

## Pengembangan Model Permainan Tradisional *Kamory* Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama

Mohammad Rizky<sup>1abcde</sup>, Sarjan Mile<sup>2acd</sup>, Juni Isnanto<sup>3acde</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Jasmani Kesehatan Rekreasi/Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

### Abstrak

Mohammad rizky 831421040 PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN TRADISIONAL KAMORY. Pembimbing 1 Drs.Sarjan Mile.M.Si Dan Pembimbing II Juni Isnanto M.Pd Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu permainan tradisional kalari (hadang),yaitu dikembangkan menjadi pengembangan model permainan tradisional kamory bagi siswa sekolah menengah pertama. Model ini dirancang agar, permainan tradisional bisa menjadi unik dan lebih menyenangkan dan juga bisa meningkatkan partisipasi dalam pengelompokan siswa.Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan pendekatan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMPN 1 Botupingge. Instrumen pengumpulan data meliputi observasi dan angket. Hasil pengembangan dituangkan dalam bentuk buku panduan permainan kamory yang dilengkapi dengan petunjuk teknis dan ilustrasi. Uji kelayakan oleh siswa menunjukkan skor interval  $>4$  yang tergolong dalam kategori sangat layak. Selain itu, hasil uji pre-test dan post-test aspek kognitif menunjukkan peningkatan signifikan, yang menandakan efektivitas model ini dalam pembelajaran. Dengan demikian, Permainan tradisional kalari(hadang) layak untuk dikembangkan dan dimainkan oleh siswa.

**Kata kunci:** Pengembangan, Permainan, Tradisional, kamory

Cara Mengutip: mohammad rizky (2025). Pengembangan Model Permainan Tradisional *Kamory* Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. Jurnal Tomini Olahraga: Jurnal Olahraga, V 2(N. 2), 326-332.

**Kontribusi penulis:** a – Menyusun konsep; b – Merumuskan metode; c – Melakukan penelitian; d – Pengolahan hasil; e – Interpretasi dan kesimpulan; f - Mengedit versi final

### PENDAHULUAN

Bermain merupakan kebutuhan bagi anak. Bermain akan memberikan pengalaman berharga bagi semua anak. Bermain sudah dimulai dari masa bayi dan idealnya

berlanjut sepanjang kehidupan anak. Bermain dan permainan dapat memberikan kontribusi positif bagi perkembangan seluruh aspek perkembangan yang meliputi aspek moral agama, social emosional, bahasa, kognitif, fisik motorik, dan juga seni pada anak usia dini. Bermain merupakan platform yang kompleks untuk belajar tentang diri dan bagaimana dunia bekerja. Bermain juga dapat menghubungkan anak-anak dengan imajinasinya, lingkungan, orangtua, keluarga, dan dunia. Ditegaskan pula bahwa dengan kegiatan bermain dapat membantu anak untuk mengenal dirinya, mengetahui dengan siapa dia tinggal dan seperti apa lingkungan tempat dia tinggal. Aktivitas bermain bukan hanya sekedar sesuatu yang menyenangkan untuk anak, dengan bermain anak dapat memperoleh pengalaman dan informasi baru melalui interaksi dengan teman sebaya dan lingkungannya. Bermain pada dasarnya memiliki tujuan yang sebagian tidak terpisahkan dari sebuah aktivitas, dimana tujuan dalam sebuah kegiatan permainan adalah tunduk pada sarana untuk mencapainya. Bermain juga merupakan media belajar dan kegiatan yang memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan bagi anak. Melalui bermain anak mengenali kelebihan dan kekurangan dirinya. Bahkan ketika anak sakit aktivitas bermain tetap menjadi kegiatan yang menyenangkan. Melalui bermain diharapkan mampu untuk membantu individu mencapai kesuksesan tingkah laku di masa depan

Bermain merupakan suatu bentuk kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak maupun orang dewasa untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar, selain itu bermain juga dapat melepas kejenuhan yang sedang dirasakan oleh individu. Bermain (play) merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang yang bertujuan untuk menghibur diri sendiri sehingga timbul kesenangan dalam jangka tertentu. Selain itu bermain juga merupakan sesuatu yang dibutuhkan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak terutama anak usia balita, usia dini, dan usia sekolah dasar untuk melatih perkembangan yang ada dalam diri anak. Anak-anak akan merasakan kesenangan tersendiri saat dapat bermain, karena dengan bermain anak dapat mengeksplor lebih banyak tentang lingkungan dan bertemu dengan teman yang lain, sehingga dengan bermain dapat meningkatkan pengalaman anak. Permainan menjadi media latihan gerak ketika pendidikan jasmani diajarkan karena menarik bagi siswa. Permainan untuk anak digolongkan menjadi dua jenis yaitu permainan tradisional dan permainan modern. Permainan tradisional sudah ada sejak jaman dahulu dan diwariskan secara turun temurun. Permainan tradisional terkenal dengan umurnya yang panjang, diwariskan dari generasi ke generasi, dan kesederhanaan bahannya. Sedangkan permainan modern adalah permainan yang muncul sebagai akibat kemajuan inovasi teknis, industrialisasi, dan urbanisasi yang mengubah lokasi dan jenis permainan yang dimainkan. Olahraga tradisional merupakan kegiatan budaya yang patut digalakkan dan dilestarikan. Selain itu, kegiatan ini dapat mengajarkan anak-anak mengenai olahraga tradisional yang dirancang untuk melestarikan budaya Indonesia.

Permainan tradisional merupakan permainan yang berasal dari nenek moyang diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi. Permainan tradisional sudah menyebar dan menjadi budaya di seluruh pelosok Indonesia, hal inilah yang menjadi salah satu ciri khas dari setiap daerah masing-masing.

Permainan tradisional dapat dilakukan dengan berkumpul, berinteraksi, serta berekspresi baik secara mental, fisik dan emosional. Pengenalan budaya pada anak sejak kecil, akan memberikan pengalaman kepada anak untuk bersentuhan langsung dengan permainan tradisional sehingga memberikan berbagai edukasi diantaranya mengajarkan untuk melestarikan nilai-nilai luhur budaya.

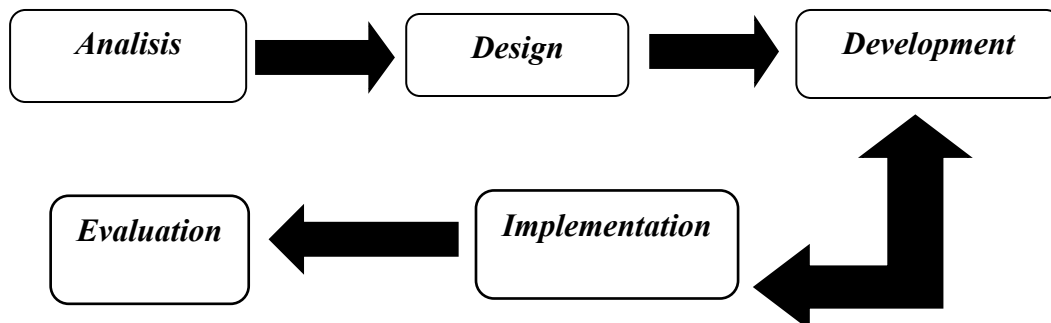
menyatakan bahwa permainan hadang dapat membentuk karakter siswa yakni unsur kooperatif yang meliputi kerja sama tim, strategi bermain, dan koordinasi antar anggota tim. Selain itu, permainan hadang banyak memiliki nilai positif yang di antaranya adalah kebersamaan dalam bentuk kerja sama yang kompak antara satu penjaga dengan penjaga lain agar lawan tidak lolos. Di sisi lain, pada regu yang sedang memainkan permainan ini dituntut kecepatan untuk berpikir saat akan melewati pintu-pintu yang dihalangi bisa lolos dari penjagaan senada dengan itu.

SMP Negeri 01 Botupingge adalah salah satu sekolah menengah pertama (SMP) yang berada di jalan Muchlis Rahim, Timbuolo, Kec. Botupingge Kab. Bone Bolango. Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di SMP Negeri 01 Botupingge. Menunjukkan bahwa kurangnya pengembangan permainan tradisional.

Dari latar belakang diatas, munculah permasalahan yang dirumuskan sebagai berikut "Apakah Pengembangan Permainan Kalari (hadang) dapat digunakan sebagai model permainan kamory?".

#### **METODE**

Observasi telah dilakukan pada siswa Smp Negeri 01 Botupingge untuk menganalisis permainan tradisional kalari (hadang), dengan berfokus pada sekolah mengenai permainan tradisional kalari (hadang). Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D (Research and Development). Research and Development ialah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk mendapatkan hasil produk tertentu, maka digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi pada masyarakat luas. Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. mengembangkan Instructional Design (Desain Pembelajaran) dengan pendekatan ADDIE, yang merupakan kepanjangan dari Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, ditemukan beberapa kelemahan dalam permainan tradisional kalari yaitu: (1) Rendahnya minat siswa Smp Negeri 01 Botupingge pada permainan tradisional, (2). Rendahnya minat sekolah dalam mengembangkan permainan tradisional.



**RUMUS**

Dalam penelitian ini untuk teknik analisis data menggunakan tabel dan analisis data menggunakan rumus mean (rata-rata hitung) dan grand mean dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Mean } x = \frac{\sum x}{N} \times 100$$

**Keterangan**

X = rata-rata hitung / mean

∑x = jumlah semua nilai kuesioner

N = jumlah responden

**HASIL**

Hasil penelitian pada siswa kelas VII SMPN 1 Botupingge. Instrumen pengumpulan data meliputi observasi dan angket. Hasil pengembangan dituangkan dalam bentuk buku panduan permainan *kamory* yang dilengkapi dengan petunjuk teknis dan ilustrasi. Uji kelayakan oleh siswa menunjukkan skor interval >4 yang tergolong dalam kategori sangat layak. Selain itu, hasil uji pre-test dan post-test aspek kognitif menunjukkan peningkatan signifikan, yang menandakan efektivitas model ini dalam pembelajaran. Untuk itu diperoleh hasil data sebagai berikut:

**Tabel 4.2** hasil kuesioner ahli permainan dan ahli pembelajaran

No.	Ahli I Permainan				Ahli II Pembelajaran		Keterangan
	1	2	3	4	2	4	
1.				✓		✓	Ahli I
2.			✓			✓	

3.				✓		✓	<b>Ella Tumuloto.S.Pd,M.Pd</b>	<b>H.</b>	
4.				✓		✓			
5.				✓	✓				
6.				✓		✓			<b>Ahli II</b>
7.				✓		✓			<b>Yuliyanto Musa,S.Pd</b>
8.				✓	✓				
9.				✓		✓			
10.				✓		✓			
11.				✓		✓			
JUMLAH			6	36	4	36			
RATA-RATA			14,28	85,71	10	90			
PRESENSE			14,28 %	85,71 %	10%	90%			

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah di isi oleh ahli permainan dan ahli pembelajaran permainan kamory yang diperoleh nilai rata-rata 99,99% dengan kategori sangat layak.Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa permainan kamory dapat digunakan sebagai media pembelajaran disekolah

**Tabel 4.3.revisi produk akhir oleh ahli permainan dan pembelajaran**

No	Tim Ahli	Saran Perbaikan
1.	Ahli permainan	Untuk permainan tradisional kamory buat regu tersendiri buat laki-laki dan perempuan
2.	Ahli pembelajaran	-

**Tabel 4.4 hasil kuesioner ahli permainan dan ahli pembelajaran**

**Lembar produk akhir**

No.	Ahli I Permainan				Ahli II Pembelajaran		Keterangan
	1	2	3	4	2	4	
1.				✓		✓	<b>Ahli I</b> <b>Ella H. Tumuloto.S.Pd,M.Pd</b>  <b>Ahli II</b> <b>Yuliyanto Musa,S.Pd</b>
2.				✓		✓	
3.				✓		✓	
4.				✓		✓	
5.				✓		✓	
6.				✓		✓	
7.				✓		✓	
8.				✓		✓	
9.				✓		✓	
10.				✓		✓	
11.				✓		✓	
JUMLAH				44		44	
RATA-RATA				100		100	
PRESENTASE				100%		100%	

Menurut hasil survei yang dilakukan oleh ahli permainan dan ahli pembelajaran, permainan kamory menerima nilai rata-rata 99,99% dan berada dalam kategori sangat layak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa permainan kamory dapat digunakan sebagai alat untuk mengajar di sekolah.

**Daftar distribusi frekuensi disertai penjelasan dari X1 dan X2 (Pre test dan Post test)**

**Aspek kognitif**

### Pre test

Daftar distribusi data pre test kognitif		
No	Data pre test kognitif	Frekuensi
1	40	15
2	60	12
Jumlah		27

Berdasarkan table di atas, maka dapat dijelaskan bahwa jumlah total frekuensi ( $\Sigma f=27$ ). frekuensi yang tertinggi dengan nilai 40 dengan 15 frekuensi nilai, frekuensi nilai terendah dengan nilai 60 dengan 12 frekuensi.

### Post test

Daftar distribusi data pre test kognitif		
No	Data pre test kognitif	Frekuensi
1	80	10
2	86,67	17
Jumlah		27

Berdasarkan table di atas, maka dapat dijelaskan bahwa jumlah total frekuensi ( $\Sigma f=27$ ). frekuensi yang tertinggi dengan nilai 86,67 dengan 17 frekuensi nilai, frekuensi nilai terendah dengan nilai 80 dengan 10 frekuensi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model permainan tradisional kamory digunakan pada siswa SMP NEGERI 1 BOTUPINGGE dengan sampel 27 siswa. Nilai pre-test rata-rata 77,55, varians 102,6, dan standar deviasi 10,13, sedangkan nilai post-test rata-rata 123,46, varians post-test 10,76 d

### Uji normalitas data pre test dan post test kognitif

#### Pre test

Pengujian normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah distribusi data normal atau tidak. Dengan  $n=27$  dan  $\alpha=0,05$  dan  $L_{tabel}=0,161$ , pengujian normalitas data dilakukan dengan uji Liliefors dengan langkah-langkah berikut.

#### Langkah pertama

Menentukan hipotesis pengujian

$H_0$  :  $\mu_1 \leq 0$  (data berdistribusi normal)

$H_a$  :  $\mu > 0$  (data tidak berdistribusi normal)

### **Langkah kedua**

Menentukan kriteria pengujian

Terima  $H_0$  jika  $L \leq$  hitung tabel pada  $\alpha=0,05$  ;  $n=27$  tolak  $H_0$  jika  $L >$  Hitung tabel pada  $\alpha=0,05$   $n=27$

Dari perhitungan yang diperoleh dari lampiran 27 mendapatkan nilai selisi terbesar dari  $f(z_i)-s(z_i)$  atau L.hitung (LH) sebesar 0,1062 dan L.tabel ( $L_t$ )=  $\alpha=0,05$ ;  $n=27$  ditemukan nilai 0,161

Dengan demikian, LH lebih kecil dari  $L_t$ , atau ( $L_{hitung} = 0,1062 \leq L_{tabel} = 0,161$ ). Menurut kriteria pengujian,  $H_0$  diterima jika  $L_{hitung} \leq L_{tabel}$  pada  $\alpha=0,05$  ;  $n=19$ . Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pra test pengembangan model permainan tradisional kamory berdistribusi normal.

### **Post test**

Pengujian normalitas data dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya data distribusi atau dengan kata lain untuk mengetahui sebaran data yang diperoleh normal atau tidak, di ketahui  $m=27$  dan  $\alpha=0,05=0,161$ . Pengujian normalitas data, dilakukan dengan menggunakan uji liliefors dengan langkah-langkah sebagai berikut:

#### **Langkah pertama**

Menemukan hipotesis pengujian

$H_0$  :  $\mu_1 \leq 0$  (data berdistribusi normal)

$H_a$  :  $\mu > 0$  (data tidak berdistribusi normal)

#### **Langkah kedua**

Menentukan kriteria pengujian

Terima  $H_0$  jika  $L \leq$  hitung tabel pada  $\alpha=0,05$  ;  $n=27$  tolak  $H_0$  jika  $L >$  Hitung tabel pada  $\alpha=0,05$   $n=27$

Dari perhitungan yang diperoleh dari lampiran 27 mendapatkan nilai selisi terbesar dari  $f(z_i)-s(z_i)$  atau L.hitung (LH) sebesar 0,1062 dan L.tabel ( $L_t$ )=  $\alpha=0,05$ ;  $n=27$  ditemukan nilai 0,161

Dengan demikian, LH lebih kecil dari  $L_t$ , atau ( $L_{hitung} = 0,1062 \leq L_{tabel} = 0,161$ ). Menurut kriteria pengujian,  $H_0$  diterima jika  $L_{hitung} \leq L_{tabel}$  pada  $\alpha=0,05$  ;  $n=19$ . Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pra test pengembangan model permainan tradisional kamory berdistribusi normal.

#### **Uji hipotesis kognitif**

Uji hipotesis merupakan salah satu metode tentang pengambilan keputusan yang didasarkan dari analisis data, baik dari segi percobaan yang terkontrol, maupun dari segi observasi yang tidak terkontrol. Berdasarkan data uji coba pengembangan model permainan tradisional *kamory* maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil pengujian diperoleh  $T_{hitung} = 22,29$  nilai  $T_{tabel}$  pada  $\alpha = 0,05$ ;  $dk = n - 1$  ( $27 - 1 = 26$ ), maka didapatkan perolehan harga sebesar 1,70 dengan demikian  $T_{hitung}$  lebih besar dari  $T_{tabel}$  ( $T_{hitung} = 22,29 > T_{tabel} 1,70$ )
2. Kriteria pengujian menunjukkan bahwa tolak  $H_0$ ; jika  $T_{hitung} > T_{tabel}$  pada  $\alpha = 0,05$  dan  $n - 1$ , maka hipotesis alternatif atau  $H_a$  dapat diterima. Ini karena harga  $T_{hitung}$  berada di luar daerah penerimaan  $H_0$  (Hipotesis  $N_0$ ).

Dengan demikian dinyatakan bahwa penggunaan pengembangan model permainan tradisional *kamory* pada Smp Negeri 1 Botupingge kognitif dikembangkan dan digunakan.

### **Hasil Uji Ahli Pengembangan Model Permainan Tradisional *Kamory***

Produk akhir yang dihasilkan dari langkah-langkah penelitian pengembangan adalah permainan *kamory*. Skor total responden siswa pada permainan *kamory* merupakan indikator keberhasilan produk ini.

Skor total tersebut patut di perhatikan melalui proses bermain siswa yang dapat mempraktekkan teknik melewati lawan, kerjasama, kejujuran, menghargai, disiplin, toleransi dan sportivitas. Dengan skor total tersebut dapat diperoleh gambaran ketercapaian kompetensi permainan pada aspek kognitif.

Selanjutnya, dari latar belakang, rumusan masalah dan identifikasi masalah yang ditemukan oleh peneliti pada bagian BAB 1 (1.1, 1.2 dan 1.3) disimpulkan bahwa produk permainan kalari (hadang) yang akan dibuat untuk pengembangan model permainan tradisional *kamory* layak Digunakan, Dikembangkan Dan dapat Menimbulkan Partisipasi Dalam Pengelompokan Siswa Di Smp Negeri 1 Botupingge. Ini, berdasarkan hasil dari kedua gambaran skor total dari penyebaran kuesioner dan gambaran skor total dari respons siswa.

### **PEMBAHASAN**

Permainan tradisional hadang atau dalam bahasa Daerah Gorontalo di sebut (Kalari) merupakan olahraga tradisional sebagai aset budaya bangsa yang memiliki unsur olah fisik tradisional. Permainan tradisional hadang yang saat ini sudah sangat jarang dimainkan oleh anak-anak memiliki kontribusi positif dalam meningkatkan kebugaran jasmani seseorang. Permainan rakyat yang berkembang cukup lama ini perlu dilestarikan, karena selain sebagai olahraga hiburan dan kebutuhan interaksi sosial, olahraga ini juga mempunyai potensi untuk meningkatkan kualitas atau kebugaran jasmani bagi pelakunya.

Permainan hadang adalah suatu permainan tradisional yang terdapat di berbagai provinsi seperti di pulau Jawa disebut gobok sodor, Jakarta disebut galah asin, Sumatra Utara disebut margalah, Sulawesi Selatan disebut Massallo dan

dibengkulu disebut hadang lebih lanjut lagi permainan galah/hadang dilakukan oleh anak laki-laki atau perempuan berusia 10-16 tahun dalam permainan ini mengutamakan kerjasama dalam tim sehingga memperoleh kemenangan dalam permainannya. Kerjasama tim diperlukan untuk melumpuhkan ataupun mengajalahkan teman lawan mainnya, sehingga dapat memperoleh kemenangan dalam pertandingan hadang. Jumlah anggota regu sebanyak 8 orang dari 5 orang sebagai pemain inti dan 3 orang selebihnya sebagai pemain cadangan. Permainan tradisonal hadang bertujuan untuk mengetahui tingkat kebugaran jasmani seseorang untuk memperoleh hasil yang maksimal dalam permainan hadang tradisonal.

Permainan kamory adalah singkatan dari kalari mohammad Rizky. Yang dimana, permainan ini baru saja dikembangkan dan diambil sebagian persamaan dari kalari. Perlu kita ketahui, Kalari berasal dari bahasa gorontalo yang diartikan sebagai (hadang). Pada model permainan kamory dan kalari (hadang) memiliki beberapa perbedaan yaitu:

### **1. Bentuk lapangan**

Pada permainan tradisional kalari yang sebenarnya yaitu memiliki 6 kolom atau 6 kotak. Sementara pada model permainan kamory memiliki 9 kolom atau 9 kotak.

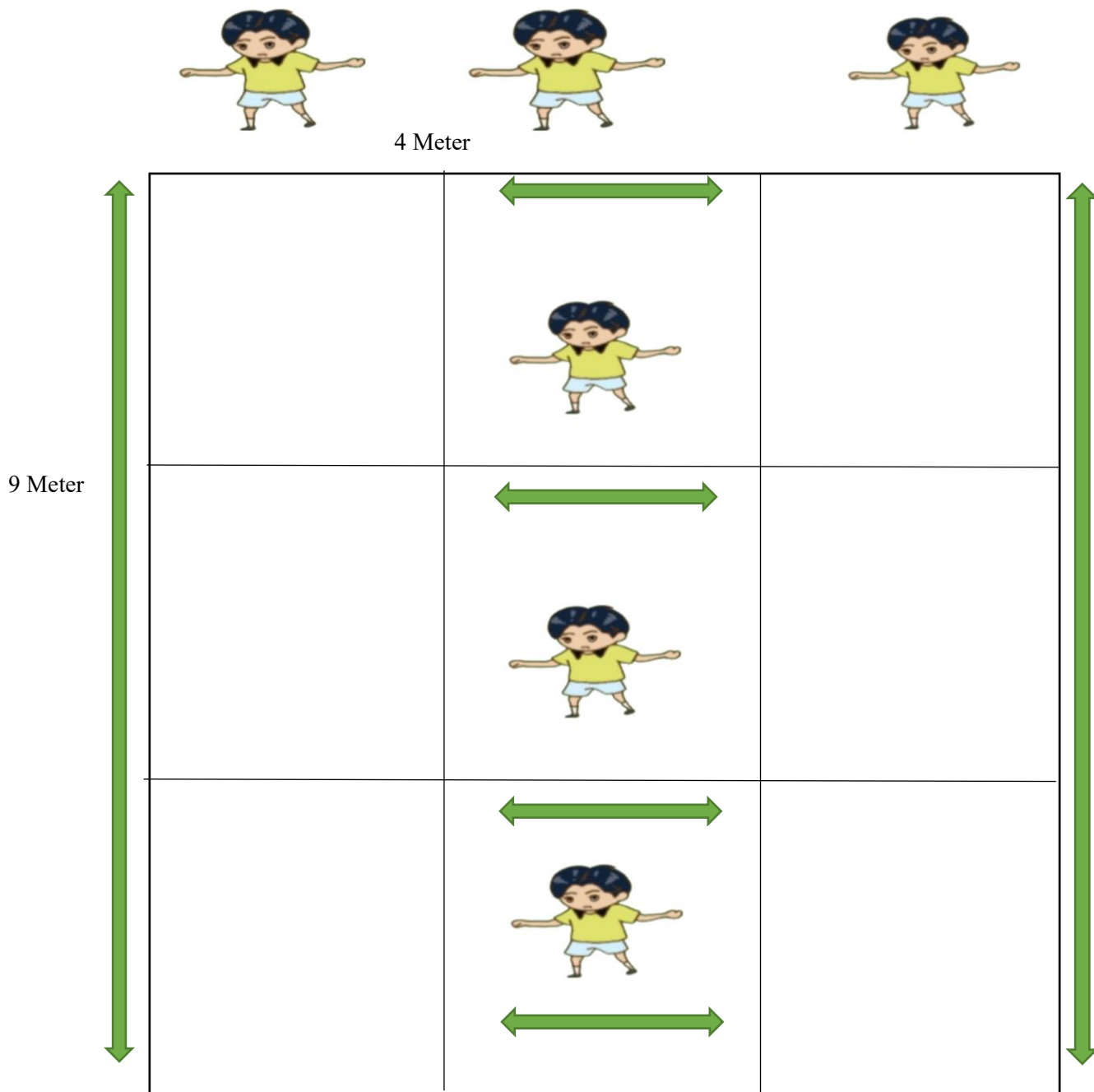
### **2. Penjaga Garis**

Penjaga pada permainan tradisional kalari memiliki 4 penjaga saja, berbeda dengan model permainan kamory yang memiliki 6 penjaga dimana 2 penjaga disudut kiri dan sudut kanan

### **3. Peraturan penjaga garis lapangan**

Penjaga garis lapangan pada permainan tradisional kalari hanya berlari ke kiri dan ke kanan, namun pada model permainan kamory dua penjaga yang berada di sudut kiri dan kanan berlari ke sudut depan dengan hitungan 5 detik. Berikut gambar permainan tradisional kamory:





## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa telah dihasilkan suatu bentuk produk pengembangan model permainan tradisional *kamory* berdasarkan hasil dari kedua gambaran skor total dari penyebaran kuesioner dan gambaran skor total dari respons siswa. Produk permainan *kamory* dalam bentuk buku panduan permainan *kamory* untuk memberikan pemahaman kepada mahasiswa tentang tata cara bermain.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Andi Sahrul Jährir & Muhammad Ivan Miftahul Aziz, 2024 Potensi Permainan Tradisional "hadang" dalam Meningkatkan Kebugaran Jasmani siswa SMP Negeri 11 Makassar, Hlm:649
- Andika triansyah, 2023 pengetahuan peserta didik di kota pontianak terhadap permainan rakyat dan olahraga tradisional, hlm:44
- Ardiansyah, Risnita, M.Syahrani Jailani, 2023 Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif, Jurnal pendidikan islam, Hlm:6
- Ari Riswanto, Joko, Yoseb Boar, 2023 Buku METODOLOGI PENELITIAN ILMIAH (Panduan Praktis Untuk Penelitian Berkualitas), Hlm:123-124
- Azis yulianto & ricky widyananda putra, 2020, perancangan buku ilustrasi urban legend garudheya untuk anak remaja usia 14-19 tahun, hlm:5
- Bambu Gila Muhamad Nuryadin, Labiru Rumanama, Arni Arruan Langi, 2023 Kajian Etnofisika Konsep Gaya pada Permainan Tradisional Maluku, Hlm.:178-179
- Dani nurdiansyah, 2018 pengaruh permainan Tradisional hadang Terhadap Agility, hlm:79
- Diana, Yuli Kurniawati Sugiyo Pranoto, Anisa Utamiyanti Tri Rumpoko, 2022, Persepsi Guru Terhadap Aktivitas Bermain Anak Berkebutuhan Khusus Di Paud Inklusi Se-Jawa Tengah," : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini", 6(6), Hlm:7448
- Ega deny irianto & nining sudiar & rismayetti, 2023, efektivitas pelayanan eco literacy di perpustakaan smk labor pekanbaru," jurnal perpustakaan", 14(1), hlm:69

- Eka Sari Wulandari,2024 Manfaat bermain tradisional dalam meningkatkan tumbuh kembang pada anak usia dini,Hlm:82
- Ela adelia & arifin nur budiono, 2024 kontrol diri dan kematangan emosi siswa.hlm:44
- Ella H. Tumuloto, Sri Novaria Ningsih Muda, Sahrul Pakaya, Arifuddin Puluhulawa, 2024 Pengembangan Senam Aerobik Fun and Healthy Together pada Mahasiswa Angkatan 2023,Hlm:184-185
- Eny Kusumawati,Rika Yuni Ambarsar,2021, Implementasi Permainan Tradisional Untuk Mengontrol Sosial Emosional Selama Proses Pembelajaran Daring Pada Anak Usia Sekolah Dasar,” Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat”.2(2),Hlm:525
- Feby Elra Perdima1,Muhammad Kristiawan,2021, Nilai-Nilai Karakter Pada Permainan Tradisional Hadang Di Sekolah Dasar,” Jurnalbasicedu”,5(6),Hlm:5344
- Fitria Hidayat & Muhamad Nizar,2021, Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,”Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam”,1(1),Hlm:32-33
- Harun Joko Prayitno, Faradiyah Nurul Rahmawati , Khoirunnisa’ Ismi Nur Intani, Fajar Gemilang Pradana, 2022,Pembentukan Karakter Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional,” Jurnal Pemberdayaan Masyarakat”,1(1),Hlm:2-3
- Herliana Cendana, Dadan Suryana,2022, Pengembangan Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini,” Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini”,6(2),Hlm:772
- Iwin Pebrisen, Endang Sri Hanani, Bambang Priyono,2025 Pandangan Guru terhadap Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam PembelajaranPJOK: Studi Kasus di SMP Negeri Kedurang, Bengkulu Selatan,Hlm:19-22
- Muhammad isa alamsyahbana,aulia dewi gizta, putri dwi novrina, raja yulianita sarazwati, selvi fauzar, vanisa meifari, novica indriaty, rezario febrianta chandra ,surya kusumah, nanda kristia santoso, fauzi, ulfa oktavani nasution,novi chandra saputra,ginola tri shindy, indra bastian tahir, 2020 buku metodologi penelitian kuantitatif dan kualitatif,hlm:111
- Novri Asri,Endang Pratiwi,Amalia Barikah,Andi Kasanrawali, 2021,Pemberdayaan Olahraga Rekreasi Melalui Permainan Tradisional Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Tradisional,”Jurnal Pkm Ilmu Pendidikan”,4(1),Hlm:127

- Nova Ariyanti, Marleni, Mega Prasrihamni, 2022 “Analisis Faktor Penghambat Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I di SD Negeri 10 Palembang”, Jurnal Pendidikan dan Konseling,4(4),Hlm:1452
- Nur Wulan Machmud,Farida Samad,Rita Samad,Fatoni Achmad,2021, Analisis Gerak Lokomotor Dalam Permainan Tradisional Dalam Permainan Hadang Kelas B1 Usia 5-6 Tahun Di Paud Negeri Pembina 1 Kota Ternate,” Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini”,Hlm:15
- Nusantaral’in Anggryani, Na’imah,Meriyati, 2023 Strategi Meningkatkan Sikap Sosial Positif Anak melalui Bermain Aktif dan Pasif di PAUD,”Jurnal pendidikan anak usia dini”,Hlm:4491-4494
- Prayogi Nurfauzan,2023, Pelatihan Teknik Permainan Tradisional Kepada Guru Sekolah Dasar Di Ranting V Kecamatan Paseh Kabupaten Bandung,” Jurnal Of Community Development In Islamic Studies”,Hlm:83
- Rohayati & Erna Budiarti, 2022,Menumbuhkan Literasi Membaca Awal Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Tk Nurul Aulia Depok,” Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal”,8(3),Hlm:1716
- Rosi Tunas Karomah, Raden Rachmy Diana,2023 Pengaruh permainan tradisional dayakan dalam mengembangkan sosial emosional anak usia dini,Hlm:99
- Sardiani daulay & khadijah,2023 hakikatbermain sosio drama dalam mengembangkan aspek perkembangan sosial anak usia dini,Hlm:8-12
- Siti romdona, silvia senja junista, ahmad gunawan, 2025 “teknik pengumpulan data: observasi, wawancara dan kuesioner”, jurnal ilmu sosial ekonomi dan politik 3(1),hlm:42
- Sobry Sutikno & Prosmala Hadisaputra, 2020 “Buku PENELITIAN KUALITATIF”,Hlm:99-100
- Suriyadi Datau,2022, Pengembangan Permainan Tradisional Kalari Pada Pembelajaran Pjok,” Journal Homepage”,1(1),Hlm:11-12.
- Tri Arifian Nugroho , Cahyo Yuwono , Gebyar Bintang T , Resa Nur Astuti 2022 Permainan Tradisional sebagai Media Perkembangan Sosial dan Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak,Hlm:83-84
- Wahidyanti Rahayu Hastutiningtyas, Neni Maemunah, Rolianto Ngganja Lakar, 2021 Gambaran Karakteristik Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP)

Dalam Mengontrol Emosi Di Kota Malang Universitas Tribhuwana  
Tunggadewi

Weni nur wendari, aip badrujaman, atiek sismiati, 2016 profil permasalahan siswa  
sekolah menengah pertama (smp) negeri di kota bogor,hlm:134