

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP HASIL BELAJAR
LARI 60 METER DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI
OLAHRAGA DAN KESEHATAN**

ARTIKEL



Oleh

FANDI SANTOSO

NIM. 158079

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAH DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA JOMBANG
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI
2020**

LEMBAR PERSETUJUAN ARTIKEL
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI
STKIP PGRI JOMBANG

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Joan Rhobi Andrianto, M.Pd.
Jabatan : Pembimbing Skripsi

Menyetujui artikel ilmiah dibawah ini:

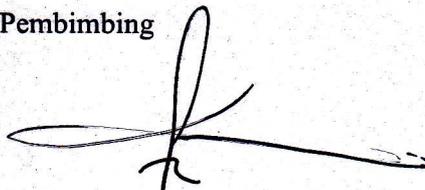
Nama Penulis : Fandi Santoso
NIM : 158079
Judul Artikel : **PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP
HASIL BELAJAR LARI 60 METER DALAM
PEMBELAJARAN JASMANI OLAHRAGA DAN
KESEHATAN**

Untuk diusulkan agar dapat diterbitkan di jurnal ilmiah sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian persetujuan ini saya berikan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jombang, 12 Februari 2020

Pembimbing



Joan Rhobi Andrianto, M.Pd
NIK. 0104770099

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP HASIL BELAJAR LARI 60 METER DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN

Fandi Santoso¹, Joan Rhobi Andrianto, M.Pd²

STKIP PGRI Jombang, Jl. Pattimurah III/20 Jombang 61418. Telp (0321) 861319

e-mail : FandiSantoso555@gmail.com

ABSTRACT

Physical education, sports, and health have a goal which is to improve physical fitness in students through physical activity and sports. Rapid technological advances have also influenced children's play activities. Now, children more often play digital games such as video games, Playstation (PS), and online games, this game has the impression of a modern game. Therefore, alternatives the solution is with game and sport activities. Traditional game bentengan and gobak sodor equipment needed is light because the equipment used traditionally such as broken tiles, bricks or chalk. gobak sodor and Bentengan games also have many basic movements performed by children such as running, walking and jumping and gobak sodor and Bentengan games also teach children to behave in sportsmanship, accept defeat with grace. This study uses paired sample t-test analysis techniques at a significance level of 0.05 with the help of a computer program SPSS 20.0 for windows. Hypothesis testing is if (Ho) is rejected Sig (2-tailed) <0.05.

This study aims to determine the effect of traditional games on 60 meter running learning outcomes in class IV students at the Madrasah Ibtidaiyah Ismailiyah New Paradigm of Mojokerto City in the psychomotor domain with 60 meters running practice. This research is an experimental research, with a quantitative approach, method Pre experiment design using model One Group Pretest-Posttest Design. The sampling technique uses a purposive random sampling method. The sample in this study was 40 fourth grade students at the Madrasah Ibtidaiyah Ismailiyah Baru Paradigma Mojokerto City. Data collection methods in this study used a 60 meter running test.

Analysis results Based on the results of the data analysis above, it can be concluded that the SPSS calculation states that the Sig. (2-tailed) > α obtained by 0.059 and the value of $\alpha = 0.05$, which means $0.059 > 0.05$. With the results of T-test calculation of 18.526 and T table of 1.685. So $18,526 > 1,685$ so that it can be concluded that there is an influence of traditional games on 60 meter running learning outcomes in fourth grade students of Madrasah Ibtidaiyah Ismailiyah New Paradigm of Mojokerto City in 2019/2020.

Keywords: Traditional games, bentengan, sobor sobor, 60 meters run.

ABSTRAK

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan memiliki tujuan yaitu meningkatkan kebugaran jasmani dalam diri siswa melalui aktivitas fisik dan olahraga. Kemajuan teknologi yang semakin pesat ternyata juga mempengaruhi

aktivitas bermain anak. Sekarang, anak-anak lebih sering bermain permainan digital seperti *video games*, *Playstation* (PS), dan *games online*, Permainan ini memiliki kesan sebagai permainan modern. **Oleh karena itu, alternatif solusinya yaitu dengan aktivitas permainan dan olahraga.** Permainan Tradisional bentengan dan gobak sodor peralatan yang diperlukan ringan karena peralatan yang digunakan secara tradisional seperti pecahan genting, bata atau kapur. Permainan gobak sodor dan bentengan ini juga banyak gerakan dasar yang dilakukan anak seperti berlari, berjalan dan melompat serta permainan gobak sodor dan bentengan ini juga mengajarkan anak untuk berperilaku sportif, menerima kekalahan dengan lapang dada.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Hasil Belajar Lari 60 Meter pada Siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Ismailiyah Paradigma Baru Kota Mojokerto dalam ranah psikomotor dengan praktek lari 60 meter. Penelitian ini merupakan penelitian *eksperimen*, dengan pendekatan *Kuantitatif*, metode *Pre experiment design* menggunakan model *One Group Pretest-Posttest Design*. teknik pengambilan sampel menggunakan metode *purposive random sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah 40 siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Ismailiyah Paradigma Baru Kota Mojokerto . Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes lari 60 meter. Penelitian ini menggunakan teknik analisis *paired sample t-test* pada taraf signifikansi 0.05 dengan bantuan program komputer SPSS 20.0 *for windows*. pengujian hipotesisi adalah jika (H_0) ditolak nilai Sig (*2-tailed*) < 0.05.

Hasil analisis Berdasarkan hasil analisis data diatas dapat disimpulkan bahwa pada perhitungan SPSS yang menyatakan bahwa nilai Sig. (*2-tailed*) > α diperoleh sebesar 0,059 dan nilai $\alpha = 0,05$ maka berarti $0,059 > 0,05$. Dengan hasil perhitungan T-test sebesar 18,526 dan T tabel 1,685. Jadi $18,526 > 1,685$ sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh permainan tradisional terhadap hasil belajar lari 60 meter pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Ismailiyah Paradigma Baru Kota Mojokerto tahun ajaran 2019/2020.

Kata Kunci: *Permainan Tradisional, bentengan, gobak sodor, Lari 60 meter.*

Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar yang sengaja dirancang untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan sangat penting bagi kelangsungan kehidupan suatu bangsa, sebab kualitas kehidupan suatu bangsa sangat erat dengan tingkat pendidikan (Hutari, Mardiana.dkk, 2015:1) Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani didalamnya diajarkan beberapa macam cabang olahraga seperti yang tercantum pada kurikulum pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, diantaranya yaitu cabang olahraga atletik. Olahraga atletik di Indonesia di artikan sebagai cabang olahraga yang memperlombakan nomor-nomor jalan, lari, lompat, dan lempar (Rahmat, 2015: 34).

Lari jarak pendek yaitu frekuensi langkah yang dipercepat sehingga pada waktu berlari ada kecenderungan badan melayang dan kedua kaki tidak menyentuh tanah sekurang-kurangnya satu kaki tetap menyentuh tanah, lari jarak pendek juga merupakan salah satu nomor dalam cabang atletik yang terdiri dari jarak lari 60 meter sampai 400 meter (Rahmat, 2015: 38). Pada mata pelajaran atletik terdapat beberapa aspek yang mendukung dalam penilaian hasil belajar atletik yaitu aspek kognitif,

afektif, dan psikomotorik. Aspek psikomotorik berkaitan dengan gerak tubuh atau keterampilan peserta didik, mulai dari kemampuan kepekaan memilah-milah sampai dengan kreativitas pola gerak baru.

Kemajuan teknologi yang semakin pesat ternyata juga mempengaruhi aktivitas bermain anak. Sekarang, anak-anak lebih sering bermain permainan digital seperti *video games*, *Playstation (PS)*, dan *games online*. Permainan ini memiliki kesan sebagai permainan modern karena dimainkan menggunakan peralatan yang canggih dengan teknologi yang mutakhir, Permainan digital dimainkan di dalam ruangan yang nyaman, Hal ini tentu saja berbeda dengan permainan tradisional yang pada umumnya dimainkan di lapangan atau di halaman, kadang saat bermain anak kepanasan apalagi kalau bermainnya di waktu siang ketika matahari masih terik. Saat bermain, anak-anak berlari melompat, atau melempar sehingga kadang bajunya basah karena keringat. Dengan ini peneliti memberikan suatu permainan tradisioanal ini pada anak-anak perkotaan khususnya dikota Mojokerto.

Permainan Tradisional bentengan dan gobak sodor peralatan yang diperlukan ringan karena peralatan yang digunakan secara tradisional seperti pecahan genting, bata atau kapur. Permainan gobak sodor dan bentengan ini juga banyak gerakan dasar yang dilakukan anak seperti berlari, berjalan dan melompat serta permainan gobak sodor dan bentengan ini juga mengajarkan anak untuk berperilaku sportif, menerima kekalahan dengan lapang dada. Benteng adalah permainan yang dimainkan oleh dua grup, masing-masing terdiri atas 4 sampai dengan 8 anak. Masing-masing grup memilih suatu tempat sebagai markas, biasanya sebuah tiang, batu atau pilar yang disebut benteng untuk anak-anak berlari kesana kemari, menghindari dari kejaran musuh, atau mengejar musuh, melompat dan lainnya. Sedangkan gobak sodor adalah permainan yang mengajarkan kebersamaan dan kekompakan dalam tim. Namun untuk bisa memenangkan permainan ini tentu tidaklah mudah, karena setiap orang harus selalu berjaga dan berlari secepat mungkin. Untuk itu diperlukan ketangkasan, strategi, kecepatan, serta kecerdikan. Di pihak lain bagi penerobos yang piawai, disana masih banyak pintu-pintu yang terbuka apabila satu celah dirasa telah tertutup.

Maka dari itu, melalui penelitian ini, penulis ingin melakukan suatu upaya menerapkan permainan tradisional agar proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan sesuai dengan tujuan pembelajaran bisa tercapai. sehingga penulis akan mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Hasil Belajar Lari 60 Meter Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan pada Siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Ismilyah Paradigma Baru Kota Mojokerto”.

Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian eksperimen, dengan pendekatan *Kuantitatif*. Penelitian ini menggunakan metode *Pre experiment design* menggunakan model *One Group Pretest-Posttest Design*. Menurut (Maksum, 2012: 96) menyatakan bahwa metode *Pre experiment design* model *One Group Pretest-Posttest*

Design, yaitu desain ini tidak ada kelompok control dan subyek tidak ditempatkan secara acak.

Populasi Menurut (Arikunto, 2010: 173) berpendapat bahwa populasi dapat diartikan sebagai keseluruhan dari subyek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Ismilyah Paradigma Baru Kota Mojokerto tahun ajaran 2019/2020 yang berjumlah 214 siswa.

Sampel Menurut (Arikunto, 2010: 174) adalah sebagian populasi atau wakil dari jumlah populasi yang diteliti. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV ruang A Madrasah Ibtidaiyah Ismilyah Paradigma Baru Kota Mojokerto tahun ajaran 2019/2020 yang berjumlah 40 siswa.

Metode pengumpulan data pada penelitian ini Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur kemampuan, keterampilan, atau pengetahuan intelegensi siswa (Arikunto, 2010: 193). Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes lari 60 meter sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*) pembelajaran permainan tradisional kepada para peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Ismilyah Paradigma Baru sebagai bentuk penilaian psikomotor peserta didik.

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Kemampuan Lari 60 meter

Umur 10 s/d 12		Kriteria Penskoran	Klasifikasi Nilai
Putra	Putri		
≤ 6,3 detik	≤ 6,7 detik	85	Sangat baik
6,4 – 6,9 detik	6,8 – 7,5 detik	80	Baik
7,0 – 7,7 detik	7,6 – 8,3 detik	75	Cukup
7,8 – 8,8 detik	8,4 – 9.6 detik	70	Kurang
≥ 8,9 detik	≥ 9,7 detik	65	Kurang sekali

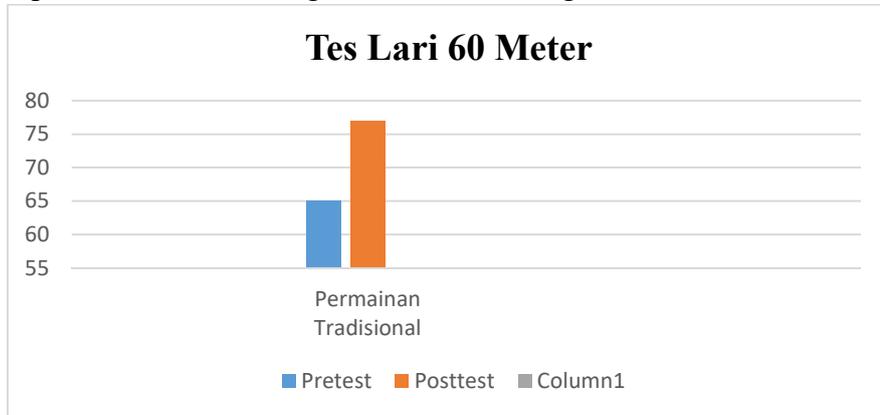
(Johan Journal Of Sciences and Fitnes, 2012:20)

Teknik analisis data adalah cara untuk menganalisis data yang diperoleh. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah berupa data kuantitatif, karena data yang diperoleh berupa angka atau nilai hasil tes, yaitu skor hasil *pre-test* dan *post-test*. dan diuji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak, untuk menguji normalitas data, peneliti menggunakan perhitungan dengan bantuan program SPSS for Windows versi 20,0, yaitu uji *Kolmogorov-smirnov*, dan hasilnya dengan melihat tabel *One Sample Kolmogorov-smirnov test* (Maksum, 2012: 64). Sedangkan homogenitas pengujian terhadap normal tidaknya distribusi data, peneliti perlu melakukan pengujian terhadap kesamaan (Homogenitas) beberapa sampel, yakni seragam tidaknya variasi sampel – sampel yang diambil dari populasi yang sama (Arikunto, 2010:363).

Analisis data hasil belajar peserta didik (*pre-test dan post-test*) dengan Mean (rata-rata) adalah jumlah skor dibagi oleh banyak skor dalam distribsi. *Mean* digunakan untuk mencari rata – rata nilai *pre-test* dan *post-test* serta Pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan uji-t dan perhitungannya dilakukan dengan

bantuan program SPSS for Windows versi 20,0, dengan melihat tabel *Paired Samples Test* (Rozak, 2014:73).

Dari data didapatkan perubahan dari data *pre-test* dan *post-test*. Hal ini agar mudah dipahami maka akan digambarkan melalui grafik berikut ini :



Sedangkan dari data juga didapatkan hasil dari rata-rata atau mean dari penilaian *pretest* dan juga nilai mean dari *posttest*.

Deskripsi Hasil data (*Pretest*)

Metode	N	Minimum	Maximum	Mean
Permainan Tradisional	40	65	70	65.3

Deskripsi Hasil data (*Posttest*)

Metode	N	Minimum	Maximum	Mean
Permainan Tradisional	40	70	85	77

Dari hasil diatas menunjukkan hasil dari *pre test* dan *post tes*. Kedua tabel tersebut menunjukkan gambaran data yang akan dianalisis selanjutnya yaitu data rata-rata, nilai maksimal dan nilai minimal. Penghitungan data secara manual, didapatkan perubahan nilai hasil pemberian perlakuan. Selanjutnya untuk mengetahui hasil dari perubahan data setelah diberikan perlakuan akan dijabarkan.

Perubahan Hasil Penelitian Skor Hasil *Pre Test* dan *Post Test*

Metode	N	Pre Test	Post Test	Selisih
Permainan Tradisional	40	65.3	77	11.7

1. Uji Normalitas

Data yang diuji kenormalannya adalah nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Ismailiyah Paradigma Baru Kota Mojokerto. Data yang diperoleh akan diuji menggunakan *kolmogorof-smirnov*, sebagai beriku :

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N		40	
<i>Normal Parameters^a</i>	<i>Mean</i>	65.2500	77.0000
	<i>Std. Deviation</i>	1.10361	3.88950
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	.540	.271
	<i>Positive</i>	.540	.271
	<i>Negative</i>	-.410	-.205
<i>Kolmogorov-Smirnov Z</i>		3.413	1.717
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		.059	.067

Dari output diatas, didapat nilai *Asymp sig. (2-tailed)* atau nilai probabilitas = 0,059 berarti *Asymp sig. (2-tailed)* > 0,05. sehingga dapat disimpulkan data nilai *pretest* berdistribusi normal yang berarti data nilai *pretest* tersebut mempunyai sebaran yang normal. Sedangkan *posttest* nilai *Asymp sig. (2-tailed)* atau nilai probabilitas = 0,067 berarti *Asymp sig. (2-tailed)* > 0,05. disimpulkan data nilai *posttest* berdistribusi normal yang berarti data nilai *posttest* tersebut mempunyai sebaran yang normal.

2. Uji Homogenitas

Hasil uji homogenitas data antara *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada sebagai berikut :

Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.695	3	36	.561

Dari tabel di atas homogenitas diatas. Didapat hasil Sig 0.561. Karena hasil Sig yang diperoleh $0.561 \geq 0.05$ maka data yang diperoleh pada penelitian ini homogeny atau memiliki varian yang sama.

Hasil Penelitian

Uji hipotesis yang digunakan pada penelitian ini menggunakan *paired sample ttest* (uji *t-test independen*) Berikut ini adalah hasil perhitungan uji t berdasarkan *Out Put SPSS 20.0 for Windows* :

Paired Samples Test

	Paired Differences	T	df	Sig. (2-tailed)
--	--------------------	---	----	-----------------

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Posttest - Pretest	1.1750 0E1	4.01120	.63423	10.46716	13.03284	18.526	39	.000

Berdasarkan tabel *paired sample test* diperoleh Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Dasar pengambilan keputusan adalah terima H_0 jika Sig. (2-tailed) $> \alpha$ dan tolak H_0 jika Sig. (2-tailed) $< \alpha$ dimana $\alpha = 0.05$. Karena nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000, berarti $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dengan kata lain H_a diterima. Dan hasil t-test menggunakan SPSS diperoleh T_{hitung} sebesar 18.526 dan diperoleh T_{tabel} didapatkan dari tabel dengan rumus $df-1$ selanjtnya melihat tabel dengan nilai tingkat signifikansi 5% adalah 1,685. Dari hasil perhitungan dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima karena nilai T_{hitung} lebih besar dari T_{tabel} .

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data diatas dapat disimpulkan bahwa pada perhitungan SPSS yang menyatakan bahwa nilai Sig. (2-tailed) $> \alpha$ diperoleh sebesar 0,059 dan nilai $\alpha = 0,05$ maka berarti $0,059 > 0,05$. Dengan hasil perhitungan T-test sebesar 18,526 dan T tabel 1,685. Jadi $18,526 > 1,685$ sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh permainan tradisional terhadap hasil belajar lari 60 meter pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Ismailiyah Paradigma Baru Kota Mojokerto tahun ajaran 2019/2020.

Berdasarkan temuan yang diperoleh dari kegiatan penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa permainan tradisional yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lari 60 meter menggunakan permainan tradisional berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Ismailiyah Paradigma Baru Kota Mojokerto. Selanjutnya dilihat dari data *pretest* dengan nilai rata-rata 65 dan *posttest* dengan nilai rata-rata 77, dari data tersebut maka nilai $65 > 77$ atau nilai *posttest* lebih besar dari pada *pretest* dengan selisih 12, dan didapatkan rata-rata kenaikan dari nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 10.9%. Maka menunjukkan bahwa tingkat signifikansi dan presentase pengaruh permainan tradisional terhadap hasil belajar lari 60 meter pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Ismailiyah Paradigma Baru Kota Mojokerto tahun ajaran 2019/2020.

Terlihat bahwa permainan tradisional dapat mempengaruhi hasil belajar lari 60 meter. Hal ini dapat terjadi karena pembelajaran ini menggunakan permainan tradisional, dimana siswa lebih mudah dalam menggunakan sarana pembelajaran dan dituntut lebih aktif di dalam proses pembelajaran. Pada kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional, peneliti memberikan 8 kali pertemuan, untuk

pertemuan pertama dilakuan *pre-test*, pertemuan kedua sampai ketujuh dilakukan *treatment* yang membedakan dari setiap pertemuan dengan mengubah jarak mulai dari 10 meter sampai 60 meter yang bertujuan mendekati materi lari 60 meter dan tetap menggunakan permainan tradisional . Pertemuan kedelapan dilakukan *posstest* lari 60 meter. Dalam permainan tradisional ini, permainan yang digunakan terdiri dari bentengan dan gobak sodor.

Pada penelitian Irafani menunjukkan bahwa terdapat Pengaruh Permainan Jarak Terhadap Kemampuan Lari 60 Meter pada Peserta Didik kelas IV SD Negeri Sukajaya Pajang Cisitu. Serta menurut M. Rifai Hamzah juga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap minat siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada siswa kelas IV Sdn Prajurit Kulon 1 Kota Mojokerto. Maka hal tersebut sependapat dengan hasil penelitian ini. Dari kegiatan pembelajaran yang dibahas di atas dapatlah dipahami bahwa pada pembelajaran lari 60 meter dengan menggunakan permainan tradisional, siswa mendapat pengalaman belajar yang lebih variatif sehingga memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan tradisional terhadap hasil belajar lari 60 meter pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Ismailiyah Paradigma Baru Kota Mojokerto tahun ajaram 2019/2020.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh permainan tradisional terhadap hasil belajar lari 60 meter pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Ismailiyah Paradigma Baru Kota Mojokerto dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan, sehingga ada pengaruh permainan tradisional terhadap hasil belajar lari 60 meter pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Ismailiyah Paradigma Baru Kota Mojokerto tahun ajaram 2019/2020.

Saran-saran

1. Dengan menerapkan Permainan tradisional pada materi praktek lari 60 meter, seharusnya guru lebih memaksimalkan proses siswa dalam melakukan lari 60 meter, agar hasil belajar pada materi lari 60 meter lebih maksimal.
2. Permainan tradisional ini diharapkan dapat membantu dan meningkatkan semangat siswa saat mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga kesehatan pada khususnya.
3. Permainan tradisional ini bisa bermanfaat saat pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga kesehatan disekolah.
4. Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi peneliti selanjutnya.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jl. Matraman Raya No. 148 Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dimiyati & Mudjiono, 2013: (2013). *Belajar dan Pembelajaran. BEelajar & pembelajaran*. Jl. Matraman Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hutari, Mardiana, & Suryansyah. (2015). *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 155–165.
- Maksum, A. (2012). *Metodologi Penelitian*. Jakarta Utara: PT Rineka Cipta.
- Mulyani, N. (2016). *PERMAINAN TRADISIONAL*. (P. Uta, Ed.) (1st ed.). Yogyakarta: DIVA Press.
- Rahmat, Z. (2015). *Atletik Dasar & Lanjutan*. Banda Aceh: Penjaskesrek STKIP Bina Bangsa Getsempena.
- Rukmana, A. (2008). Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar. *Pendidikan-Dasar*, 15(April). Retrieved from <http://jurnal.upi.edu/pendidikan-dasar/view/106/Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar>
- Setiawan, I., & Triyanto, H. (2014). Pengembangan Permainan Tradisional Gobak Sodor Bola dalam Pembelajaran Penjas pada Siswa SD, 4.
- Winarsih, E. (2013). Permainan Tradisional “Engkling” Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa, Interaksi Sosial, Dan Sarana Pendidikan Anti Korupsi Pada Siswa Sekolah Dasar Di Kota Madiun, 1–17.

