



## Pelatihan Permainan Tradisional Bagi Guru Penjas Kota Jayapura

### *Traditional Games Training for Physical Education Teachers in Jayapura City*

Ewendi W Mangolo<sup>1\*</sup>, Ince Abdul Muhaemin M<sup>2</sup>, Marsuki<sup>3</sup>, Andi Syaiful<sup>4</sup>, Ansar CS<sup>5</sup>

<sup>12345</sup>Universitas Cenderawasih, Jayapura, Papua

\*Email: [ewendimangolo@rocketmail.com](mailto:ewendimangolo@rocketmail.com)

---

#### Article History:

Received: Desember 29, 2023;

Accepted: Februari 10, 2024;

Published: Februari 28, 2024;

**Keywords:** Training, Traditional games, physical education teacher

**Abstract:** *The aim of this community service is to help students through elementary school physical education teachers to introduce traditional games and reduce children's habit of playing online games and help increase creativity by using materials available around them. This community service is carried out because of several problems such as (1) the lack of children who know traditional games so that their daily lives are filled with playing online games (2) social weaknesses that occur in the home environment, including playing on cellphones when spoken to, or being busy with gadget even though there is a friend beside him or he is sitting with family members. The implementation of this activity took place in the city of Jayapura. The stages of implementing this service activity are (1) problem identification (2) needs analysis; (3) designing coaching and mentoring; (4) carrying out mentoring; (5) monitoring and observing activity results; and (6) reporting and follow-up. The methods of community service are lectures, demonstrations and training. The results of this PKM which were carried out were seen from the questionnaires that were distributed, of the 20 participants who said they were good, 16 participants and 4 participants were very good.*

---

**Abstrak.** Tujuan pengabdian masyarakat ini adalah membantu siswa melalui guru penjas sekolah dasar untuk memperkenalkan permainan tradisional dan mengurangi kebiasaan anak bermain game online serta membantu meningkatkan kreativitas dengan menggunakan bahan-bahan yang ada disekitar mereka. Pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan karena beberapa masalah seperti (1) kurangnya anak-anak yang mengenal permainan tradisional sehingga keseharian mereka diisi dengan bermain game online (2) kelemahan sosial yang terjadi di lingkungan rumah, diantaranya bermain Handphone saat di ajak berbicara, atau sibuk dengan gadgetnya padahal ada teman di sampingnya ataupun sedang duduk bersama anggota keluarga. Pelaksanaan kegiatan ini bertempat di kota Jayapura. Tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian ini yaitu (1) identifikasi masalah (2) analisis kebutuhan; (3) merancang pembinaan dan pendampingan; (4) melaksanakan pembimbingan; (5) monitoring dan observasi hasil kegiatan; dan (6) pelaporan dan tindak lanjut. Metode pengabdian masyarakat ini adalah ceramah, demontrasi dan pelatihan. Hasil Dari PKM ini yang dilaksanakan di lihat dari kosioner yang di bagikan, dari 20 peserta yang menyatakan baik 16 peserta dan 4 peserta sangat baik.

**Kata Kunci:** Pelatihan, Permainan Tradisional, Guru Penjas

## PENDAHULUAN

Potensi alam merupakan seluruh kenampakan alam beserta sumber daya alam yang terdapat di suatu daerah. (Fitriantono et al., 2018) Mengungkapkan Potensi alam dapat diolah dan dapat dikembangkan. Indonesia merupakan salah satu Negara berkembang yang memiliki berbagai

---

\* Ewendi W Mangolo, [ewendimangolo@rocketmail.com](mailto:ewendimangolo@rocketmail.com)

macam potensi pariwisata, pengembangan pariwisata apapun jenis dan namanya memerlukan fungsi pengelolaan yang kreatif dan inovatif berdasarkan atas perencanaan yang matang, konsisten, evaluasi yang terukur dan konstruktif. (Andriani, 2012) dan (Ramli dkk, 2023) mengungkapkan sumber daya manusia yang unggul merupakan aset yang paling berharga bagi setiap Negara. Indonesia yang memiliki jumlah penduduk terbanyak ke-3 di dunia, memiliki potensi sumber daya manusia yang sangat besar. Salah satu periode yang menjadi penciri masa usia dini adalah the Golden Age atau periode keemasan. Banyak konsep dan fakta yang ditemukan memberikan penjelasan periode keemasan pada masa usia dini, di mana semua potensi anak berkembang paling cepat.

(Saputra & Ekawati, 2017) dan (Guntoro, 2022) Menguraikan perkembangan teknologi memiliki peran dalam mendorong terwujudnya kemajuan sosial dan kesejahteraan masyarakat. Inovasi kecanggihan teknologi dapat menyajikan berbagai hiburan, hobi, media berita, jejaring sosial, dan aplikasi pekerjaan yang mudah didapatkan melalui gadget seperti smartphone, tablet, e-reader, play station portable (PSP) dan laptop Penggunaan gadget atau alat teknologi informasi yang mudah terkoneksi dengan internet ini mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Dampak negatif ini sudah seharusnya membuat pemerhati, pendidik maupun peneliti lebih peka dalam mengenalkan berbagai bentuk permainan yang telah ada secara turun temurun, seperti permainan tradisional. Bangsa Indonesia memiliki permainan anak yang kaya akan nilai-nilai moral yang dapat menstimulasi tumbuh kembang anak, bahkan dapat digunakan sebagai sarana.

Asri et al. (2021) menguraikan permainan tradisional merupakan permainan yang berasal dari nenek moyang diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi. Jufrida, Basuki, and Kurniawan (2021) menjelaskan Permainan tradisional sudah menyebar dan menjadi budaya di seluruh pelosok Indonesia, hal inilah yang menjadi salah satu ciri khas dari setiap daerah masing-masing. menjelaskan bahwa permainan tradisional merupakan kearifan local yang dapat digunakan untuk memperkenalkan anak budaya gotong royong, kebersamaan, dan kasih sayang. Mislanya pada permainan tradisional cublak-cubak dapat mengembangkan nilai-nilai sosial dan moral anak usia dini. Nilai social yang dapat dikembangkan yaitu interaksi, sosialisasi dengan temannya dan sportvitas.

Roostin, Aprianti, and Martini (2022) menjaskan bahwa penerapan hasil pengembangan permainan tradisional tidak dapat berjalan sendiri tanpa ada dorongan dari dunia pendidikan. Pendidikan itu sendiri dapat dijadikan penghubung antara stimulasi yang akan diberikan dengan

aspek yang akan dikembangkan sehingga menghasilkan generasi yang dapat dibanggakan. Selain itu, tujuan pendidikan adalah untuk melestarikan dan melibatkan kebudayaan pada setiap proses pembelajaran. Rahayu, Hamid, and Sutini (2018) menjelaskan bahwa Anak-anak yang mempunyai kesadaran diri yang kuat, siap untuk belajar hidup Bersama dengan orang berkomunikasi. Kemampuan adalah perilaku-perilaku yang dipelajari untuk digunakan individu dalam situasi-situasi interpersonal untuk memperoleh dan memelihara penguatan Keterampilan dari sosial lingkungan. Diperoleh melalui proses belajar, baik belajar dari orang tua sebagai figur yang paling dekat dengan anak maupun belajar dari teman sebaya dan lingkungan masyarakat.

Permainan tradisional merupakan bentuk kearifan lokal untuk membangun karakter anak usia dini. Permainan tradisional juga sebagai bentuk ekspresi dan apresiasi sebuah tradisi yang berkembang di masyarakat demi terlaksananya kegiatan yang menyenangkan. Melalui permainan tradisional, setiap anggota masyarakat dapat berkumpul, bersosialisasi dan mengekspresikan diri secara fisik maupun emosi. Permainan tradisional adalah bagian dari budaya bangsa dan dapat membentuk karakter anak usia dini (Rosa & Retnaningsih, 2022).

Di Provinsi Papua khususnya di kota jayapura permainan tradisional dari hasil pengamatan bahwa Permainan Tradisional jarang dimainkan di mana anak-anak lebih memilih bermain game online yang ada di handphone dan laptop sehingga motorik pada tubuh anak jarang bergerak. Permainan tradisional yang dulunya menjadi permainan favorit di setiap pelosok daerah, sekarang telah hilang digantikan oleh game online dan game elektronik. Dilihat dari manfaatnya, permainan tradisional lebih banyak memberikan manfaat dibandingkan dengan permainan game online (Asri et al., 2021). Permainan tradisional yang mengandalkan seluruh anggota fisik, sudah tentu memberikan manfaat kesehatan bagi orang yang memainkannya, yaitu menjadikan tubuh lebih sehat, kuat dan bugar. Selain itu didalam permainan tradisional juga terdapat pelajaran berupa nilai-nilai kehidupan bermasyarakat, seperti sportivitas, kerjasama, bertanggung jawab, jujur, adil, belajar manajemen konflik, belajar memecahkan masalah dan lain-lain (Ansar dan Sahruni, 2022).

Karakteristik permainan tradisional adalah permainan tradisional menggunakan alam sekitar sebagai sumber bermain dan sebagai sumber alat permainan yang didukung kemampuan dan kreativitas dalam menggunakan bahan yang ada di lingkungan sekitar menjadi alat permainan. Permainan tradisional dimainkan secara bersamaan atau kelompok. Kekuatan dari permainan tradisional, bermain yaitu mengutamakan interaksi sosial yang mengutamakan kerjasama,

kekompakan, saling asah asih asuh, dan melatih emosi serta moral anak, karena dalam proses bermain anak dituntut untuk bermain jujur, adil dan penuh tanggung jawab. (Rahayu et al., 2018).

Selain itu dalam permainan tradisional banyak memberi dampak positif untuk anak usia dini diantaranya mengenalkan anak untuk saling bekerjasama, meningkatkan kepercayaan diri, belajar mengelola emosi anak, memahami konsep sportivitas, melatih kemampuan motorik halus anak, melatih anak mempertajam intuisinya serta menyehatkan dan melatih fisik dan ketangkasan anak. Hal ini didukung oleh penelitian (Saputra & Ekawati, 2017) dan (Kardi dkk, 2023) menunjukkan bahwa anak-anak yang melakukan permainan tradisional jauh lebih berkembang kemampuan, termasuk kemampuan kerja sama, sportifitas, kemampuan membangun strategi, serta ketangkasan (lari, loncat, keseimbangan) dan karakternya. (Saputra & Ekawati, 2017) menjelaskan bahwa permainan tradisional ternyata mampu berpengaruh dalam mengembagkan kecerdasan intrapersonal anak.

Dengan permainan Tradisional para orang tua dapat mengalihkan kebiasaan anak untuk tidak bermain gadget dan tidak khawatir dengan kondisi anak yang sering bergerak melalui permainan tradisional. Keresahan para orang tua bisa terjawab, dengan itu para guru Pendidikan jasmani sekolah dasar dapat memperkenalkan permainan olahraga tradisional sehingga anak-anak lebih paham dan mandiri untuk memainkan baik di lingkungan sekolah maupun di tempat tinggal masing-masing.

## **METODE**

Program pengabdian hibah penerapan IPTEKS “Pelatihan Peraturan Permainan Tradisional Bagi Guru Penjas Sekolah Dasar Kota Jayapura” berjumlah 20 Peserta dan metode-metode kegiatan pelatihan sebagai berikut:

1. Metode ceramah

Metode ceramah yang disertai dengan penggunaan gambar digunakan untuk menyampaikan materi mengenai Permainan olahraga Tradisional.

2. Metode demonstrasi

Metode demonstrasi digunakan untuk mempraktekan permainan olahraga tradisioanal

3. Metode Pelatihan

Adapun tahap-tahap Dalam pengabdian kepada masyarakat program kemitraan masyarakat (PKM) ini maka pengusul dapat memberikan gambaran tentang pelaksanaan dalam kegiatan ini

sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan
2. Tahap Pelaksanaan
3. Tahap Pelaporan

### **Rancangan Evaluasi**

Kegiatan evaluasi dalam program pengabdian ini dilakukan dengan mengadakan refleksi oleh penyelenggara, dan menggali kesan dan pesan dari peserta setelah mengikuti kegiatan pengabdian. Evaluasi kegiatan dilakukan selama proses pelatihan berlangsung, baik pada saat penyajian materi teori maupun pada saat praktek. Evaluasi pada tahap teori dilakukan dengan model Tanya jawab dengan peserta pelatihan saat ada materi yang belum jelas dan diakhiri dengan tes pengetahuan. Kriteria keberhasilan pelatihan dilihat dari dua segi yaitu segi teori (pengetahuan) dan segi ketrampilan. Dari segi teori kriteria keberhasilannya adalah peserta pelatihan mampu menjawab dengan benar pertanyaan yang diberikan minimal 80%.

Sedangkan kriteria keberhasilan dari aspek keterampilan yakni peserta mampu mempraktekkan berbagai materi yang telah diberikan minimal dengan bahan yang telah disediakan oleh pelatih dalam program pelatihan ini. Instrumen kriteria penilaian praktek dapat dilihat pada Tabel 1. Kemudian juga akan diketahui seberapa besar manfaat yang diperoleh peserta terhadap pelatihan yang telah diberikan (respon peserta), hal tersebut dapat diketahui dengan menggunakan instrumen yang telah disiapkan oleh pelatih seperti terlihat pada Tabel 3. Instrumen yang digunakan dalam pengabdian ini dapat ditampilkan dalam Tabel di bawah ini:

**Tabel 1. Instrumen Kriteria Penilaian Praktek**

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Rubrik Penilaian				
			5	4	3	2	1
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1.	Persiapan	Persiapan alat praktik					
		Persiapan sarana dan prasarana					
2.	Pelaksanaan	Kemampuan penyampaian materi					
		Menunjukkan permaiana olahraga tradisional					
		Kecepatan kerja					

3	Hasil	Permainan Olahraga Tradisional dapat di praktekkan oleh anak-anak					

Keterangan: (5) SB (Sangat Baik) = (4) B (Baik) = (3) CB (Cukup Baik) = (2) KB (Kurang Baik) = (1) TB (Tidak Baik)

**Tabel 2. Kriteria Penilaian**

Skor	Nilai	Kategori
$X > 4,21$	A	Sangat Baik
$3,40 < X \leq 4,21$	B	Baik
$2,60 < X \leq 3,40$	C	Cukup Baik
$1,79 < X \leq 2,60$	D	Kurang Baik
$X \leq 1,79$	E	Tidak Baik

(Wibowo dkk, 2023)

Selanjutnya untuk menghitung prosentase menggunakan rumus dibawah ini:

$$P = f/n \times 100$$

Keterangan:

f: Frekuensi Subjek

n: Jumlah Keseluruhan

P: Prosentase hasil subjek uji coba

**Tabel 3. Instrumen Evaluasi Respon Peserta Terhadap Kegiatan Pelatihan**

No.	Pernyataan Peserta	SB	B	KB	TB
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
1.	Pelaksanaan kegiatan bagi individu				
2.	Pelaksanaan kegiatan bagi Guru Penjas				
3.	Pelaksanaan kegiatan bagi masyarakat				
4.	Pengetahuan permainan Tradisional				
5.	Praktik pelaksanaan permainan Tradisional				

(4) SB (Sangat Bermanfaat) = (3) B (Bermanfaat) = (2) CB (Cukup Bermanfaat) = (1) KB (Kurang Bermanfaat)

**Tabel 4 Kriteria Penilaian**

Skor	Kategori
3,34 - 4	Sangat Bermanfaat
2,34 - 3,33	Bermanfaat
1,66 - 2,33	Cukup Bermanfaat
1-1,65	Kurang Bermanfaat

## HASIL

Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada tanggal 12 sampai 13 agustus dapat terlaksana dengan baik, di mana para peserta yang undang dari 22 sekolah sekota Jayapura yang hadir sekitar 80% yang mengikuti kegiatan pengabdian ini. kegiatan PKM ini yang berjudul “pelatihan Permainan Tradisional bagi guru-guru penjas dari sekolah dasar sampai menengah, di mana para guru penjas sangat antusias mengikuti Kegiatan. Pelatihan ini dilakukan untuk menambah pemahaman dan gambaran permainan tradisional sebagai mana Upaya agar guru-guru penjas diharapkan untuk kreatif dengan terus melakukan inovasi dalam pembelajaran di sekolah melalui permainan tradisional.

Tahapan kegiatan yang dilakukan dalam pengabdian ini diantaranya:

### 1. Tahap Persiapan

Tim pengabdian membuat suatu modul yang akan di berikan para peserta sehingga pada pelaksanaan PKM bisa membaca atau memahami terkait permainan tradisional. Dalam pembahasan modul ada beberapa permainan tradisional yang akan di jelaskan oleh para narasumber yaitu egrang, terompa panjang, hadang atau “gobak Sodor” dan batu sepuluh. permainan batu sepuluh permainan asli dari papua yang perlu di lestariakan dan di sebar luaskan.

### 2. Tahap pelaksanaan Materi

Pada Tahap pelaksanaan tim pengabdian telah mengundang beberapa narasumber untuk menjelaskan permainan tradisional kepada peserta guru-guru penjas.

#### a. Egrang

Materi permainan egrang ini di paparkan oleh narasumber marsuki M.Pd yang di pandu andi syaiful dimana materi yang di sampaikan oleh narasumber terkait pelaksanaan egrang, sejarah egrang, asal mula permainan egrang, aturan-aturan dalam perlombaan.



Gambar. 1. Penjelasan Permainan Egrang

b. Terompa Panjang

Materi permainan terompa panjang ini di paparkan oleh narasumber Rio Wahid yang di pandu andi syaiful dimana materi yang di sampaikan oleh narsumber terkait sejarah, asal mula permainan, pelaksanaan, aturan-aturan dalam perlombaan permainan terompa panjang



Gambar 2. Penjelasan Terompa Panjang

c. Hadang “Gobak Sodor”

Materi permainan hadang atau “gobak sodor” ini di paparkan oleh narasumber Muhaemin yang di pandu Dimas dimana materi yang di sampaikan oleh narsumber terkait sejarah, asal mula permainan, pelaksanaan, aturan-aturan dalam perlombaan permainan hadang atau “gobak sodor”.



Gambar 3. Penjelasan Hadang “Gobak Sodor”

d. Batu Sepuluh

Materi permainan batu sepuluh ini di paparkan oleh narasumber Muhaemin yang di pandu Dimas dimana materi yang di sampaikan oleh narasumber terkait sejarah, asal mula permainan, pelaksanaan, aturan-aturan dalam perlombaan permainan batu sepuluh.



Gambar 4. penjelasan permainan batu sepuluh

e. Pelaksanaan Praktek

Pada tahap pelaksanaan praktek beberapa guru langsung membawa siswa ketempat pengabdian dilaksanakan sehingga siswa-siswi tersebut dapat mempraktekkan langsung permainan tradisional di halaman FKIP UNCEN yang sudah di paparkan kepada guru – guru penjas.



Gambar 5. Praktek Permainan egrang, terompa Panjang, hadang dan batu sepuluh

3. Evaluasi

Evaluasi hasil yaitu evaluasi yang dilakukan untuk menilai perubahan-perubahan terutama pengetahuan tentang pemahaman permainan tradisional. Indikator keberhasilan kegiatan ini dilihat berdasarkan hasil pengetahuan, kegiatan tanya jawab, praktek yang di lakukan oleh siswa-siswi para guru olahraga .

**Tabel. 1** Rekapitan penilain dengan kategori

No	Kategori	Jumlah Peserta
1	Sangat Baik	4 Orang
2	Baik	16 Orang
3	Cukup Baik	0
4	Kurang Baik	0
5	Tidak Baik	0
Jumlah		20

## **DISKUSI**

Dari hasil pelaksanaan PKM yang telah dilaksanakan menunjukkan peserta guru-guru penjas sangat antusias mengikuti pelatihan permainan tradisional untuk tetap dilestarikan di lingkungan sekolah maupun masyarakat. dilihat dari kehadiran para peserta menunjukkan persetasi sangat baik, dari jumlah peserta yang diundang sebanyak 22 guru. yang menghadiri kegiatan PKM pelatihan permainan tradisional sebanyak 20 guru. dari hasil penilaian sesuai dengan indikator menunjukkan baik.

## **KESIMPULAN**

Adapun kesimpulan dari pelaksanaan program pelatihan permainan tradisional bagi para guru- guru PJOK adalah PKM ini berhasil memberikan penjelasan kepada peserta dan siswa – siswi dapat mempraktekkan dengan baik permainan tradisional. Hambatan yang dialami saat pelaksanaan program dapat diatasi dengan baik karena adanya kerjasama yang baik antar pelaksana PKM, Guru-guru PJOK, dan pihak Sekolah yang mengijinkan siswa-siswinya menghadiri untuk mempraktekkan macam-macam permainan tradisional. Perlu adanya program lanjutan yang dilaksanakan di sekolah masing-masing para guru PJOK yang telah mengikuti dan dapat menyampaikan kepada guru-guru PJOK yang lain.

Adapun saran yang dapat kita sampaikan terkait pelaksanaan program ini adalah untuk para guru-guru melanjutkan program ini supaya sebagai wujud pelestarian budaya permainan tradisional yang semakin ditinggalkan dan bagi tim pengabdian nantinya agar program ini lebih di kembangkan untuk mejaga warisan budaya daerah yang memiliki kearifan lokal.

## PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Pelaksana mengucapkan terima kasih kepada Universitas Cenderawasih yang telah mendanai Pengabdian melalui PNPB Universitas Cenderawasi Tahun 2023. Pelaksana berharap dapat berkontribusi melalui pengabdian yang berkualitas dan publikasi pada jurnal bereputasi

## DAFTAR REFERENSI

- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 121–136.
- Ansar, C. S., & Sahrani, A. Y. (2022). Survey Tingkat Pemahaman Guru PGSD DIKJAS terhadap Penilaian Otentik di Kecamatan Wara Kota Palopo: Pemahaman Guru PGSD DIKJAS terhadap Penilaian Otentik. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 10(2). <https://doi.org/10.23887/jiku.v10i2.51688>
- Asri, N., Pratiwi, E., Barikah, A., & Kasanrawali, A. (2021). Pemberdayaan Olahraga Rekreasi Melalui Permainan Tradisional Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Tradisional Kalimantan Selatan. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 4(1), 126. <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v4i1.5419>
- Fitriantono, M. R., Kristiyanto, A., & Siswandari, S. (2018). Potensi Alam untuk Olahraga Rekreasi. *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga*, 1(1), 9–11.
- Guntoro, T. S., Ansar, C. S., & Nasruddin, N. (2022). PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBUAT VIDEO PENDUKUNG PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI INSHOT DAN VN BAGI GURU OLAHRAGA DI MGMP KOTA JAYAPURA. *Journal of Community Empowerment*, 1(2), 75-81.
- Jufrida, J., Basuki, F. R., & Kurniawan, W. (2021). Agen Penggerak Permainan Tradisional: Solusi mengurangi Kecanduan Gadget Pada Anak. *Jurnal Surya Masyarakat*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.26714/jsm.4.1.2021.1-9>
- Kardi, I. S., Ibrahim, I., Ansar, C. S., Nopiyanto, Y. E., & Jalil, R. (2023). Perbedaan respons antara aktivitas aerobik dan aktivitas anaerobik ditinjau dari suhu tubuh, denyut nadi, dan frekuensi nafas. *Journal Power Of Sports*, 6(2), 74-85. <http://doi.org/10.25273/jpos.v6i2.18113>
- Mudzakir, D. O. (2020). Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Terhadap Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Penjas Kelas V Sekolah Dasar Negeri Dadap 2 Indramayu. *Jurnal MAENPO: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 10(1), 44. <https://doi.org/10.35194/jm.v10i1.941>
- Pradnyana, P. B., Sudirman, I. N., Adiwijaya, P. A., & Janawati, D. P. A. (2021). Pelatihan Permainan Tradisional Wujud Pelestarian Permainan Berbasis Local Genius Di Lingkungan Sekolah Dasar. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(3), 767. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i3.5378>
- Rahayu, D., Hamid, S. I., & Sutini, A. (2018). Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2),

129–136. <https://doi.org/10.17509/cd.v7i2.10527>

- Ramli, M., Ansar, C. S., & Pinangkaan, E. A. (2023). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PASSING BAWAH PADA PEMBELAJARAN BOLA VOLI MELALUI PENGGUNAAN MODIFIKASI BOLA KELAS VII SMPN 3 TONDANO KABUPATEN MINAHASA. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 11(2), 160-169. <https://doi.org/10.55081/jsbg.v11i2.1143>
- Roostin, E., Aprilianti, R., & Martini, A. (2022). Pelatihan Media Permainan Tradisional Dakuca Terhadap Guru Raudathul Athfal Kabupaten Sumedang. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5154–5164. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1890>
- Rosa, N. N., & Retnaningsih, L. E. (2022). Pelatihan Permainan Tradisional Melayu Pada Guru Ra Se-Kota Tanjungpinang Sebagai Media Penanaman Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. 6(2), 266–284.
- Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak Tradisional Games in Improving Children'S Basic Abilities. *Jurnal Psikologi Jambi*, 2 (2), 48–53. [https://scholar.google.com/scholar?start=10&q=permainan+tradisional&hl=id&as\\_sdt=0,5](https://scholar.google.com/scholar?start=10&q=permainan+tradisional&hl=id&as_sdt=0,5)
- Wibowo, F. C., Salampesy, M., Sriwahyuni, E., Sitopu, J. W., Ansar, C. S., Syapitri, H., ... & Nababan, D. (2023). *TEKNIK ANALISIS DATA PENELITIAN: Univariat, Bivariat dan Multivariat*. Get Press Indonesia.