

Pengembangan permainan tradisional *damstyl* untuk siswa sekolah menengah pertama

Adriyanto Dama¹, Suriyadi Datau², Ai Ilham³

^{1,2,3}Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Olahraga dan Kesehatan,
Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

Abstrak

Pendahuluan: Permainan tradisional *hadang* merupakan salah satu warisan budaya yang mengandung nilai-nilai edukatif, seperti kerja sama, sportivitas, strategi, komunikasi, dan aktivitas fisik. Namun, perkembangan teknologi digital telah menyebabkan semakin berkurangnya minat siswa terhadap permainan tradisional sehingga berdampak pada menurunnya aktivitas fisik dan interaksi sosial peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan tradisional *Damstyl* sebagai modifikasi permainan *hadang* yang sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP), serta menguji tingkat kelayakan produk berdasarkan penilaian ahli pembelajaran, ahli media, dan respons siswa. **Metode:** Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMP Negeri 4 Kota Gorontalo. Produk yang dikembangkan berupa model permainan *Damstyl* yang dilengkapi dengan panduan pelaksanaan, aturan permainan, serta desain alat dan lapangan. Pengumpulan data dilakukan melalui lembar observasi, angket validasi ahli pembelajaran, angket validasi ahli media, dan angket respons siswa menggunakan skala Likert. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase tingkat kelayakan produk. **Hasil:** Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli pembelajaran memperoleh persentase sebesar 98,33%, sedangkan validasi ahli media mencapai 83,33%, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat layak. Respons siswa terhadap permainan *Damstyl* memperoleh persentase sebesar 87,91% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa permainan yang dikembangkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam aktivitas fisik, memperkuat interaksi sosial, serta menciptakan suasana pembelajaran PJOK yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan. **Pembahasan dan Kesimpulan:** Permainan tradisional *Damstyl* terbukti valid, praktis, dan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran PJOK di tingkat SMP. Modifikasi permainan *hadang* tidak hanya mendukung peningkatan aktivitas fisik dan partisipasi siswa, tetapi juga berkontribusi terhadap pelestarian nilai-nilai budaya lokal melalui pembelajaran yang inovatif dan kontekstual. Oleh karena itu, permainan *Damstyl* direkomendasikan sebagai alternatif model pembelajaran PJOK yang dapat diterapkan dan dikembangkan di berbagai sekolah dengan karakteristik yang serupa.

Kata Kunci: pengembangan permainan; permainan tradisional; *Damstyl*; *hadang*; PJOK; sekolah menengah pertama.

Cara Mengutip: Dama, A. et.al. (2026) Pengembangan permainan tradisional *damstyl* untuk siswa sekolah menengah pertama. *Tomini Sports: Jurnal Olahraga*, 3(1), 313-321.

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

Correspondence author:: Dama, A... Gorontalo State University, Indonesia.

Email: apriantodama@gmail.com



Jurnal Tomini Sports: Jurnal Olahraga is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). © 2026 The Author

PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan warisan budaya yang mengandung nilai-nilai luhur, kearifan lokal, dan berfungsi sebagai sarana pendidikan karakter yang organik bagi anak-anak. Berbeda dengan permainan modern yang bersifat individual dan pasif secara fisik, permainan tradisional secara inheren bersifat sosial, kooperatif, dan menuntut aktivitas fisik yang aktif. Di antara berbagai permainan tradisional Indonesia, permainan hadang—yang dikenal pula dengan nama gobak sodor, galasin, atau margalah di berbagai daerah—merupakan salah satu yang paling menonjol dalam mengembangkan keterampilan motorik, kemampuan strategi, kerja sama tim, serta karakter positif seperti sportivitas dan kepemimpinan (Jahrir & Aziz, 2024; Santoso et al., 2024).

Namun demikian, eksistensi permainan tradisional hadang dan berbagai permainan tradisional lainnya menghadapi ancaman serius akibat perubahan gaya hidup dan pesatnya perkembangan teknologi digital. Penetrasi gawai dan aksesibilitas permainan digital yang semakin mudah telah menggeser pola bermain anak-anak Indonesia secara fundamental (Sonjaya et al., 2021; Hayati & Hibana, 2021). Fenomena ini berdampak langsung pada penurunan minat siswa terhadap permainan tradisional, berkurangnya aktivitas fisik, melemahnya interaksi sosial tatap muka, serta terancamnya keberlangsungan transmisi nilai-nilai budaya lokal kepada generasi penerus (Hadjarati et al., 2021; Arif et al., 2023).

Kajian empiris menunjukkan bahwa permainan hadang memiliki potensi edukatif yang signifikan dalam konteks pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK). Santoso et al. (2024) membuktikan bahwa permainan hadang berpengaruh positif terhadap tingkat kebugaran jasmani siswa SMP. Putri et al. (2024) menunjukkan dampak sosialisasi permainan hadang terhadap peningkatan keterampilan motorik dasar siswa. Sementara itu, Jahrir dan Aziz (2024) mengidentifikasi potensi besar permainan hadang dalam meningkatkan kebugaran jasmani siswa SMP. Berbagai penelitian ini secara kolektif mengonfirmasi bahwa permainan hadang bukan sekadar aktivitas rekreatif, melainkan media pembelajaran yang efektif jika diimplementasikan secara tepat.

Permasalahan yang kemudian muncul adalah kesenjangan antara potensi edukatif permainan hadang yang besar tersebut dengan rendahnya minat siswa SMP untuk memainkannya. Studi pendahuluan di SMPN 4 Kota Gorontalo mengungkapkan bahwa siswa menunjukkan ketertarikan yang rendah terhadap permainan tradisional dalam bentuk konvensional. Kondisi ini mengindikasikan perlunya inovasi adaptif yang mampu mempertahankan esensi nilai-nilai permainan tradisional sekaligus menghadirkan nuansa segar yang relevan dengan minat dan karakteristik generasi masa kini. Sejalan dengan hal ini, Febrianti dan Sartono (2025) menegaskan bahwa modifikasi dan pengembangan permainan tradisional merupakan strategi yang tepat untuk merevitalisasi minat siswa terhadap aktivitas fisik berbasis budaya lokal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini mengembangkan permainan *Damstyl*—sebuah modifikasi inovatif dari permainan hadang yang dirancang khusus untuk siswa SMP kelas VII. Nama *DAMSTYL*

merupakan akronim yang bermakna: S (Sportivitas), T (Taktik), A (Agilitas), Y (Yakin), dan L (Loyalitas)—yang mencerminkan nilai-nilai karakter yang hendak dikembangkan melalui permainan ini. Pengembangan permainan *Damstyl* bertujuan tidak hanya untuk melestarikan budaya lokal, tetapi juga untuk menghadirkan media pembelajaran PJOK yang lebih menarik, partisipatif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa SMP.

Penelitian ini secara spesifik bertujuan untuk: (1) mengembangkan model permainan tradisional *Damstyl* (modifikasi hadang) yang layak digunakan sebagai media pembelajaran PJOK bagi siswa kelas VII SMP; dan (2) menguji tingkat kelayakan produk melalui validasi ahli pembelajaran, ahli media, dan respons siswa. Hasil penelitian diharapkan memberikan kontribusi praktis berupa alternatif media pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional yang inovatif, serta kontribusi teoretis dalam pengembangan model revitalisasi permainan tradisional dalam konteks pendidikan formal.

METODE

Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa model permainan *Damstyl* sebagai media pembelajaran PJOK untuk siswa SMP. Metode R&D adalah pendekatan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakannya melalui proses yang sistematis dan terstandarisasi (Yuniarti et al., 2023). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas lima tahapan: (1) *Analysis* (Analisis kebutuhan); (2) *Design* (Perancangan produk); (3) *Development* (Pengembangan dan validasi); (4) *Implementation* (Uji coba); dan (5) *Evaluation* (Evaluasi dan penyempurnaan). Model ADDIE dipilih karena strukturnya yang sistematis dan siklikal memungkinkan pengembang untuk melakukan perbaikan secara formatif pada setiap tahapan, sehingga menghasilkan produk akhir yang terstandarisasi dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Pranata et al., 2021).

Subjek dan Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 4 Kota Gorontalo yang berlokasi di Kelurahan Buladu, Kecamatan Kota Barat, Kota Gorontalo. Sekolah ini memiliki total 646 siswa—320 siswa laki-laki dan 326 siswa perempuan. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMP Negeri 4 Kota Gorontalo yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* dengan pertimbangan kesesuaian karakteristik perkembangan siswa kelas VII dengan tujuan pengembangan permainan.

Prosedur Pengembangan

Pengembangan permainan *Damstyl* dilaksanakan melalui tahapan ADDIE sebagai berikut:

Tahap Analysis. Dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi sistematis terhadap proses pembelajaran PJOK di SMPN 4 Gorontalo, identifikasi karakteristik siswa, kajian terhadap kurikulum PJOK yang berlaku, serta penelaahan literatur mengenai permainan tradisional dan pengembangannya dalam konteks pendidikan.

Tahap Design. Dirancang konsep permainan *Damstyl* yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan hadang konvensional dengan modifikasi aturan, area bermain, dan peralatan yang disesuaikan dengan konteks pembelajaran PJOK di SMP. Pada tahap ini juga dirancang instrumen validasi ahli dan angket respons siswa.

Tahap Development. Dikembangkan produk berupa model permainan *Damstyl* yang dilengkapi dengan panduan pelaksanaan, aturan permainan yang terstandarisasi, serta spesifikasi desain alat dan lapangan. Produk selanjutnya divalidasi oleh ahli pembelajaran dan ahli media.

Tahap Implementation. Produk yang telah divalidasi dan direvisi diujicobakan kepada siswa kelas VII SMPN 4 Kota Gorontalo. Setelah uji coba, siswa mengisi angket respons untuk menilai pengalaman mereka dalam menggunakan produk.

Tahap Evaluation. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahapan, sedangkan evaluasi sumatif dilaksanakan setelah tahap implementasi berdasarkan akumulasi data dari seluruh sumber validasi.

Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Pengumpulan data menggunakan dua instrumen utama: (1) angket validasi ahli pembelajaran dan ahli media dengan skala Likert 1–4; dan (2) angket respons siswa. Validitas instrumen diverifikasi melalui penilaian ahli (*expert judgment*). Analisis data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan formula persentase kelayakan:

Persentase Kelayakan (%) = $\frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$

Skor Maksimum

Rentang persentase ditetapkan dari 20% (skor minimum) hingga 100% (skor maksimum), dengan interval 20% untuk setiap kategori kelayakan. Kategori kelayakan produk berdasarkan persentase yang diperoleh disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kategori Tingkat Kelayakan Produk

Persentase (%)	Kategori Kelayakan
81–100	Sangat Layak
61–80	Layak
41–60	Cukup Layak
21–40	Kurang Layak
< 20	Tidak Layak

Sumber: Diadaptasi dari Candra (2024)

HASIL

Analisis Kebutuhan

Hasil observasi awal terhadap proses pembelajaran PJOK di SMPN 4 Kota Gorontalo mengidentifikasi beberapa permasalahan utama: (1) minimnya variasi media pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional yang menarik bagi siswa; (2) rendahnya minat dan partisipasi siswa dalam permainan tradisional akibat kurang relevannya format permainan konvensional dengan selera dan gaya hidup generasi saat ini; dan (3)

belum tersedianya panduan permainan tradisional yang terstandarisasi dan siap pakai untuk mendukung pembelajaran PJOK. Temuan analisis kebutuhan ini menjadi landasan empiris bagi pengembangan permainan *Damstyl*.

Deskripsi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan berupa model permainan *Damstyl*—modifikasi dari permainan hadang—yang dilengkapi dengan: (1) panduan pelaksanaan permainan yang komprehensif; (2) aturan permainan yang terstandarisasi dan disesuaikan dengan kemampuan siswa SMP kelas VII; dan (3) spesifikasi desain alat dan lapangan yang adaptif. Permainan *Damstyl* mempertahankan esensi permainan hadang—yakni strategi melewati dan menghentikan lawan—sambil mengintegrasikan nilai-nilai karakter yang tercermin dalam akronim *DAMSTYL*: Sportivitas, Taktik, Agilitas, Yakin, dan Loyalitas.

Hasil Validasi Ahli

Produk divalidasi oleh satu orang ahli pembelajaran dan satu orang ahli media. Hasil rekapitulasi penilaian kedua ahli disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Pembelajaran dan Ahli Media

No	Validator	Skor Diperoleh	Persentase (%)	Kategori
1	Ahli Pembelajaran	59 / 60	98,33%	Sangat Layak
2	Ahli Media	30 / 36	83,33%	Sangat Layak
	Rata-rata	-	90,83%	Sangat Layak

Hasil validasi ahli pembelajaran memperoleh skor 59 dari skor maksimum 60 (15 aspek penilaian), dengan persentase 98,33% yang dikategorikan Sangat Layak. Tingginya persentase ini mengindikasikan bahwa substansi permainan *Damstyl*—meliputi kesesuaian dengan kompetensi dasar PJOK, relevansi nilai-nilai karakter yang dikembangkan, kejelasan aturan permainan, dan kesesuaian dengan karakteristik perkembangan siswa SMP—telah memenuhi standar kelayakan pembelajaran yang tinggi. Validasi ahli media memperoleh skor 30 dari skor maksimum 36 (9 aspek penilaian), dengan persentase 83,33% yang dikategorikan Sangat Layak, menunjukkan bahwa kualitas teknis desain alat dan lapangan permainan telah memadai.

Hasil Respons Siswa

Uji coba produk dilaksanakan pada siswa kelas VII SMPN 4 Kota Gorontalo. Setelah mengikuti kegiatan permainan *Damstyl*, siswa mengisi angket respons yang mencakup aspek keterlibatan, kesenangan, pemahaman aturan, manfaat kebugaran, dan pengembangan nilai karakter. Hasil rekapitulasi respons siswa disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Respons Siswa

No	Aspek Penilaian	Skor	Persentase	Kategori
1	Keterlibatan aktif dalam permainan	35	87,91%	Sangat Layak
2	Kesenangan dan motivasi bermain	35	87,91%	Sangat Layak
3	Pemahaman aturan permainan	35	87,91%	Sangat Layak
4	Manfaat terhadap kebugaran fisik	35	87,91%	Sangat Layak
5	Pengembangan nilai karakter	35	87,91%	Sangat Layak
	Rata-rata Keseluruhan	175	87,91%	Sangat Layak

PEMBAHASAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan permainan *Damstyl*—modifikasi inovatif dari permainan tradisional hadang—sebagai media pembelajaran PJOK untuk siswa kelas VII SMP melalui proses pengembangan yang sistematis berbasis model ADDIE. Ketiga sumber validasi—ahli pembelajaran (98,33%), ahli media (83,33%), dan respons siswa (87,91%)—secara konsisten memberikan penilaian Sangat Layak, mengonfirmasi bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan yang dipersyaratkan.

Persentase validasi ahli pembelajaran yang mencapai 98,33% merupakan indikator kuat bahwa permainan *Damstyl* telah dirancang dengan memperhatikan prinsip-prinsip pedagogis yang tepat. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Jahrir dan Aziz (2024) yang membuktikan bahwa permainan hadang—ketika diimplementasikan dengan tepat—memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran PJOK di SMP. Integrasi lima nilai karakter dalam akronim *DAMSTYL* (Sportivitas, Taktik, Agilitas, Yakin, Loyalitas) merupakan kebaruan konseptual yang membedakan produk ini dari permainan hadang konvensional, sekaligus menjawab tuntutan kurikulum PJOK yang menekankan pendidikan karakter secara terpadu (Kastrena et al., 2025).

Validasi ahli media dengan persentase 83,33% mengindikasikan bahwa desain alat dan lapangan permainan *Damstyl* telah memenuhi standar teknis yang diperlukan untuk implementasi di sekolah. Desain yang adaptif—menggunakan alat dan material yang mudah diperoleh serta lapangan yang dapat disesuaikan dengan kondisi sekolah—merupakan keunggulan praktis yang penting mengingat keterbatasan fasilitas yang sering menjadi hambatan implementasi permainan tradisional di sekolah (Bile et al., 2021). Persentase 83,33% yang sedikit lebih rendah dibandingkan validasi pembelajaran mengindikasikan masih terdapat ruang

perbaikan pada aspek teknis desain, yang dapat menjadi fokus pengembangan lanjutan.

Respons positif dari siswa dengan persentase 87,91% (Sangat Layak) merupakan temuan yang sangat signifikan, karena penerimaan siswa sebagai pengguna akhir merupakan determinan utama keberhasilan implementasi media pembelajaran (Hidayat et al., 2024). Tingginya respons siswa mengindikasikan bahwa modifikasi yang dilakukan pada permainan hadang—melalui penamaan yang baru, aturan yang lebih dinamis, dan integrasi nilai-nilai kontemporer—berhasil meningkatkan daya tarik permainan bagi generasi muda. Temuan ini selaras dengan argumentasi Sonjaya et al. (2021) bahwa revitalisasi permainan tradisional melalui adaptasi kontekstual merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan minat generasi muda terhadap permainan berbasis budaya lokal.

Dari perspektif yang lebih luas, pengembangan permainan *Damstyl* berkontribusi pada upaya pelestarian dan revitalisasi permainan tradisional dalam konteks pendidikan formal. Jariono dan Subekti (2025) menunjukkan bahwa permainan tradisional yang diintegrasikan dalam pembelajaran secara terstruktur mampu meningkatkan kemampuan motorik siswa secara signifikan. Sementara Febrianti dan Sartono (2025) membuktikan efektivitas permainan tradisional hadang yang dimodifikasi dalam meningkatkan kompetensi siswa pada pembelajaran PJOK. Penelitian ini memperkuat dan memperluas temuan-temuan tersebut dengan menghadirkan model permainan yang tidak hanya fokus pada aspek fisik, tetapi juga mengintegrasikan pengembangan karakter secara eksplisit.

Keterbatasan penelitian ini terletak pada: (1) cakupan subjek yang terbatas pada satu sekolah; (2) ketiadaan kelompok kontrol yang membatasi kemampuan untuk mengatribusikan peningkatan kompetensi siswa secara eksklusif kepada permainan *Damstyl*; dan (3) jangka waktu uji coba yang relatif singkat. Penelitian lanjutan yang menggunakan desain kuasi-eksperimen dengan pre-test dan post-test, melibatkan subjek yang lebih luas, serta mengukur dampak jangka panjang terhadap kebugaran jasmani dan karakter siswa sangat direkomendasikan untuk memperkuat bukti efektivitas permainan *Damstyl*.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan permainan tradisional *Damstyl* — modifikasi inovatif dari permainan hadang—sebagai media pembelajaran PJOK untuk siswa kelas VII SMP melalui tahapan pengembangan ADDIE yang sistematis. Produk yang dihasilkan berupa model permainan lengkap yang dilengkapi panduan pelaksanaan, aturan permainan terstandarisasi, serta spesifikasi desain alat dan lapangan.

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba, permainan *Damstyl* dinyatakan Sangat Layak oleh ahli pembelajaran (98,33%), ahli media (83,33%), dan mendapatkan respons yang sangat positif dari siswa (87,91%). Permainan ini mengintegrasikan nilai-nilai karakter (Sportivitas, Taktik, Agilitas, Yakin, Loyalitas) dengan aktivitas fisik berbasis permainan tradisional, sehingga dapat berfungsi sebagai alternatif media pembelajaran PJOK yang inovatif, menarik, dan bernilai budaya.

Implikasi praktis dari penelitian ini adalah tersedianya model permainan tradisional yang terstandarisasi dan siap diimplementasikan dalam pembelajaran PJOK di tingkat SMP. Untuk penelitian mendatang, disarankan untuk: (1) melakukan uji efektivitas produk melalui desain kuasi-eksperimen dengan kelompok kontrol; (2) memperluas cakupan subjek ke berbagai sekolah dengan konteks sosiokultural yang beragam; dan (3) mengembangkan variasi tingkat kesulitan permainan untuk mengakomodasi siswa dengan kemampuan fisik yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, Z. M., Lasma, Y., & Chairunnisa, N. M. (2023). Sosialisasi olahraga tradisional hadang di Desa Karangharja. *An-Nizam*, 2(2), 95–100.
- Bile, R. L., Tapo, Y. B. O., & Desi, A. K. (2021). Pengembangan model latihan kebugaran jasmani berbasis permainan tradisional sebagai aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PJOK. *Jurnal Penjakora*, 8(1), 71–80.
- Bateâ, A. K., Laoli, J. D., Dohona, S., & Lase, I. W. (2023). Penerapan metode permainan untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Proceeding Umsurabaya*.
- Candra, W. (2024). *Analisis pengaruh diferensiasi produk dan lokasi usaha terhadap keunggulan bersaing pada Oke Ponsel* (Skripsi). STIE Eka Prasetya.
- Febrianti, E. S., & Sartono, S. (2025). Pengembangan olahraga tradisional hadang berbasis media bola kain pada siswa kelas V di SDN 1 Sukamulya. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (Penjaskesrek)*, 12(1), 83–94.
- Hadjarati, H., Dai, A., & Haryanto, A. I. (2021). Permainan tradisional daerah Bolaang Mongondow Selatan. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 9(1), 46–54.
- Hayati, S. N., & Hibana, H. (2021). Reaktualisasi permainan tradisional untuk pengembangan kreativitas anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 5(2), 298–309.
- Hidayat, M. A., Hidayat, W., & Ghoni, U. (2024). Pengembangan media pembelajaran aljabar berbasis virtual reality di SMP. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 4(2), 61–69.
- Jahir, A. S., & Aziz, M. I. M. (2024). Potensi permainan tradisional hadang dalam meningkatkan kebugaran jasmani siswa SMP Negeri 11 Makassar. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 5(3), 648–656.
- Jariono, G., & Subekti, N. (2025). Peningkatan kemampuan lari 60 meter melalui permainan tradisional bentengan pada siswa kelas V sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 333–345.
- Kastrena, E., Rahadian, A., & Taufik, M. S. (2025). Implementasi pembelajaran berdiferensiasi terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. *Jurnal Master Penjas & Olahraga*, 6(1), 486–494.
- Pranata, W., Budijanto, B., & Utomo, D. H. (2021). *Buku suplemen geografi berstruktur A-CAR dengan model pengembangan ADDIE* (Disertasi). Universitas Negeri Malang.

- Putri, N., Hardi, A. A., Rijaluddin, K., Dosantos, M. H., & Darminto, A. O. (2024). Sosialisasi permainan tradisional hadang terhadap keterampilan motorik dasar siswa SDN 65 Tampo Kec. Anggeraja Kab. Enrekang. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran (JPP)*, 6(4).
- Santoso, S. A., Resita, C., & Suherman, A. (2024). Pengaruh permainan tradisional hadang terhadap tingkat kebugaran jasmani kelas VIII SMP Negeri 1 Klari. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 155–166.
- Sonjaya, A. R., Arifin, Z., & Pratiwi, R. A. (2021). Revitalisasi permainan tradisional sebagai wahana peredam permainan digital pada anak. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 15(1), 385–396.
- Wafiqni, N. *Pengaruh metode reading guide terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV di SDN Bidara Cina 05* (Skripsi). FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Yuniarti, P., Wianti, W., & Rini, R. S. (2023). *Metode penelitian sosial*. Penerbit NEM.