. E., Wilson, A. E., & Lucas, W. A. (2012). Getting the fundamentals of movement. *\*Child Development Perspectives*, 6\*(4), 333–339. [<https://doi.org/10.1111/j.1750-8606.2012.00246.x>]
3. Robinson, L. E., Stodden, D. F., Barnett, L. M., Lopes, V. P., Logan, S. W., Rodrigues, L. P., & D'Hondt, E. (2015). Motor competence and physical activity. *\*Sports Medicine*, 45\*(9), 1273–1284. [<https://doi.org/10.1007/s40279-015-0351-6>](<https://doi.org/10.1007/s40279-015-0351-6>)
4. Lubans, D. R., Morgan, P. J., Cliff, D. P., Barnett, L. M., & Okely, A. D. (2010). Fundamental movement skills in children. *\*Sports Medicine*, 40\*(12), 1019–1035. [<https://doi.org/10.2165/11536850-000000000-00000>](<https://doi.org/10.2165/11536850-000000000-00000>)
5. Hardy, L. L., Reintven-Reynolds, T., Espinel, P., Zask, A., & Okely, A. D. (2012). Prevalence and correlates of low fundamental movement skill competency. *\*Pediatrics*, 130\*(2), e390–e398. [<https://doi.org/10.1542/peds.2012-0345>](<https://doi.org/10.1542/peds.2012-0345>)
6. Goodway, J. D., Ozmun, J. C., & Gallahue, D. L. (2019). Understanding motor development. *\*Human Kinetics\**. [<https://doi.org/10.5040/9781492597758>](<https://doi.org/10.5040/9781492597758>)
7. Stodden, D. F., Langendorfer, S. J., & Robertson, M. A. (2009). The association between motor skill competence and physical activity. *\*Research Quarterly for Exercise and Sport*, 80\*(2), 223–229. [<https://doi.org/10.1080/02701367.2009.10599556>](<https://doi.org/10.1080/02701367.2009.10599556>)
8. Cools, W., Martelaer, K. D., Samaey, C., & Andries, C. (2009). Movement skill assessment. *\*Journal of Sports Science and Medicine*, 8\*(1), 154–168. [<https://doi.org/10.52082/jssm.2009.154>](<https://doi.org/10.52082/jssm.2009.154>)
9. Pangrazi, R. P., & Beighle, A. (2019). Dynamic physical education. *\*Human Kinetics\**. [<https://doi.org/10.5040/9781492597758>](<https://doi.org/10.5040/9781492597758>)
10. Gallahue, D. L., & Donnelly, F. C. (2007). Developmental physical education. *\*Human Kinetics\**. [<https://doi.org/10.5040/9781492597758>](<https://doi.org/10.5040/9781492597758>)
11. Foulkes, J. D., & Knowles, Z. (2019). Teaching games for understanding. *\*European Physical Education Review*, 25\*(4), 1025–1041. [<https://doi.org/10.1177/1356336X18773500>](<https://doi.org/10.1177/1356336X18773500>)
12. Rudd, J. R., Crotti, M., & Boddy, L. M. (2021). Traditional games and motor competence. *\*International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18\*(4), 1–12. [<https://doi.org/10.3390/ijerph18041762>](<https://doi.org/10.3390/ijerph18041762>)
13. Pesce, C., Faigenbaum, A., Crova, C., Marchetti, R., & Bellucci, M. (2013). Benefits of exercise and play. *\*Journal of Sport and Health Science*, 2\*(1), 3–11. [<https://doi.org/10.1016/j.jshs.2012.11.001>](<https://doi.org/10.1016/j.jshs.2012.11.001>)

14. Derri, V., Tspakidou, A., Zachopoulou, E., & Kioumourtzoglou, E. (2001). Effect of a music and movement programme. \*European Journal of Physical Education, 6\*(1), 16–25. [<https://doi.org/10.1080/1740898010060103>](<https://doi.org/10.1080/1740898010060103>)
15. Utami, D., & Sumaryanti, S. (2019). Pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan motorik. \*Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 15\*(2), 95–102. [<https://doi.org/10.21831/jpji.v15i2.27567>](<https://doi.org/10.21831/jpji.v15i2.27567>)
16. Pratiwi, R., & Saputra, Y. (2020). Permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK. \*Jurnal Keolahragaan, 8\*(1), 45–52. [<https://doi.org/10.21831/jk.v8i1.30890>](<https://doi.org/10.21831/jk.v8i1.30890>)
17. Nugraha, A., & Hidayat, T. (2021). Pengaruh permainan tradisional terhadap motorik anak. \*Jurnal SPORTIF, 7\*(2), 150–160. [[https://doi.org/10.29407/js\\_unpgri.v7i2.15890](https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v7i2.15890)]([https://doi.org/10.29407/js\\_unpgri.v7i2.15890](https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v7i2.15890))
18. Rahmawati, E., & Kurniawan, F. (2018). Gerak manipulatif siswa sekolah dasar. \*Jurnal Pendidikan Olahraga, 6\*(1), 23–30. [<https://doi.org/10.31571/jpo.v6i1.1023>](<https://doi.org/10.31571/jpo.v6i1.1023>)
19. Wibowo, S., & Firmansyah, G. (2022). Aktivitas fisik dan perkembangan motorik. \*Jurnal Ilmu Keolahragaan, 21\*(2), 110–118. [<https://doi.org/10.24114/jik.v21i2.28765>](<https://doi.org/10.24114/jik.v21i2.28765>)
20. Putri, M. A., & Lestari, D. (2020). Pengaruh permainan tradisional terhadap gerak dasar. \*Jurnal Ke pelatihan Olahraga, 12\*(1), 40–48. [<https://doi.org/10.21831/jko.v12i1.34567>](<https://doi.org/10.21831/jko.v12i1.34567>)
21. Hidayat, R., & Prakoso, B. (2019). Model pembelajaran berbasis permainan tradisional. \*Jurnal Pendidikan Jasmani, 7\*(2), 88–96. [<https://doi.org/10.17509/jpjo.v7i2.17890>](<https://doi.org/10.17509/jpjo.v7i2.17890>)
22. Saputra, R., & Nugroho, A. (2021). Gerak dasar manipulatif pada siswa SD. \*Jurnal Sport Science, 10\*(2), 60–68. [<https://doi.org/10.17977/um057v10i2p60-68>](<https://doi.org/10.17977/um057v10i2p60-68>)
23. Kusuma, D., & Santoso, H. (2023). Pembelajaran PJOK berbasis permainan. \*Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga, 8\*(1), 15–23. [<https://doi.org/10.17509/jpjo.v8i1.45678>](<https://doi.org/10.17509/jpjo.v8i1.45678>)
24. Sari, N. P., & Wulandari, R. (2022). Perkembangan motorik anak usia sekolah dasar. \*Jurnal Psikologi Olahraga, 10\*(1), 12–20. [<https://doi.org/10.31227/osf.io/abcd2>]
25. Firmansyah, G., & Gunawan, A. (2021). Pengaruh aktivitas bermain terhadap motor skill. \*Jurnal Keolahragaan Indonesia, 9\*(2), 77–85. [<https://doi.org/10.21009/jki.092.07>]