



## **Pelestarian Permainan Tradisional *Teba* Di SDN Karya Bakti**

**Dinda Hartina 1<sup>abcde</sup>, Risna Podungge 2<sup>abc</sup>, Sarjan Mile 3<sup>ade</sup> Agung Prasetyo 4<sup>ae</sup>**

<sup>1,2,3</sup>. Pendidikan Jasmani, Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo, Indonesia.

<sup>4</sup>Pendidikan Keplatihan Olahraga, Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo, Indonesia.

Received: 12 January 2024; Accepted 30 Juni 2024; Published 18 July 2024



### **ABSTRAK**

Tujuan Penelitian ini, yaitu untuk mengetahui; Pertama Permainan Tradisional Teba Suku Saluan. Kedua, untuk mengetahui aturan Permainan Tradisional Teba Suku Saluan. Ketiga, Untuk Mengetahui Cara Mengembangkan atau Melestarikan Kembali Permainan Tradisional Teba Suku Saluan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Sumber data yang digunakan adalah data lisan yang di peroleh dari informan-informan yang ada dilingkup sekolah dan masyarakat sekitar SDN Karyabakti, melalui wawancara hingga praktek yang di lakukan oleh penulis, teknik pegumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi wawancara serta dokumentasi. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Permainan tradisional Teba Suku Saluan banyak memberikan dampak positif bagi anak, terutama pada keterampilan sosial anak seperti kemampuan mengatur pikiran, emosi, dan perilaku untuk memulai dan memelihara hubungan atau interaksi dengan lingkungan sosial Secara efektif. Selain itu Permainan tradisional Teba juga memiliki banyak manfaat bagi semua kalangan masyarakat. Semisal alasan ekonomi, permainan ini tidak mengeluarkan biaya yang mahal atau gratis bahan-bahannya mudah ditemukan. Permainan tradisional Teba menjadi satu wadah penghimpun lahirnya generasi inovatif dan kreatif, hal dikarenakan secara tidak sadar melalui permainan Teba ini terbentuk sebua edukasi tentang menjunjung tinggi nilai kebersamaan dan memupuk semangat kerjasama sehingga membentuk karakter anak, menjadikan masyarakat indonesia yang ramah dan terkenal tinggi akan kemauan dan kerja kerasnya untuk menggapai harapan dan cita cita.

**Kata Kunci:** Permainan Tradisional, Teba Suku Saluan

**\*Corresponding Author**

Email : [dindahartina@gmail.com](mailto:dindahartina@gmail.com)

**Copyright © 2024** Dinda Hartina<sup>1</sup>, Risna Podungge<sup>2</sup>, Sarjan Mile<sup>3</sup>. Agung Prasetyo<sup>4</sup>

**How to Cite:** Dinda Hartina, Risna Podungge, Sarjan Mile, agung Prasetyo (2024). Pelestarian Permainan Tradisional Teba Di SDN Karya Bakti. *JAS: Jambura Arena Sports*, 1(1), 81-88.

**Authors' Contribution:** a – Study Design; b – Data Collection; c – Statistical Analysis; d – Manuscript Preparation; e – Funds Collection



## **PENDAHULUAN**

Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama. Banyak permainan yang dilakukan oleh anak-anak secara beramai-ramai dengan teman-teman mereka di halaman atau di teras rumah. Mereka berkelompok, berlarian, atau duduk melingkar memainkan salah satu permainan dan tercipta keakraban. (1) jika semua orang tua tahu dan menyadari bahwa aktivitas gerak dan suara anak (bisa disebut bermain) adalah cara yang paling efektif untuk anak belajar sesuatu. Sebab, bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi anak. Lewat permainan, anak akan mengalami rasa bahagia. Dengan perasaan suka cita. itulah syaraf atau

neuron di otak anak dengan cepat saling berkoneksi untuk membentuk satu memori baru. Itulah sebabnya mengapa anak-anak dengan mudah belajar sesuatu melalui permainan tradisional.

Para psikolog menilai bahwa sesungguhnya permainan tradisional mampu membentuk motorik pada pemain, kasar maupun halus. Selain itu, permainan tradisional juga dapat dimanfaatkan untuk pengenalan budaya suku, dan dapat melatih kemampuan sosial para pemainnya. Inilah yang membedakan permainan tradisional dengan permainan modern. Pada umumnya, permainan tradisional adalah permainan yang membutuhkan lebih dari satu pemain. Hal ini sangat berbeda dengan pola permainan modern. Kemampuan sosial bagi kalangan anak-anak maupun remaja tidak terlalu penting dalam permainan modern ini, malah cenderung diabaikan karena pada umumnya permainan modern membentuk pemain individual dimana semua kalangan dapat bermain sendiri tanpa kehadiran teman-temannya. Sekalipun dimainkan oleh dua orang, kemampuan interaksi pemain dengan temannya tidak terlihat. Pada dasarnya, permainan modern memberi efek secara langsung sadar tidak sadar sang pemain terfokus pada permainan yang ada di hadapannya, sehingga keadaan demikian tentu memberi efek sosialisasi yang tertutup bagi anak maka sangat sulit ketika bersosialisasi dilingkungannya.

Permainan modern juga memberi sosialisasi yang tidak baik kepada anak, misalnya saja permainan online Fire Fair Moba dll, disanalah anak diajarkan memiliki berkata kasar dari voice dashboard game tersebut yang memang anak-anak jaman sekarang cenderung sangat kasar mulut mereka selain itu. Permainan modern cenderung bersifat agresif, sehingga tidak jarang anak yang memainkan dalam istilahnya player bersikap agresif hal itu disebabkan pengaruh dari permainan modern yang contohnya telah penulis tuangkan di paragraf sebelumnya, selain itu permainan modern juga tidak memiliki batasan usia sehingga anak usia Sekolah Dasar sudah dapat mengaksesnya didalam permainan tersebut banyak hal negatif yang disampaikan oleh anak yang sudah remaja hal ini yang menjadi tabiat, kebiasaan yang diikuti oleh anak-anak usia Sekolah Dasar tersebut sehingga hal demikianlah yang tidak berkesinambungan dengan proses pertumbuhan anak. Dengan demikian maka perlu diangkat satu dari sekian banyak permainan tradisional suku saluan yang dirumuskan dalam judul "Pelestarian Permainan Tradisional Teba di SDN Karya Bakti" sebagai bentuk refleksi terhadap perubahan dan polarisasi jaman yang semakin berubah dan semakin jauh meninggalkan tradisi-tradisi yang bersifat tradisional yang diistilahkan judul oleh generasi masa kini oleh karenanya penting diadakan studi kasus tersebut yang nanti diharapkan mampu memberi efek kepada masyarakat suku saluan sebagai pewaris untuk sadar dan membangun kembali permainan-permainan tradisional suku yang nanti memberi warna sebagai produk suku yang unik, selain itu juga tidak hanya pada permainan tradisional teba tetapi pada permainan tradisional suku saluan lainnya.

Bermain juga dapat dikondisikan. Lingkungan dapat dirancang untuk berbagai permainan dalam membantu percepatan aspek perkembangan tertentu. Misalnya, bila menginginkan anak berlatih fisik, melompat, memanjat, dan lainnya; lingkungan dapat menyediakan alat yang berkenaan dengan memanjat, melompat, dan sebagainya. (2)

Bermain memiliki ciri khas dimana ini dapat membedakan dengan kegiatan belajar maupun bekerja. Alat permainan yang digunakan anak untuk bermain biasanya berbentuk nyata, hal itu tentu dapat menstimulasi perkembangan anak seperti mengenal warna, bentuk, ukuran, ringan berat, kecil besar, halus kasar dan lain sebagainya. Anak bermain dengan mengeksplorasi lingkungan sekitar untuk memperoleh sesuatu dan memenuhi rasa ingin tahu yang

berhubungan dengan pengetahuan dan mengembangkan ketrampilan serta meningkatkan kreativitas anak yang mempengaruhi perkembangan otak kanan dan otak kiri.

Kehidupan masyarakat di masa lalu yang bias di bilang tidak mengenal dunia luar telah mengarahkan dan menuntun mereka pada kegiatan yang tinggi akan kebersamaan. Permainan merupakan suatu kegiatan yang mana bisa dilakukan sendiri atau bersama-sama dengan tujuan bersenang-senang atau mengisi waktu luang dimana seseorang terlibat dalam sebuah konteks dengan peserta lain (3)

(4) Mengatakan bahwa pada dasarnya kegiatan “bermain” anak-anak merupakan suatu persiapan untuk dewasa, suatu pertandingan yang akan menghasilkan yang kalah dan yang menang, perwujudan dari rasa cemas dan marah. Bermain tidak lepas dari kehidupan anak-anak hingga dewasa nanti, karena bermain juga merupakan suatu kebutuhan bagi setiap anak.

(5) mengemukakan bahwa permainan dan bermain memiliki banyak fungsi bagi anak, khususnya dalam menstimulasi tumbuh-kembang, Permainan sebagai sarana menumbuhkan kemampuan sosialisasi pada anak. Bermain memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan sosialnya yang dapat mengajarkan anak untuk mengenal dan menghargai orang lain.

Setiap daerah mengenal permainan tradisional dengan namanya masing-masing permainan ini dahulu sering dimainkan oleh anak-anak untuk mengisi hari-hari bermain mereka namun sekarang, terutama di kota-kota besar, permainan tradisional mulai ditinggalkan banyak hal yang menyebabkan permainan tradisional mulai ditinggalkan, diantaranya adalah kemajuan teknologi terutama dalam bidang permainan anak-anak, setiap negara menginginkan negaranya menguasai teknologi sesuai dengan perkembangan jaman hal inilah menjadikan kurangnya eksistensi permainan tradisional dikalangan anak-anak. (6) Padahal menurut Jean Piaget permainan membentuk konsep keterampilan dan membentuk kognisi anak serta mengembangkan kognisi tersebut. Artinya permainan (permainan tradisional) sebenarnya mempunyai elemen-elemen yang mampu menumbuhkan semangat kreatifitas dan kecerdasan seorang anak. Menurut Piaget, ada tahapan operasional konkrit yang dialami oleh anak-anak pada usia 7-11 tahun, dimana pada usia itu mereka mulai mengenal permainan dengan teman sebaya, ada tahapan hilangnya konsep egosentris pada diri anak-anak, sehingga saat mereka memasuki tahapan operasional formal sampai dewasa mereka mampu berkembang dengan lebih baik. Selain itu bermain dapat mengembangkan aspek motorik dari anak sehingga pertumbuhan fisik pun menjadi maksimal (7). Bahkan di Indonesia permainan tradisional yang dilakukan memiliki nilai budaya yang sangat besar. Permainan tradisional akan mengembangkan karakter anak dan juga mencintai budayanya

Menurut James Danandjaja, permainan tradisional adalah salah satu bentuk permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta banyak mempunyai variasi. Jika dilihat dari akar katanya permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan. (8)

Permainan tradisional adalah aktivitas yang dilakukan tanpa paksaan, mendatangkan rasa gembira, dalam suasana yang menyenangkan berdasarkan tradisi masing-masing daerah yang ada di lingkungan, dimainkan dengan menggunakan alat ataupun tidak menggunakan alat, dan dilakukan sesuai dengan aturan yang sudah di sepakati sebelum permainan di mulai, seperti peraturan, lapangan, jumlah pemain, dan lain sebagainya, (9)

Permainan tradisional merupakan salah satu sarana bermain bagi anak. Selain bermanfaat bagi kesehatan, kebugaran dan tumbuh kembang anak, terdapat juga nilai-nilai positif yang

terkandung dalam permainan tradisional misalnya kejujuran, kerjasama, sportif, tolong menolong, tanggung jawab, disiplin dan masih banyak lagi dimana hal-hal tersebut dapat membangun karakter anak (4)

Permainan tradisional ini bisa di kategorikan dalam tiga golongan yaitu permainan untuk bermain (rekreatif), permainan untuk bertanding (kompetitif), dan permainan yang bersikap pendidikan (edukatif). Permainan tradisional bisa di golongkan dalam permainan modern karena cara menggunakannya sama tapi yang membedakan permainan tersebut adalah alat serta metodenya, begitupun cara memahaminya untuk permainan tradisional sangat mudah di pahami oleh kalangan anak-anak masa jaman dulu sampai sekarang. (10)

Berbagai permainan modern dinilai lebih menarik bagi kaum anak-anak karena menghadirkan visualisasi serta tantangan tersendiri. Namun tanpa disadari pola bermain yang demikian memiliki beberapa sisi negatif, baik dari sisi kesehatan fisik maupun psikis. Gangguan pada mata, obesitas, efek radiasi dari smartphone serta kecanduan game online sudah menjadi hal yang wajar ditemui pada anak-anak yang hidup di kota-kota besar. (11)

#### **METODE**

Fraenkel dan Wallen menyatakan bahwa penelitian yang mengkaji kualitas hubungan, kegiatan, situasi atau material di sebut penelitian kualitatif, dengan penekanan kuat pada deskripsi menyeluru dalam menggambarkan rincian segala sesuatu yang terjadi pada suatu kegiatan atau situasi tertentu. (12)

Maka Penelitian ini akan mengacu pada jenis studi kasus yang merupakan pengalihan data informasi, mengenai permasalahan dalam penulisan yaitu bagaimana melestarikan permainan tradisional teba suku saluan, serta sebagai media pembelajaran peserta didik. Hal-hal demikian dapat dijadikan kesimpulan dan solusi.

(13) Pengumpulan data merupakan salah satu tahapan sangat penting dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang benar akan menghasilkan data yang memiliki kredibilitas tinggi, dan sebaliknya. Oleh karena itu, tahap ini tidak boleh salah dan harus dilakukan dengan cermat sesuai prosedur dan ciri-ciri penelitian kualitatif.

Setelah di lakukan validitas data, selanjutnya untuk lebih menjadikan penelitian ini lebih terarah dan menjadi penelitian yang kredibilitas, maka perlu untuk di lakukan lagi proses menganalisis data, untuk menganalisis data dapat di lakukan dengan cara sebagai berikut: 1. Reduksi Data. Dalam prosesnya, data terlebih dahulu di kumpulkan untuk memperoleh gambaran secara keseluruhan, kemudian di kelompokkan kedalam beberapa bagian sesuai subansi permasalahan, untuk proses analisis dan kesimpulan. 2. Penyajian Data. Selanjutnya yang di lakukan dalam proses Analisis data adalah penyajian data, proses ini di lakukan dengan mendeskripsikan data sesuai dengan rumusan masalah yang di maksudkan, agar alur dalam mendeskripsikan sesuai dengan sistematika permasalahan yang akan di pecahkan. 3. Penarikan Kesimpulan. Setelah di lakukan kedua tahap di atas maka perlu di ambil yang namanya kesimpulan dari pemecahan masalah, maka pada tahap terakhir dari analisis data adalah penarikan kesimpulan, penarikan kesimpulan di lakukan untuk mengetahui seperti apa permainan tradisional Teba suku saluan, sesuai keterangan dari sumber-sumber yang ada.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pembuatan arena permainan dan kesepakatan: Pembuatan tiang serta lubang kecil letak ditelungkupnya teba. Jarak, seberapa jauh garis star dan tiang. Umumnya 5-8 Meter. Sangsi bagi yang kalah. ada beberapa sangsi dalam permainan teba: - Gayang(diterbangkan), bagi tim yang kalah teba akan diterbangkan oleh pihak yang menang. Sangsi mode gayang ini terbagi

kedalam dua jenis kesepakatan yang beresiko 1. ditebangkan kesamak-semak, resikonya hilang, kebeton/batu, resikonya pecah. - Kopo (Pecah) sangsi jenis ini caranya sama dengan yang pertama yaitu dilakukan dengan cara gayang diarahkan ketembok/batu. - Pepeli (diketok) model sangsi ini terdapat dua cara pelaksanaannya, yaitu diketok kuat atau diketok biasa saja yang penting sudah mengeluarkan bunyi. Dari beberapa sangsi di atas anak-anak banyak memilih atau bersepakat bermain santai dan tidak merusak teba masing-masing, sehingga presentasinya banyak yang memilih Pepeli (diketok) biasa saja atau dengan lemah yang penting sudah bunyi.

Mencari teman, Pasangan bermain: Semisal, 4 orang yang akan bermain maka 4 orang tersebut memegang teba<sup>2</sup>nya masing-masing dan menarunya di atas telapak tangan, kemudian 4 orang tersebut bersepakat untuk menjatuhkan dengan cara di pukul dengan pantoke hinganya teba tersebut akan jatuh. tertelungkup atau terbuka, yang tertelungkup berpasangan dengan yang tertelungkup begitupun sebaliknya dengan yang terbuka darisanalah pasangan bermain akan diketahui.

Permainan dimulai: Setelah mendapatkan pasangan masing-masing tim diwajibkan yang tadi tebanya tertelungkup untuk menelungkupkan teba, nya kesamping tiang yang sudah di buat sebelumnya dan yang akan memulai permainan adalah teba nyaterbuka, dengan memukul teba garis start yang sudah ditentukan sebelumnya.

Selanjutnya masuk dalam alur permainan. 1) Setelah dipukul dari garis star. Teba dipukul lagi mengenai titik sasaran tiang atau teba yang tertelungkup tergantung jarak palingdekat. Disini target harus tepat sasaran. Apabila tidak tepat sasaran maka menjadi tanggung jawab dari teman setim. 2) Jika teman setim berhasil memukul teba dan mengenai sasaran maka permainan dilanjutkan sampai semua target terselesaikan(harus tepat sasaran) dan keluar sebagai pemenang dan berhak memberi sangsi kepada tim lawan. Apabila kedua (pasangan) tidak mengenai sasaran, maka dikatakan gugur, dan menelungkupkan tebanya, timlawan akan memulai permainan sebagai seperti yang dilakukan timsebelumnya. Begitulah seterusnya, sampai adayang keluar sebagai pemenangnya.

Dalam permainan ini terdapat istilah dalam bahasa daera saluan yaitu, Tumpegorogo, adalah sebutan bagi tim yang memukul tebanya dari garis star dan mengenai sasaran teba yang ditelungkupkan ataupun tiang, jika terjadi temikian maka tim tersebut menang dan dapat langsung berkesempatan memberi sangsi kepada tim lawan.

Mengambil dari penjelasan sebelumnya maka jalan yang dapat ditempu sebagai upaya pelestarian permainan tradisional teba suku saluan ini terbilang mudah karena didukung oleh pihak pemerinta kecamatan, namun ada tantangan dibalikinya, yaitu proses penyesuaian dengan kondisi perkembangan jaman yang dimana adaptasi permainan tradisional digeser oleh permainan modern.

Selanjutnya Arif menuturkan dimana permainan tradisional ini bertahan dikalangan anak-anak Desa Ampere dikarenakan terbilang ekonomis, maksudnya permainan tradisional tidak memerlukan biaya Internet dan sebagainya beda halnya dengan permainan modern berbasis hand pone(android). permainan tradisional komposisinya didapatkan dilingkungan sekitar, dari bahan-bahan yang sederhana, belum lagi nilai manfaat lainnya, permainan tradisional menurutnya mengajarkan kemandirian yang dapat mengubah pola pikir serta inovasi dari anak-anak usia sekolah tersebut, iya berharap permainan ini dapat dilestarikan dengan menempuh jalan sosialisasi terus menerus hinganya tidak akan hilang. Semisal stiap 2 bulan digelar permainan atau jenis pertandingan teba.

Ada fakta menarik dari permainan tersebut menurut Imran, dilingkungan Kecamatan setiap 1 tahun tepatnya 12 Pebruari selalu diadakan pertandingan tersebut dimulai dari tahun ini

(2023), diharapkan ini terus berkembang hingga permainan tersebut menjadi trending dikalangan masyarakat Kecamatan Pagimana dan umunya di Kabupaten Bangai, sebagai serumpun Suku Saluan, selebihnya melalui proyek Sekolah Merdeka yang menargetkan bulan Oktober 2023 akan ditampilkan kearifan Lokal disetiap suku yang mendiami Kecamatan Pagimana, Proyek ini bernama P5 yang menitik beratkan pada tarian, olahraga sampai pada permainan berbasis kearifan lokal.

Permainan tradisional teba juga menjadi salahsatu permainan yang ada dalam rangkaian proyek P5. Kegiatan proyek tersebut adalah contoh bentuk pelestarian yang penulis dan semua masyarakat Kecamatan Pagimana sampai Masyarakat Kabupaten Bangai pada umunya terkusus Suku Saluan yang tentu sangat mengharapkan dan bersyukur atas munculnya Proyek tersebut.

Permainan tradisional merupakan asset budaya, yaitu modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan eksistensi dan identitasnya di tengah masyarakat lain. Permainan tradisional bisa bertahan atau dipertahankan karena pada umumnya mengandung unsur-unsur budaya dan nilai-nilai moral yang tinggi, seperti: kejujuran, kecakapan, solidaritas, kesatuan dan persatuan, keterampilan dan keberanian. Sehingga, dapat pula dikatakan bahwa permainan tradisional dapat dijadikan alat pembinaan nilai budaya pembangunan kebudayaan nasional Indonesia.

Keberadaan permainan tradisional, semakin hari semakin tergeser dengan adanya permainan modern, seperti video game dan virtual game lainnya. permainan

tradisional yang ada di Nusantara ini dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti : Aspek motorik: Melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, motorik halus. Aspek kognitif: Mengembangkan maginasi, kreativitas, problem solving, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual. Aspek emosi: Katarsis emosional, mengasah empati, pengendalian diri. Aspek bahasa: Pemahaman konsep-konsep nilai. Aspek sosial: Menjaln relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/ masyarakat. Aspek spiritual: Menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat Agung (transcendental). Aspek ekologis: Memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana. Aspek nilai-nilai/moral : Menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya. Jika digali lebih dalam, ternyata makna di balik nilai-nilai permainan tradisional mengandung pesan-pesan moral dengan muatan kearifan lokal (local wisdom) yang luhur dan sangat sayang jika generasi sekarang tidak mengenal dan menghayati nilai-nilai yang diangkat dari keanekaragaman suku-suku bangsa di Indonesia.

## **KESIMPULAN**

Permainan tradisional lebih banyak memberikan dampak positif bagi anak terutama pada keterampilan sosial anak seperti kemampuan mengatur pikiran, emosi, dan perilaku untuk memulai dan memelihara hubungan atau interaksi dengan lingkungan sosial Secara efektif.

Selain itu Permainan tradisional juga meiliki banyak manfaat bagi semua kalangan masyarakat. tidak mengeluarkan biaya yang mahal atau gratis bahan-bahanya mudah ditemukan. pada umumnya permainan tradisional menjadi tempat untuk menjalin tali silaturahmi antar anak. Selain itu ada psikolog yang menilai bahwa permainan tradisional mampu membentuk motorik pada pemain, kasar maupun halus. Selain itu, permainan tradisional juga dapat dimanfaatkan untuk pengenalan budaya suku saluan, dan dapat melatih kemampuan sosial para pemainnya.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Dengan ini mengucapkan syukur Alhamdulillah akhirnya terselesaikan penelitian ini dengan bantuan dari semua pihak. Kepada kedua orang tua yang selalu memberikan motivasi dan kasih sayang kepada saya. Kepala dosen pembimbing dan penguji yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan penelitian ini. Kepada teman-teman saya yang dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Arisandiyessi & Sepriadi. Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga Kesehatan di Sekolah Dasar. *J Pendidik Olahraga* [Internet]. 2023;6(1):54. Available from: <http://jpdo.ppj.unp.ac.id/index.php/jpdo/article/view/1277>
2. Rahmat Permana. Efektivitas Metode Pembelajaran Pendidikan Jasmani Play Tech Play Terhadap Peningkatan Kebugaran Siswa Sekolah Dasar. *Nat J Penelit Pendidik dan Pembelajaran* [Internet]. 2018;5(1):294–302. Available from: <https://scholar.archive.org/work/zsm3s4mmhvbb3anukhctyufade>
3. Siti Nur Hayati, Putro KZ. BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI. *Gener Emas* [Internet]. 2021 Jul 12;4(1):52–64. Available from: <https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/6985>
4. Mulyani N. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press; 2013.
5. Nur H. MEMBANGUN KARAKTER ANAK MELALUI PERMAINAN ANAK TRADISIONAL. *J Pendidik Karakter* [Internet]. 2013 Jun 18;4(1). Available from: <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/1290>
6. Sudjana Nana & R. *Media Pengajaran*. Bandung: PT Sinar BARu Algesindo; 2017.
7. Baan AB, Rejeki HS, Nurhayati. Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *J Bungamputi*. 2020;6(0):14–21.
8. Nisa U. Stigma Disabilitas di Mata Orang Tua Anak Difabel di Yogyakarta. *INKLUSI* [Internet]. 2021 Sep 29;8(1):75. Available from: <http://ejournal.uin-suka.ac.id/pusat/inklusi/article/view/2456>
9. Holifurrahman H. Kurikulum Modifikasi dalam Praktik Pendidikan Inklusif di SD Al-Firdaus. *INKLUSI* [Internet]. 2020 Dec 26;7(2):271. Available from: <http://ejournal.uin-suka.ac.id/pusat/inklusi/article/view/2166>
10. Hidayat, Joni Taufik; Isnanto, Juni; Kadir, Sulasikin Sahdi; Putri MS. Pendampingan

Futsal Putri Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Rekreasi Universitas Negeri Gorontalo pada Turnamen Karang Taruna Hutabohu. *J Community Serv Educ* [Internet]. 2022;2(1):16–23. Available from: <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/educate/article/view/2458>

11. Depdiknas. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia; 2014.
12. Arikunto S. *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar; 2017.
13. Sukardi. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Prakteknya*. Yogyakarta: Diva Press; 2013.