

## **Studi Literatur Efektivitas Media Pembelajaran Permainan Tradisional Terhadap Hasil belajar Siswa**

<sup>1</sup>Asyraf Dhia Pratama, <sup>2</sup>Wahyu Setia Kuscahyaning Putri

<sup>1</sup>Universitas Muhammadiyah Surakarta, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri  
email: <sup>1</sup>[a810200063@student.ums.ac.id](mailto:a810200063@student.ums.ac.id) , <sup>2</sup>[wahyu10unugiri@gmail.com](mailto:wahyu10unugiri@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu secara menyeluruh. Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah permainan tradisional. Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah metode penelitian kepustakaan atau studi literatur. Penelitian ini melibatkan pengumpulan, pengkajian, dan analisis kritis terhadap literatur yang relevan, seperti artikel ilmiah, jurnal pendidikan, yang membahas tentang permainan tradisional dan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Metode analisis yang digunakan mencakup analisis deskriptif untuk menggambarkan temuan utama dari literatur yang ditinjau dan meta-analisis untuk menyatukan hasil-hasil penelitian yang relevan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran permainan tradisional dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, sangat penting untuk membangun kembali permainan tradisional untuk anak sebagai media yang ampuh dalam merangsang tumbuh kembang anak menjadi lebih optimal serta tidak menghilangkan nilai budaya leluhur. Simpulan, hasil penelitian menegaskan bahwa penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran di era modern mampu meningkatkan hasil belajar anak. Saran perlu adanya dukungan lebih lanjut dari pihak pendidikan, orang tua, dan komunitas dalam mengimplementasikan permainan tradisional dalam kurikulum pembelajaran. Penelitian Selanjutnya dapat menyelenggarakan kegiatan yang melibatkan komunitas dalam melestarikan permainan tradisional.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, permainan tradisional, hasil belajar

### ***Literature Review Of Effectiveness Of Traditional Game-Based Learning Media***

#### **ABSTRACT**

*Education is one of the most important aspects of life that aims to develop the potential of the individual as a whole. In the learning process, learning media plays a very important role in improving the learning outcomes of students. One of the learning media that can be used is the traditional game. The research method used in this study is the method of literature review or literature study. This research involves the collection, evaluation and critical analysis of relevant literature such as academic articles, educational journals that discuss traditional games and their effectiveness in improving student learning outcomes. The methods of analysis used include descriptive analysis to describe the main findings of the literature reviewed and meta-analysis to bring together relevant research findings. The results of this study indicate that the use of traditional game learning media can meningkatkan student learning outcomes. Therefore, it is very important to rebuild traditional games for children as a powerful medium in stimulating the growth and development of children to be more optimal and not eliminate the value of ancestral culture. In conclusion, the results of the study confirmed that the use of traditional games as a medium of learning in the modern era can improve children's learning outcomes. It is suggested that there is a need for further support from education, parents and the community in implementing traditional games in the learning curriculum. Further research can organise activities to involve the community in the preservation of traditional games.*

**Keywords:** learning media, traditional games, learning outcomes

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu secara menyeluruh (Indriyani, 2019). Proses pembelajaran akan berjalan dengan baik jika media pembelajaran yang digunakan dapat mendukung dan memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah permainan tradisional (Jiwandono, 2020; Tyas & Widyasari, 2023).

Permainan tradisional bukan hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga memiliki nilai edukatif yang dapat meningkatkan keterampilan motorik, sosial, dan kognitif siswa. Selain itu, permainan tradisional dapat memperkuat budaya lokal dan menanamkan nilai-nilai moral serta sosial yang bermanfaat bagi perkembangan karakter siswa (Susanto, 2017).

Belajar adalah proses kompleks yang terjadi sepanjang hidup individu dan dipengaruhi oleh interaksi dengan lingkungan (Van Harling, 2021). Proses ini tercermin dalam perubahan perilaku, seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Di lingkungan formal seperti sekolah, tujuan utama pembelajaran adalah menghasilkan perubahan tersebut pada siswa. Lingkungan pembelajaran meliputi murid, guru, staf sekolah, dan materi pelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong inovasi dalam proses pembelajaran. Permainan tradisional daerah memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang efektif di sekolah. Meskipun terpinggirkan oleh permainan modern, permainan tradisional menyimpan nilai budaya yang penting untuk dilestarikan sebagai bagian dari warisan bangsa.

Permainan tradisional tidak hanya mengajarkan kerjasama tim, olahraga, dan stimulasi mental, tetapi juga nilai-nilai seperti persatuan, kejujuran, sportivitas, dan disiplin (Helvana & Hidayat, 2020; Srikandi et al., 2020). Meskipun tergusur oleh teknologi modern, banyak penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional lebih unggul dalam pengaruhnya terhadap perkembangan anak-anak. Guru memiliki peran kunci dalam mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam kurikulum untuk memaksimalkan pengembangan siswa. Hasil belajar mencerminkan penguasaan materi dan keterampilan yang diperoleh siswa dalam proses pembelajaran. Penting bagi pendidik untuk memahami lebih dalam tentang permainan tradisional agar dapat mengadaptasinya secara efektif dalam pembelajaran di kelas.

Penelitian-penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memfasilitasi pemahaman konsep-konsep yang diajarkan (Aliriad, 2023; Aliriad et al., 2024). Beberapa studi mengindikasikan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, serta mengembangkan kemampuan mereka dalam bekerja sama dan memecahkan masalah. Penelitian di beberapa negara menunjukkan bahwa permainan tradisional membantu mengembangkan keterampilan komunikasi dan empati di kalangan siswa (Anshory & Sulistijorini, 2019; Wu et al., 2023). Namun, penelitian yang lebih mendalam mengenai efektivitas media pembelajaran permainan tradisional terhadap hasil belajar siswa masih sangat terbatas, khususnya di berbagai konteks budaya dan lingkungan pendidikan yang berbeda.

Banyak penelitian terdahulu yang lebih fokus pada penggunaan teknologi dan media digital dalam pembelajaran, sementara penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran kurang mendapatkan perhatian yang memadai. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang perlu dijembatani. Selain itu, variasi dalam metode penelitian dan subjek yang diteliti sering kali menyebabkan hasil yang kurang konsisten, sehingga diperlukan kajian yang lebih sistematis dan komprehensif untuk mengidentifikasi efektivitas permainan tradisional dalam konteks pendidikan. Penelitian yang ada juga sering kali tidak memperhitungkan faktor-faktor lingkungan, sosial, dan budaya yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa melalui permainan tradisional.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran permainan tradisional terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam bidang pendidikan dengan menyediakan bukti empiris mengenai manfaat permainan tradisional sebagai media pembelajaran. Artikel ini penting karena dapat memberikan wawasan baru bagi para pendidik dan pembuat kebijakan pendidikan mengenai cara-cara alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, artikel ini juga bertujuan untuk menginspirasi penelitian lebih lanjut dalam bidang ini dan memperluas pemahaman kita tentang potensi permainan tradisional dalam mendukung tujuan pendidikan yang lebih luas, seperti inklusi sosial dan pengembangan keterampilan abad ke-21.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan, lembaga pendidikan perlu mengubah pandangan mereka terhadap permainan tradisional. Permainan tradisional, dengan nilai budaya dan manfaatnya yang besar, perlu dikembalikan eksistensinya dan dijadikan media untuk meningkatkan hasil belajar

siswa. Kesadaran lembaga pendidikan untuk memperkenalkan dan menerapkan permainan tradisional sebagai sarana alternatif bagi anak akan membantu mengoptimalkan potensi mereka

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan dasar yang kuat bagi pengembangan media pembelajaran yang lebih variatif dan efektif, serta mendorong penggunaan permainan tradisional dalam lingkungan pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Penelitian ini juga diharapkan dapat membuka jalan bagi integrasi permainan tradisional dalam kurikulum pendidikan yang lebih luas, serta mendorong kebijakan pendidikan yang mendukung penggunaan media pembelajaran yang beragam untuk mencapai hasil belajar yang optimal dan berkelanjutan.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah metode penelitian kepustakaan atau studi literatur (Suyitno, 2018; Wijaya, 2019). Penelitian ini melibatkan pengumpulan, pengkajian, dan analisis kritis terhadap literatur yang relevan, seperti artikel ilmiah, jurnal pendidikan, dan buku referensi yang membahas tentang permainan tradisional dan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Metode analisis yang digunakan mencakup analisis deskriptif untuk menggambarkan temuan utama dari literatur yang ditinjau dan meta-analisis untuk menyatukan hasil-hasil penelitian yang relevan. Teknik analisis konten juga diterapkan untuk mengidentifikasi tema-tema kunci dan pola-pola dalam literatur yang dikaji, serta interpretasi data dilakukan dalam konteks teori pendidikan dan pembelajaran. Lokasi penelitian meliputi basis data online dan perpustakaan yang menyediakan akses ke literatur ilmiah dan jurnal akademik. Studi ini bertujuan untuk mengidentifikasi temuan-temuan yang ada, teori-teori yang mendukung, dan hasil-hasil penelitian sebelumnya untuk mengevaluasi konsistensi dan validitas temuan, dengan tujuan akhir memberikan wawasan yang mendalam mengenai efektivitas media pembelajaran permainan tradisional terhadap hasil belajar siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Review Artikel yang digunakan dalam studi literatur

NO	Penulis	Judul	Hasil
1	Adika Hanafia, Wiryanto, Rooselyna Ekawati, Hendratno (Hanafia et al., 2021)	Penerapan Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kepercayaan Diri Siswa	Terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran realistik bilangan bulat dengan permainan tradisional Congklak terhadap hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.
2	Ucik Nurdiana, Wahono Widodo (Nurdiana & Widodo, 2018)	Keefektifan Media Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	Media permainan congklak efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan. Sesuai dengan hasil diperoleh bahwa media permainan congklak mampu meningkatkan hasil belajar aspek pengetahuan siswa

3	Vingkan Ayu Aryati (Aryati, 2019)	Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Hasil Belajar Lari Jarak Pendek Siswa SMP Negeri 7 Kota Suka Bumi	Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat berpengaruh terhadap hasil belajar lari jarak pendek siswa
4	I Putu Gede Aryananda, Kadek Yogi Parta Lesmana, Peby Gunarto (Aryananda et al., 2022)	Implementasi Permainan Tradisional Mameong-Meongan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kebugaran Jasmani	Permainan meong-meongan dapat meningkatkan keterampilan materi kebugaran jasmani lari zig-zag, balance test, lari cepat 30 meter pada peserta didik.
5	Nanda Yunita Sari, Ferina Agustini, Moh. Aniq KHB (Sari et al., 2019)	Efektivitas Permainan Tradisional Gobag Sodor Terhadap Hasil Belajar Subtema 3 Keseimbangan Ekosistem	permainan tradisional gobag sodor efektif untuk meningkatkan hasil belajar subtema 3 Keseimbangan Ekosistem pada siswa kelas V SD N Wonolopo 02
6	Akhmad Syarif (Syarif, 2018)	Penerapan Metode Permainan Tradisional Bagasing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Penaskes Di SDN 3 Petuk Katimpun	penerapan metode permainan tradisional bagasing dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V di SDN 3 Petuk Katimpun, terdapat perubahan nilai rata-rata pretest dan posttest setelah diterapkannya metode permainan tradisional bagasing
7	Lalu Sapta Wijaya Kusuma, Rusdiana Yusuf (Kusuma & Yusuf, 2021)	Integrasi Permainan Tradisional Dalam Metode Pembelajaran Praktik untuk Meningkatkan Minat Belajar PJOK	Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa dengan integrasi permainan tradisional dalam metode pembelajaran praktik dapat meningkatkan minat belajar PJOK siswa kelas VI SDN 4 Selaparang Lombok Timur.
8	Monica Septinia Widhayanty, Bambang Ferianto Tjahyo, Sucipto (Widhayanty & Tjahyo, 2023)	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Melalui Model Pembelajaran Make a Match pada Materi Permainan Tradisional	dengan menggunakan model pembelajaran make a match dapat berpengaruh pada tingkat hasil belajar siswa.

---

9	Agus Santosa (Santosa, 2019)	Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Hasil Belajar Lompat Jangkit	Berdasarkan hasil penelitian dengan hasil yang diperoleh yaitu pengaruh permainan tradisional terhadap hasil belajar lompat jangkit yang dikatakan positif signifikan.
10	Inggit Pragasuri Subakthi Putri, N. Dantes, K. Suranata (Subakthi Putri et al., 2020)	Model Pembelajaran Quantum Teaching Tipe TANDUR Berbantuan Permainan Tradisional Terhadap Hasil Belajar IPA	Berdasarkan hasil penelitian, dengan penggunaan model pembelajaran quantum teaching tipe TANDUR ini dampak yang baik. Hasil penelitian yang diperoleh bisa memberikan suatu tolak ukur dalam pembelajaran dibandingkan sebelumnya.

---

Berdasarkan temuan dari 10 (sepuluh) jurnal yang dicermati penulis, permainan tradisional memiliki berbagai manfaat untuk meningkatkan hasil belajar. Bermain adalah aktivitas yang melibatkan diri anak secara keseluruhan. Dengan bermain, anak termotivasi untuk meningkatkan keterampilannya, yang dapat berdampak pada perkembangan fisik motorik, perkembangan sosial emosional, perkembangan kognitif, dan bahasa anak. Perkembangan emosi anak akan didorong oleh pengalaman bermain ini untuk menjadi lebih kreatif. Ini akan mendorong kreativitas dalam bersosialisasi dan menjunjung tinggi nilai budaya bangsa.

Permainan tradisional bukan hanya sekadar hiburan anak-anak, tetapi juga memiliki nilai edukatif yang dalam. Mereka merupakan bagian tak terpisahkan dari warisan budaya bangsa, mencerminkan kearifan lokal dan hubungan yang sinergis antara budaya dan alam. Karena itu, penting untuk melestarikan dan menjaga permainan tradisional karena mereka mengandung nilai-nilai seperti kebersamaan, kreativitas, berpikir kritis, dan rasa syukur (Cendana & Suryana, 2022; Munawaroh, 2017; Rahman et al., 2021). Permainan tradisional juga berperan penting dalam mengembangkan potensi anak, termasuk kecerdasan intelektual, emosional, dan kreativitas mereka. Permainan tradisional memberikan stimulasi yang penting dalam pengembangan aspek kognitif, emosi, dan kedisiplinan pada anak usia dini. Selain itu, permainan ini mendorong anak untuk berpikir kreatif dengan melakukan modifikasi terhadap permainan serta meningkatkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah.

Permainan tradisional juga memfasilitasi interaksi sosial yang aktif antara anak-anak, mengembangkan keterampilan sosial mereka melalui pengalaman bermain bersama. Hal ini membantu mereka mengembangkan kesadaran diri yang kompleks terhadap emosi seperti rasa malu dan bangga. Selain itu, permainan tradisional menciptakan suasana yang mendukung pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan di kelas, membantu siswa fokus dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Secara keseluruhan, permainan tradisional bukan hanya sebagai sarana rekreasi, tetapi juga sebagai instrumen penting dalam pembangunan holistik anak-anak, meningkatkan berbagai aspek perkembangan mereka secara optimal.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa perhatian dan dukungan terhadap permainan tradisional dapat mengembalikan nilai-nilai warisan leluhur yang penting, menjadi alternatif yang efektif dalam memajukan berbagai aspek perkembangan anak. Permainan tradisional tidak hanya menyimpan nilai-nilai budaya, tetapi juga memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dan perkembangan mereka secara keseluruhan. Penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas belajar siswa serta mengembangkan berbagai keterampilan seperti motorik dan sosial-emosional. Melalui permainan kompetitif, anak-anak dapat belajar bersaing secara sehat dan mengembangkan kemampuan sosial mereka dalam berinteraksi dalam kelompok sosial.

## DAFTAR RUJUKAN

- Aliriad, H. (2023). Analisis Konsep Permainan Tradisional dan Implementasinya dalam Pendidikan Olahraga. *Jurnal MensSana*, 8(1), 52–61.
- Aliriad, H., Adi, S., Manullang, J. G., Endrawan, I. B., & Satria, M. H. (2024). Improvement of Motor Skills and Motivation to Learn Physical Education Through the Use of Traditional Games. *Physical Education Theory and Methodology*, 24(1), 32–40. <https://doi.org/https://doi.org/10.17309/tmfv.2024.1.04>
- Anshory, D. Al, & Sulistijorini. (2019). Ethnobotany of Traditional Children's Games of Javanese Society in Central Java: *Media Konservasi*, 24(3), 252–260. <https://doi.org/10.29244/medkon.24.3.252-260>
- Aryananda, I. P. G., Lesmana, K. Y. P., & Gunarto, P. (2022). Implementasi Permainan Tradisional Mameong-Meongan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kebugaran Jasmani. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 7(2), 81–91.
- Aryati, V. A. (2019). Pengaruh permainan tradisional terhadap hasil belajar lari jarak pendek siswa smp negeri 7 kota sukabumi. *Indonesia Sport Journal*, 2(2), 39–48.
- Cendana, H., & Suryana, D. (2022). Pengembangan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan ....* <http://repository.unp.ac.id/36800/>
- Hanafia, A., Wiryanto, W., Ekawati, R., & Hendratno, H. (2021). Penerapan permainan tradisional congklak untuk meningkatkan hasil belajar dan kepercayaan diri siswa. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 354–361.
- Helvana, N., & Hidayat, S. (2020). Permainan Tradisional untuk Menumbuhkan Karakter Anak. *PEDADIDAKTIKA Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 253–260. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i2.25623>
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kognitif siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 17–26.
- Jiwandono, I. S. (2020). Permainan tradisional sebagai upaya meningkatkan karakter disiplin dan jujur mahasiswa pendidikan guru sekolah dasar. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah ....* [https://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal\\_inventa/article/view/2137](https://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_inventa/article/view/2137)
- 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. <https://doi.org/10.36312/rj.v1i1.487>
- Munawaroh, H. (2017). Pengembangan model pembelajaran dengan permainan tradisional engklek

sebagai sarana stimulasi perkembangan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/19>

- Nurdiana, U., & Widodo, W. (2018). Keefektifan Media Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pensa: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 6(02).
- Rahman, A., Simatupang, N., & Sinulingga, A. (2021). Pengembangan Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Gerak Manipulatif Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik Olahraga*, 7(2), 27–31. <https://doi.org/10.24114/jpor.v7i2.31238>
- Santosa, A. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Hasil Belajar Lompat Jangkit. *Journal of Physical and Outdoor Education*, 1(2), 98–105. <https://doi.org/10.37742/jpoe.v1i2.39>
- Sari, N. Y., Agustini, F., & KHB, M. A. (2019). Efektivitas Permainan Tradisional Gobag Sodor Terhadap Hasil Belajar Subtema 3 Keseimbangan Ekosistem. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(1). <https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i1.17296>
- Srikandi, S., Suardana, I. M., & Sulthoni, S. (2020). Membentuk Karakter Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Teori Penelitian Dan Pengembangan*, 5(12), 1854–1859. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i12.14364>
- Subakthi Putri, I. P., Dantes, N., & Suranata, K. (2020). Model Pembelajaran Quantum Teaching Tipe TANDUR Berbantuan Permainan Tradisional Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 186. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25137>
- Susanto, B. H. (2017). Model pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan tradisional untuk membentuk karakter pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*. <https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JMK/article/view/2248>
- Suyitno, S. (2018). Metode penelitian kualitatif: konsep, prinsip dan operasionalnya. *Journal of Social Science (CEOSR&RJ-JSS)*, 7(1).
- Syarif, A. (2018). Penerapan metode permainan tradisional bagasing dalam meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran penjaskes di SDn 3 Petuk Katimpun. *Jurnal Meretas*, 5, 11–21.
- Tyas, R. W., & Widyasari, C. (2023). Permainan Tradisional dalam Mengembangkan Karakter Kerjasama Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia ....* <https://www.murhum.ppjpaud.org/index.php/murhum/article/view/255>
- Van Harling, V. N. (2021). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Kemampuan Berpikir Siswa pada Mata Pelajaran Kimia. *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3332–3338. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1215>
- Widhayanty, M. S., & Tjahyo, B. F. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Melalui Model Pembelajaran Make a Match pada Materi Permainan Tradisional. *Jumper: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, 4(1), 177–187.
- Wijaya, H. (2019). Metode-Metode Penelitian Dalam Penulisan Jurnal Ilmiah Elektronik. *OSF Preprints*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/dw7fq>
- Wu, J., Yang, Y., Yu, H., Li, L., Chen, Y., & Sun, Y. (2023). Comparative effectiveness of school-based exercise interventions on physical fitness in children and adolescents: a systematic review and network meta-analysis. *Frontiers in Public Health*, 11, 1194779. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2023.1194779>