

**ANALISIS PENGGUNAAN ALAT BANTU DAN TEKNIK GERAK  
DALAM PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGIAN DARI  
KURIKULUM OLAHRAGA DI SDN REMBANG 2 KABUPATEN KEDIRI**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Pada Prodi PENJASKESREK



OLEH :

**NAUFAL BIMA WICAKSANA**  
NPM: 19.1.01.09.0104

FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS (FIKS)  
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA  
**UN PGRI KEDIRI**  
2024

Skripsi oleh:

**NAUFAL BIMA WICAKSANA**  
NPM: 19.1.01.09.0104

Judul:

**ANALISIS PENGGUNAAN ALAT BANTU DAN TEKNIK GERAK  
DALAM PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI BAGIAN DARI  
KURIKULUM OLAHRAGA DI SDN REMBANG 2 KABUPATEN KEDIRI**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada  
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PENJASKESREK  
FIKS UN PGRI Kediri

Tanggal: 10 Juli 2024

Dosen pembimbing I



**Reo Prasetyo Herpandika, M.Pd.**  
NIDN. 0727078804

Dosen pembimbing II



**Dr. Setyo Harmono, M.Pd.**  
NIDN. 8961990024

Skripsi oleh:

**NAUFAL BIMA WICAKSANA**  
NPM: 19.1.01.09.0104

Judul:

**ANALISIS PENGGUNAAN ALAT BANTU DAN TEKNIK GERAK  
DALAM PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI BAGIAN DARI  
KURIKULUM OLAHRAGA DI SDN REMBANG 2 KABUPATEN KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi  
Prodi PENJASKESREK FIKS UN PGRI Kediri  
Pada tanggal: 10 Juli 2024

**Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia penguji :

1. Ketua : (Reo Prasetyo Herpandika, M.Pd)

2. Penguji I : (Wing Prasetya Kurmiawan, M.Pd)

3. Penguji II : (Dr. Setyo Harmono, M.Pd)



Mengetahui,  
Dekan FIKS



**Dr. Nur Ahmad Muharram, M.Or**  
NIDN. 0703098802

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Naufal Bima Wicaksana  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Tempat/tgl. Lahir : Kediri/03 November 2000  
NPM : 19.1.01.09.0104  
Fak/Jur/Prodi : FIKS/ SI PENJASKESREK

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 10 Juli 2024

Yang Menyatakan



**NAUFAL BIMA WICAKSANA**  
NPM: 19.1.01.09.0104

**Motto:**

“Jangan merasa tertinggal, setiap orang punya proses dan rezekinya masing-masing”

Karya ini saya persembahkan Kepada:

“SELURUH KELUARGAKU TERCINTA”

## Abstrak

**Naufal Bima Wicaksana** Analisis Penggunaan Alat Bantu dan Teknik Gerak Dalam Permainan Tradisional Sebagai Bagian Dari Kurikulum Olahraga Di SDN Rembang 2 Kabupaten Kediri. Skripsi, PENJASKESREK, FIKS UN PGRI Kediri, 2024.

Kata kunci : Permainan Tradisional, Alat Bantu

Masuknya permainan tradisional ke dalam kurikulum olahraga sekolah dasar menjadi semakin penting. Keterlibatan yang lebih besar dalam kegiatan fisik dan teknologi telah mengurangi keterlibatan anak-anak dalam permainan tradisional. Permainan tradisional sangat penting untuk perkembangan fisik dan sosial mereka. Oleh karena itu, analisis menyeluruh tentang teknik gerak dan penggunaan alat bantu dalam permainan tradisional di sekolah dasar sangat penting. Jenis penelitian ini yaitu deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. karena penelitian ini disajikan dengan menggunakan angka-angka. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas 4, 5 dan 6 yang berjumlah 42 siswa. Instrumen yang digunakan untuk menilai penggunaan alat bantu, teknik gerak, kerjasama tim dan keselamatan dalam bermain permainan tradisional. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa keseluruhan penggunaan alat bantu dan teknik gerak dalam 5 permainan tradisional. Dari data yang sudah dianalisis, terlihat bahwa mayoritas siswa menilai penggunaan alat bantu dan teknik gerak dalam permainan tradisional berada pada kategori baik (64%) dan sangat baik (15%). Ini menunjukkan bahwa implementasi alat bantu dan teknik gerak dalam permainan tradisional dinilai cukup efektif dan berkualitas oleh siswa, dengan sedikit ruang untuk perbaikan menuju kategori sangat baik.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala hidayah dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat melaksanakan skripsi sebagai tugas akhir yang berjudul “Analisis Penggunaan Alat Bantu dan Teknik Gerak Dalam Permainan Tradisional Sebagai Bagian Dari Kurikulum Olahraga di SDN Rembang 2 Kabupaten Kediri” dengan baik sekaligus dapat menyusun laporan ini sebagai kewajiban tugas akhir.

Pada kesempatan ini diucapkan banyak terimakasih dan penghargaan yang setulus – tulusnya kepada :

1. Dr. Zainal AFandi M.Pd sebagai Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Nur Ahmad Muharram, M.Or sebagai Dekan FIKS Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Weda, M.Pd sebagai Ketua Program Studi Penjaskesrek Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
4. Reo Prasetyo Herpandika, M.Pd sebagai dosen pembimbing I dalam penulisan skripsi yang selalu memberikan semangat dan motivasi kepada mahasiswa.
5. Dr. Setyo Harmono, M.Pd sebagai dosen pembimbing II dalam penulisan skripsi yang tidak hentinya-hentinya memberikan saya semangat untuk menyelesaikan tugas akhir saya.

6. Teman – teman mahasiswa yang senantiasa memberi masukan yang baik untuk skripsi.

Dalam menyusun laporan ini penulis telah berusaha secara maksimal, tapi penulisan menyadari bahwa ini jauh dari kesempurnaan, namun hal tersebut menutup kemungkinan adanya kelebihan dan kekurangan, maka dari itu untuk kritik dan saran sangat penting untuk membangun perbaikan dalam penulisan skripsi.

Penulis berharap skripsi ini akan memberi manfaat bagi pembaca dan generasi baru yang nantinya akan menjalani dan mendapatkan tugas akhir pada Program Studi PENJASKESREK FIKS Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Kediri, 10 Juli 2024



**NAUFAL BIMA WICAKSANA**  
NPM: 19.1.01.09.0104



## DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii

### BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Kegunaan Penelitian .....	6

### BAB II : KAJIAN TEOR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori.....	9
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu .....	19
C. Kerangka Berfikir .....	20

### BAB III : METODE PENELITIAN

A. Variabel Penelitian .....	21
B. Pendekatan dan Teknik Penelitian .....	22
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	22
D. Populasi dan Sampel .....	23
E. Instrumen Penelitian.....	23
F. Teknik Pengumpulan Data .....	25
G. Teknik Analisis Data.....	25

BAB IV	: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
	A. Hasil Penelitian .....	28
	B. Analisis Data .....	29
	C. Pembahasan .....	65
BAB V	: SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
	A. Simpulan .....	68
	B. Implikasi .....	69
	C. Saran-saran.....	70
Daftar Pustaka .....		72
Lampiran- lampiran .....		77

## DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
3.1	: Tabel Instrumen Penilaian: Permainan Tradisional.....	24
4.1	: Penggunaan Alat Bantu Pada Permainan Kasti.....	31
4.2	: Teknik Gerak Pada Permainan Kasti.....	32
4.3	: Kerjasama Tim Pada Permainan Kasti .....	33
4.4	: Keselamatan Pada Permainan Kasti .....	34
4.5	: Penggunaan Alat Bantu dan Teknik Gerak Dalam Permainan Tradisional Kasti .....	36
4.6	: Penggunaan Alat Bantu Pada Permainan Dakon .....	37
4.7	: Teknik Gerak Pada Permainan Dakon.....	38
4.8	: Kerjasama Tim Pada Permainan Dakon .....	39
4.9	: Keselamatan Pada Permainan Dakon .....	40
4.10	: Penggunaan Alat Bantu dan Teknik Gerak Dalam Permainan Tradisional Dakon .....	42
4.11	: Penggunaan Alat Bantu Pada Permainan Lompat Tali.....	43
4.12	: Teknik Gerak Pada Permainan Lompat Tali .....	44
4.13	: Kerjasama Tim Pada Permainan Lompat Tali .....	45
4.14	: Keselamatan Pada Permainan Lompat Tali .....	46
4.15	: Penggunaan Alat Bantu dan Teknik Gerak Dalam Permainan Tradisional Lompat Tali .....	48
4.16	: Penggunaan Alat Bantu Pada Permainan Egrang.....	49
4.17	: Teknik Gerak Pada Permainan Egrang .....	50

4.18	: Kerjasama Tim Pada Permainan Egrang .....	51
4.19	: Keselamatan Pada Permainan Egrang .....	52
4.20	: Penggunaan Alat Bantu dan Teknik Gerak Dalam Permainan Tradisional Egrang .....	54
4.21	: Penggunaan Alat Bantu Pada Permainan Gobak Sodor .....	55
4.22	: Teknik Gerak Pada Permainan Gobak Sodor.....	56
4.23	: Kerjasama Tim Pada Permainan Gobak Sodor .....	57
4.24	: Keselamatan Pada Permainan Gobak Sodor .....	58
4.25	: Penggunaan Alat Bantu dan Teknik Gerak Dalam Permainan Tradisional Gobak Sodor .....	60
4.26	: Penggunaan Alat Bantu dan Teknik Gerak Dalam 5 Permainan Tradisional .....	61

## DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
4.1	: Kategori Penggunaan Alat Bantu Pada Permainan Kasti .....	32
4.2	: Kategori Teknik Gerak .....	33
4.3	: Kategori Kerjasama Tim .....	34
4.4	: Kategori Keselamatan .....	35
4.5	: Kategori Permainan Kasti .....	36
4.6	: Kategori Penggunaan Alat Bantu Permainan Dakon .....	38
4.7	: Kategori Teknik Gerak .....	39
4.8	: Kategori Kerjasama Tim .....	40
4.9	: Kategori Keselamatan .....	41
4.10	: Kategori Permainan Dakon .....	42
4.11	: Kategori Penggunaan Alat Bantu .....	44
4.12	: Kategori Teknik Gerak .....	45
4.13	: Kategori Kerjasama Tim .....	46
4.14	: Kategori Keselamatan .....	47
4.15	: Kategori Permainan Lompat Tali .....	48
4.16	: Kategori Penggunaan Alat Bantu .....	50
4.17	: Kategori Teknik Gerak .....	51
4.18	: Kategori Kerjasama Tim .....	52
4.19	: Kategori Keselamatan .....	53
4.20	: Kategori Permainan Egrang .....	54

4.21	: Kategori Penggunaan Alat Bantu.....	56
4.22	: Kategori Teknik Gerak .....	57
4.23	: Kategori Kerjasama Tim.....	58
4.24	: Kategori Keselamatan.....	59
4.25	: Kateg Kategori Permainan Gobak Sodor.....	60
4.26	: Kategori Penggunaan Alat Bantu Dan Teknik Gerak Dalam 5 Permainan Tradisional .....	62

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 : Rekapitulasi Data.....	77
2 : Presensi Peserta Didik .....	82
3 : Surat Pengantar/Ijin Penelitian.....	85
4 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	86
5 : Kartu Bimbingan .....	87
6 : Sertifikat Plagiasi.....	89
7 : Dokumentasi.....	90

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah investasi dalam peradaban yang dapat digunakan anak-anak sebagai bekal selama hidup mereka. Pendidikan harus mampu menghasilkan siswa yang berkualitas, menguasai pengetahuan, dan memiliki keyakinan yang kuat, baik di masa lalu maupun sekarang, terutama di era globalisasi saat ini. Tujuan utama pendidikan adalah menyediakan siswa yang cerdas, mandiri, dan bermoral untuk menghadapi masa depan. Indonesia sangat membutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas dalam hal pendidikan agar program pembangunan dapat dilaksanakan dengan baik. Pendidikan modern harus dapat mengintegrasikan pendidikan karakter ke dalam pengembangan setiap aspek tumbuh kembang anak. Dalam proses pembelajaran, penting untuk melihat anak sebagai objek belajar dan mendorong mereka untuk memaksimalkan bakat dan potensi mereka. Semua anak itu unik dan memiliki kebutuhan yang berbeda sesuai dengan tahap perkembangan dan pertumbuhan mereka. Pada usia sekolah, kerja sama sosial dan perkembangan moral dini sangat penting dan relevan untuk fase kehidupan berikutnya.

Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (PJOK) adalah mata pelajaran yang wajib di semua jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar (SD) hingga sekolah menengah atas (SMA). Proses pendidikan ini menggunakan gerak sebagai cara untuk mencapai tujuan akademik. Sekolah mana pun harus mengajarkan pendidikan jasmani sebagai mata pelajaran utama yang harus diikuti oleh semua



siswa, khususnya siswa Sekolah Dasar. Keberhasilan anak-anak dalam belajar keterampilan gerak ditentukan oleh banyak faktor, tetapi pendidikan jasmani berbeda dari mata pelajaran lain karena menggunakan gerak fisik sebagai alat dan media untuk mengajar. Mukholid, (2007) menyatakan bahwa pendidikan jasmani adalah proses pembelajaran yang memanfaatkan olahraga dan dirancang secara sistematis untuk meningkatkan kualitas organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial, dan emosional seseorang. Kurikulum juga menyatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian penting dari sistem pendidikan secara keseluruhan, dengan penekanan khusus pada pengembangan aspek kebugaraan.

Menurut Phytanza & Burhaein, (2019), ada sembilan tugas pada usia perkembangan di sekolah. Tugas pertama adalah mempelajari keterampilan fisik yang diperlukan untuk bermain. Ke dua, membangun perspektif yang luas tentang diri sendiri sebagai organisme yang sedang berkembang. Ketiga, belajar bergaul dengan teman sebaya, empat, belajar memainkan peran yang sesuai dengan jenis kelamin, lima, belajar keterampilan dasar dalam membaca, menulis, dan berhitung, enam, belajar mengembangkan konsep sehari-hari, dan tujuh, belajar mengembangkan hati nurani. Ke delapan, mendapatkan kemampuan untuk menjadi diri sendiri. Ke-sembilan, menentukan sikap terhadap institusi sosial dan kelompok.

Dunia anak-anak terdiri dari permainan dan bermain. Bermain permainan memungkinkan anak-anak untuk menikmati waktu mereka sendiri. Bermain permainan adalah salah satu jenis aktivitas fisik yang dapat membantu tumbuh kembang anak (Damayanti et al., 2023). Permainan tradisional adalah permainan yang telah dimainkan dari zaman kuno hingga zaman modern. Karena permainan

tradisional dapat dinikmati oleh orang-orang dari segala usia, mereka dapat dikategorikan sebagai permainan rakyat. Banyak jenis permainan tradisional dapat dimainkan baik secara beregu maupun secara individu. Permainan gobak sodor dan bakiak beregu, seperti yang beregu, adalah permainan tradisional yang sangat menantang yang memerlukan komunikasi, reaksi, dan kerja sama yang baik dari setiap pemain.

Permainan tradisional dapat ditemukan dalam budaya lokal yang mengandung nilai kearifan lokal. Permainan tradisional adalah permainan rakyat yang diwariskan dari generasi ke generasi. Permainan tradisional adalah budaya yang memiliki nilai-nilai kearifan lokal, seperti nilai-nilai pendidikan karakter yang penting untuk diajarkan kepada generasi muda. Permainan tradisional adalah cara untuk mengekspresikan dan menghargai tradisi masyarakat dengan membuat lingkungan dan kegiatan yang menyenangkan. Permainan tradisional menunjukkan pengetahuan turun-temurun dan memiliki berbagai fungsi atau pesan yang dibagikan (Hadyansah et al., 2021). Dalam pendidikan jasmani, permainan tradisional digunakan sebagai sumber pembelajaran karena setiap permainan harus dipelajari terlebih dahulu tentang nilai-nilainya, seperti nilai pendidikan. Permainan tradisional juga melibatkan hal-hal seperti sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketetapan untuk mengambil langkah, dan kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Aturan permainan juga mudah difahami. Jumlah ini dapat mencakup semua siswa di kelas, dan karena ada faktor bahaya yang memerlukan pendampingan, guru dapat mengontrol siswanya selama permainan (Iis, 2012).

Kurikulum 2013, yang diubah pada 2018, memasukkan permainan tradisional ke dalam kurikulum Sekolah Dasar. Dalam permainan bola besar tradisional dan sederhana, siswa kelas VI diharuskan untuk menguasai kompetensi dasar mata pelajaran Penjasorkes, yang meliputi (1) menguasai prosedur variasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif yang berkaitan dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan; dan ((2) melakukan variasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan hubungan dalam permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional; dan (3) melakukan variasi pola gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar melalui permainan/olahraga yang dimodifikasi ke dalam olahraga tradisional (Syafriadi et al., 2021).

Inilah sebabnya mengapa permainan tradisional sangat bermanfaat ketika dilakukan oleh anak-anak. Permainan tradisional berfungsi tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat pendidikan karena nilai-nilai yang mereka wujudkan. Selain itu, permainan tradisional menggabungkan elemen gerakan fisik, memungkinkan peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas fisik saat bermain. Akibatnya, permainan tradisional dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum pendidikan jasmani di sekolah dasar.

## **B. Identifikasi Masalah**

Mengingat perubahan dalam pola permainan dan gaya hidup anak-anak kontemporer, masuknya permainan tradisional ke dalam kurikulum olahraga sekolah dasar menjadi semakin penting. Keterlibatan yang lebih besar dalam

kegiatan fisik dan teknologi telah mengurangi keterlibatan anak-anak dalam permainan tradisional. Permainan tradisional dulunya sangat penting untuk perkembangan fisik dan sosial mereka (Varea, 2019). Oleh karena itu, analisis menyeluruh tentang teknik gerak dan penggunaan alat bantu dalam permainan tradisional di sekolah dasar sangat penting.

Lee et al., (2018) menunjukkan bahwa memasukkan permainan tradisional ke dalam kurikulum olahraga sekolah dasar dapat meningkatkan keterampilan motorik siswa, kesehatan mereka, dan keterlibatan sosial mereka. Namun, penelitian ini juga menekankan pentingnya memberikan perhatian lebih lanjut pada aspek penggunaan alat bantu dan teknik gerak dalam permainan tradisional; elemen-elemen ini sering diabaikan saat menerapkan kurikulum olahraga (Ashy, 2017).

Oleh karena itu, penelitian ini dimaksudkan untuk mengisi celah pengetahuan tentang penggunaan alat bantu dan teknik gerak dalam permainan tradisional sebagai bagian penting dari kurikulum olahraga sekolah dasar. Diharapkan hasil penelitian ini akan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang cara menggunakan permainan tradisional dengan cara yang paling efektif untuk mengajar di tingkat dasar.

### **C. Pembatasan Masalah**

Penelitian ini fokus pada analisis penggunaan alat bantu dan teknik gerak dalam permainan tradisional sebagai bagian dari kurikulum olahraga sekolah dasar.

#### **D. Rumusan Masalah**

Mengacu pada uraian yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah Bagaimana cara terbaik untuk mengoptimalkan analisis penggunaan alat bantu dan teknik gerak dalam permainan tradisional sebagai komponen penting dari kurikulum olahraga di SDN Rembang 2 Kabupaten Kediri?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui cara terbaik untuk mengoptimalkan analisis penggunaan alat bantu dan teknik gerak dalam permainan tradisional sebagai komponen penting dari kurikulum olahraga di SDN Rembang 2 Kabupaten Kediri?

#### **F. Kegunaan Penelitian**

##### **1. Praktis**

- a. Dengan memasukkan permainan tradisional ke dalam penelitian ini, yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran olahraga di sekolah dasar, penelitian ini akan memberikan manfaat praktis. Permainan tradisional dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa dan memperluas daftar kegiatan olahraga yang dapat mereka nikmati.
- b. Penelitian ini akan membantu meningkatkan keterampilan motorik siswa sekolah dasar dengan melihat bagaimana alat bantu dan teknik gerak digunakan dalam permainan tradisional. Keterampilan motorik

sangat penting untuk kesehatan fisik dan perkembangan keseluruhan anak.

- c. Penelitian ini akan memberikan manfaat praktis dengan memasukkan permainan tradisional ke dalam kurikulum olahraga. Ini akan membantu pelestarian dan pemasyarakatan budaya lokal, yang dapat memperkuat identitas budaya siswa dan memupuk rasa kebanggaan akan warisan budaya mereka.
- d. Penelitian ini akan memberikan manfaat praktis dengan meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan olahraga di sekolah dasar dengan menyediakan berbagai jenis permainan yang menarik dan bervariasi. Ini karena olahraga dapat membantu mengembangkan gaya hidup yang lebih aktif dan sehat.
- e. Analisis penggunaan alat bantu dan teknik gerak dalam permainan tradisional akan bermanfaat karena akan membantu guru menjadi kreatif dan inovatif dalam membuat dan menyajikan pembelajaran olahraga yang menarik dan bermakna bagi siswa.

## 2. Teoritis

- a. Penelitian ini akan memberikan kontribusi teoritis ke teori kurikulum olahraga dengan memasukkan ide-ide tentang permainan tradisional ke dalam kurikulum olahraga sekolah dasar.
- b. Penelitian ini akan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana konsep-konsep yang terkait dengan permainan tradisional

- dapat meningkatkan pembelajaran olahraga dengan menganalisis penggunaan alat bantu dan teknik gerak dalam permainan tradisional.
- c. Studi ini akan memberikan wawasan teoritis baru tentang penggunaan alat bantu dan teknik gerak dalam permainan tradisional untuk membangun keterampilan motorik siswa. Hasilnya dapat diterapkan untuk mengembangkan teori keterampilan motorik dalam pendidikan olahraga.
  - d. Penelitian ini akan memberikan landasan teoritis untuk upaya pelestarian dan pemasyarakatan budaya lokal, yang penting dalam konteks pendidikan multikultural, dengan menyelidiki penggunaan alat bantu dan teknik gerak dalam permainan tradisional.
  - e. Analisis penggunaan alat bantu dan teknik gerak dalam permainan tradisional dapat membantu kita memahami bagaimana pembelajaran olahraga dapat menggunakan pendekatan pembelajaran aktif, yang dapat berdampak positif pada pengalaman belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, N. W., Susandi, A., & Muhammad, D. H. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Sarana Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Dan Nilai-Nilai Pendidikan Islam Di Paud Kamboja Probolinggo. *Falasila Jurnal Studi Keislaman*, 12(2), 33–44.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Ariyanto, Triansyah, A., & Gustian, U. (2020). Penggunaan Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Gerak Fundamental Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 78–91.
- Ashy, M. (2017). Integrating Traditional Games In The Physical Education Curriculum: A Way Forward To Promote Cultural Sustainability. *Journal Of Education And Practice*, 8(4), 1–7.
- Bakhtiar, S. (2015). *Merancang Pembelajaran Gerak Dasar Anak*. In *Merancang Pembelajaran Gerak Dasar Anak*. Unp Press.
- Damayanti, S. N., Tiaraningrum, F. H., Nurefendi, J., & Lestari, E. Y. (2023). Pengenalan Permainan Tradisional Untuk Melestarikan Budaya Indonesia. *Jurnal Bina Desa*, 5(1), 39–44.
- Dwipa, A. A. (2015). *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Motorik Kasar Pada Siswa Putra Sekolah Dasar*. Universitas Negeri Semarang.
- Fajrin, O. R. (2015). Hubungan Tingkat Penggunaan Mobile Gadget Dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Idea Societa*, 2(6), 1–33.
- Goodway, J. D., Ozmun, J. C., & Gallahue, D. L. (2019). *Understanding Motor Development: Infants, Children, Adolescents, Adults*. Jones & Bartlett Learning.
- Hadyansah, D., Septiana, R. A., & Budiman, A. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Nilai-Nilai Kearifan Lokal. *Jurnal Aksara Raga*, 3(1), 42–46.
- Hanief, Y. N., & Sugito, S. (2015). Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Sportif: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 1(1), 100–113.



- Hartatik. (2019). *Penggunaan Alat Permainan Edukatif Tradisional (Apet) Dalam Mengembangkan Motorik Anak Kelompok A Di Raudlatul Athfal Miftahul Ulum Ampo Dukuh Mencek Sukorambi Jembertahun Pelajaran 2018/2019*. Institut Agama Islam Negeri Jember.
- Hasanah, N. I., & Pratiwi, H. (2017). *Perkembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*. Aswaja Pressindo.
- Hasanah, N. U., Jaya, M. T. B. ., & Surahman, M. (2018). *Bermain Lompat Tali Dan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini*. Universitas Lampung.
- Hasiana, I. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Dakon Terhadap Kemampuan Berhitung Angka 1-20 Pada Anak Kelompok B. *Pernik Jurnal Paud*, 4(2), 47–60.
- Hestyaningsih, L., & Pratisti, W. D. (2021). Efektivitas Permainan Tradisional Dakon Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Tunagrahita. *Jurnal Intervensi Psikologi*, 13(2), 161–174.
- Iis, N. (2012). Peran Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Empowerment*, 1(2), 39–48.
- Lee, S., Lee, D., & Song, H. (2018). Effects Of Traditional Games On Children's Physical Activity And Health: A Systematic Review. *Journal Of Exercise Rehabilitation*, 14(5), 686–693.
- Logan, S. W., Webster, E. K., Getchell, N., Pfeiffer, K. A., & Robinson, L. E. (2015). Relationship Between Fundamental Motor Skill Competence And Physical Activity During Childhood And Adolescence: A Systematic Review. *Kinesiology Review*, 4(4), 416–426.
- M.Fadillah. (2017). *Bermain Dan Permainan*. Kencana.
- Mukholid, A. (2007). *Pengembangan Kurikulum Teori Dan Praktek*. Pt. Rosda Karya.
- Mulyani, N. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Diva Press.
- Nurhasnah. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Sis Wa Bidang Studi Olah Raga Materi Bola Kasti Menggunakan Permainan Kasbol (Kasti Bola Lunak) Pada Siswa Kelas Iv Sdn. 137957 Tanjungbalai Tp. 2017/2018. *Sabilarrsyad*, 4(1), 148–163.
- Nurhayati, S. (2019). *Pentingnya Permainan Tradisional Dalam Pembentukan Karakter Anak*. Kencana Prenada Media Group.

- Nurjanah, S. (2018). *Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional*. Prenada Media.
- Nursalam. (2013). *Metode Penelitian Ilmu Keperawatan Pendekatan Praktis* (3rd Ed.). Salemba Medika.
- Phytanza, & Burhaein, E. (2019). Aquatic Activities As Play Therapy Children Autism Spectrum Disorder. *International Journal Of Disabilities Sports And Health Sciences*, 2(2), 64–71.
- Pienaar, A. E., Van Reenen, I., & Weber, A. M. (2016). Sex Differences In Fundamental Movement Skills Of A Selected Group Of 6-Year-Old South African Children. *Early Child Development And Care*, 186(12), 1994–2008.
- Pramudya, B., & Sutrisno, A. (2021). Eksplorasi Permainan Tradisional Indonesia: Studi Kasus Di Desa Tumpang, Jawa Timur. *Jurnal Etnografi Indonesia*, 8(2), 67–82.
- Purbani, A. (2018). *Permainan Tradisional: Warisan Budaya Bangsa*. Gramedia Pustaka Utama.
- Putrantana, A. B. (2017). Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional Pada Pendidikan Jasmani, Olahraga & Kesehatan. *Seminar Nasional Pendidikan Olahraga*, 1(1), 235–241.
- Putri, O. M., Qalbi, Z., Delrefi, & Putera, R. Febryan. (2021). Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Pesona Paud*, 8(1), 46–55.
- Qomariah, D. N., & Hamidah, S. (2022). Menggali Manfaat Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar: Konteks Anak Usia Dini. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PIs*, 7(1), 8–23.
- Rahardjo, S. (2015). *Warisan Budaya Indonesia: Peran Dan Pemertahanan*. Pustaka Jaya.
- Rahma, Dian, Ali, M., & Yuniarni, D. (2017). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Untuk Mendukung Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Al Fikri. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 6(10).
- Rahmad, A. (2019). *Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*. Alfabeta.
- Riyanto, P. (2017). Pengaruh Permainan Bola Kasti Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Umum (General Motor Ability). *Journal Sport Area*, 2(1).

- Safari, I. . (2015). *Model-Model Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*. Prodi Pgsd Pendidikan Jasmani Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fkip*, 2(1), 470–477.
- Sugiyono. (2017). Metode Kuantitatisugiyono. (2017). Metode Kuantitatif. In *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Pp. 13–19).F. In *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.
- Supriadi, D. (2019). Traditional Games Activities To Develop Fundamental Movement Skills Of Elementary School Students. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 4(1), 98–102.
- Suryani, R. (2017). *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kreativitas Dan Keterampilan Motorik Anak*. Deepublish.
- Susanto, B. (2017). *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Penebar Swadaya.
- Susena, Y. B., Santoso, D. A., & Setyaningsih, P. (2021). Ethnosport Permainan Tradisional Gobak Sodor. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7(2), 450–462.
- Syafriadi, Kusuma, L. S. W., & Yusuf, R. (2021). Integrasi Permainan Tradisional Dalam Metode Pembelajaran Praktik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pjok. *Reflection Journal*, 1(1), 14–21.
- Utomo, R., & Sari, W. (2020). Pentingnya Permainan Tradisional Dalam Mempertahankan Identitas Budaya Anak Indonesia: Tinjauan Dari Perspektif Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 45–56.
- Varea, V. (2019). Revitalizing Traditional Games In Physical Education: A Strategy For Health Promotion And Cultural Sustainability. *Journal Of Physical Education, Recreation & Dance*, 90(8), 28–33.
- Wibisono, G., Puspita, D., & Rayanti, R. E. (2019). Sebagai Permainan Tradisional, Egrang Bergantung Pada Elemen Fisik Seperti Keseimbangan, Daya Tahan, Kekuatan Otot Tungkai, Dan Koordinasi Tubuh. *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan “Transformasi Bidang Kesehatan Di Era Industri 4.0,”* 36–41.
- Yanuar, A. H., & Supriyono. (2022). Korelasi Permainan Tradisional Gobak Sodor Dengan Tingkat Kesegaran Jasmani Siswa Putra Kelas Iv Sd Negeri Cibodas 1 Kota Tangerang. *Indonesian Journal For Physical Education And Sport*, 3(2), 496–502.

Zulfikar, M., Hasyim, A. H., Ikadarny, & Anwar, N. I. A. (2021). Penguasaan Keterampilan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sport Science*, *11*(1), 27–34.